



**PENGUNAAN *PERFORMANCE ASSESSMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS 2  
MAN 1 JEMBER TAHUN AJARAN  
2017/2018**

**SKRIPSI**

Oleh

**Lutfiatul Hasanah  
NIM 130210302026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2018**



**PENGUNAAN *PERFORMANCE ASSESSMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS 2  
MAN 1 JEMBER TAHUN AJARAN  
2017/2018**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**Lutfiatul Hasanah  
NIM 130210302026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2018**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

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

**MOTO**

Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan serta memperhalus perasaan.

(Tan Malaka)\*)



---

\*<http://hai.grid.id/read/07594880/quote-tentang-pendidikan-dari-5-tokoh-indonesia-motivasi-ampuh-untuk-para-pelajar?page=all>. [ 5 Agustus 2018 ]



**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfiatul Hasanah

NIM : 130210302026

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Penggunaan *Performance Assesment* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali telah tercantumkan sumbernya dalam mengutip substansi yang terkait, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan merupakan karya plagiat. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 30 Juli 2018

Yang menyatakan,

Lutfiatul Hasanah  
NIM 130210302026

**SKRIPSI**

**PENGUNAAN *PERFORMANCE ASSESMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS 2  
MAN 1 JEMBER TAHUN AJARAN  
2017/2018**

Oleh  
Lutfiatul Hasanah  
NIM 130210302026

Pembimbing:

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

Dosen Pembimbing II : Dr. Sumardi, M. Hum

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Penggunaan “*Performance Assessment* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada:

Hari, tanggal : Senin, 30 Juli 2018

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.  
NIP 196902041993032008

Dr. Sumardi, M. Hum  
NIP 196005181989021001

Anggota I

Anggota II

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

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M. Pd  
NIP 196005181989021001

Mengesahkan  
PLH Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Suratno, M. Si.  
NIP 19670621992031003

## RINGKASAN

**Penggunaan *Performance Assessment* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018;** Lutfiatul hasanah, 130210302026; 2018: xviii + 286 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pembelajaran sejarah memiliki tujuan penting yang harus dicapai, diantaranya ialah : (1) materi pelajaran sejarah harus dapat mengembangkan integritas dan jati diri dari peserta didik; (2) pelajaran sejarah mampu menumbuhkan sikap positif dan daya inovatif; (3) pembelajaran harus dilaksanakan secara terencana sehingga rasa kompetitif dapat muncul di dalam kelas; (4) pembelajar sejarah perlu membuat peserta didik dapat mengembangkan motivasi belajarnya; dan (5) pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus berorientasi pada tujuan melalui kinerja pendidik yang baik. Melihat hal tersebut, maka kondisi ideal dalam pembelajaran sejarah diantaranya ialah dilakukan secara interaktif, inspiratif, menantang, memotivasi peserta didik untuk aktif, serta kreativitas, sesuai dengan bakat, dan minat peserta didik. Fakta di sekolah, berdasarkan hasil penelitian pra-siklus kondisi yang ada di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember adalah sebagai berikut: (1) selalu ingin tahu = 59,13%; (2) kemampuan mencari jawaban = 44,44%; (3) kemampuan menemukan gagasan baru = 44,44%; (4) kemampuan bertanya = 56,27%; dan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada ulangan harian = 45,16%. Kondisi yang ada dikelas tersebut didasarkan pada indikator kreativitas yang ada serta ketuntasan hasil belajar yang tergolong rendah. Berdasarkan kajian teori para ahli permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan penilaian kinerja (*Performance Assessment*).

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah : (1) apakah penggunaan *Performance Assessment* dapat meningkatkan belajar kreativitas; dan (2)

apakah penggunaan *Performance Assessment* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember. Tujuan dalam penelitian ini ialah : (1) untuk menganalisis peningkatan kreativitas melalui penggunaan *Performance Assessment*; dan (2) untuk menganalisis peningkatan hasil belajar melalui *Performance Assessment*. Penelitian ini bermanfaat untuk beberapa pihak diantaranya: bagi peserta didik, pendidik, peneliti lain, dan bagi sekolah yang dijadikan tempat penelitian. Objek penelitian ini ialah kelas X IPS 2 MAN 1 jember dengan jumlah 31 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah; observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah: (1) ketuntasan klasikal kreativitas pra- siklus = 51,07% meningkat 13,98% menjadi 65,05% pada siklus I, siklus I = 65,05% meningkat 11,56% menjadi 76,61% pada siklus II, siklus II = 76,61% meningkat 9,41% menjadi 86,02% pada siklus III; dan ketuntasan hasil belajar pra siklus = 45,16% meningkat 19,35% menjadi 64,51% pada siklus I, siklus I = 64,51% meningkat 16,13% menjadi 80,64% pada siklus II, siklus II = 80,64% meningkat 12,9% menjadi 93,54% pada siklus III.

Kesimpulan pada penelitian ini ialah penggunaan *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember. Penggunaan *Performance Assessment* disertai media ini tepat untuk digunakan di kelas X pada khususnya, dan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) atau yang sederajat pada umumnya. Pada penelitian ini memiliki kelemahan dari segi manajemen waktu, sehingga untuk peneliti selanjutnya saya rekomendasikan untuk dikembangkan menjadi lebih baik lagi kedepannya

## PRAKATA

Alhamdulillahirabbil'alamin, atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini berupa skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi pendidikan sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember yang berjudul “Penggunaan *Performance Assesmnet* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018”.

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

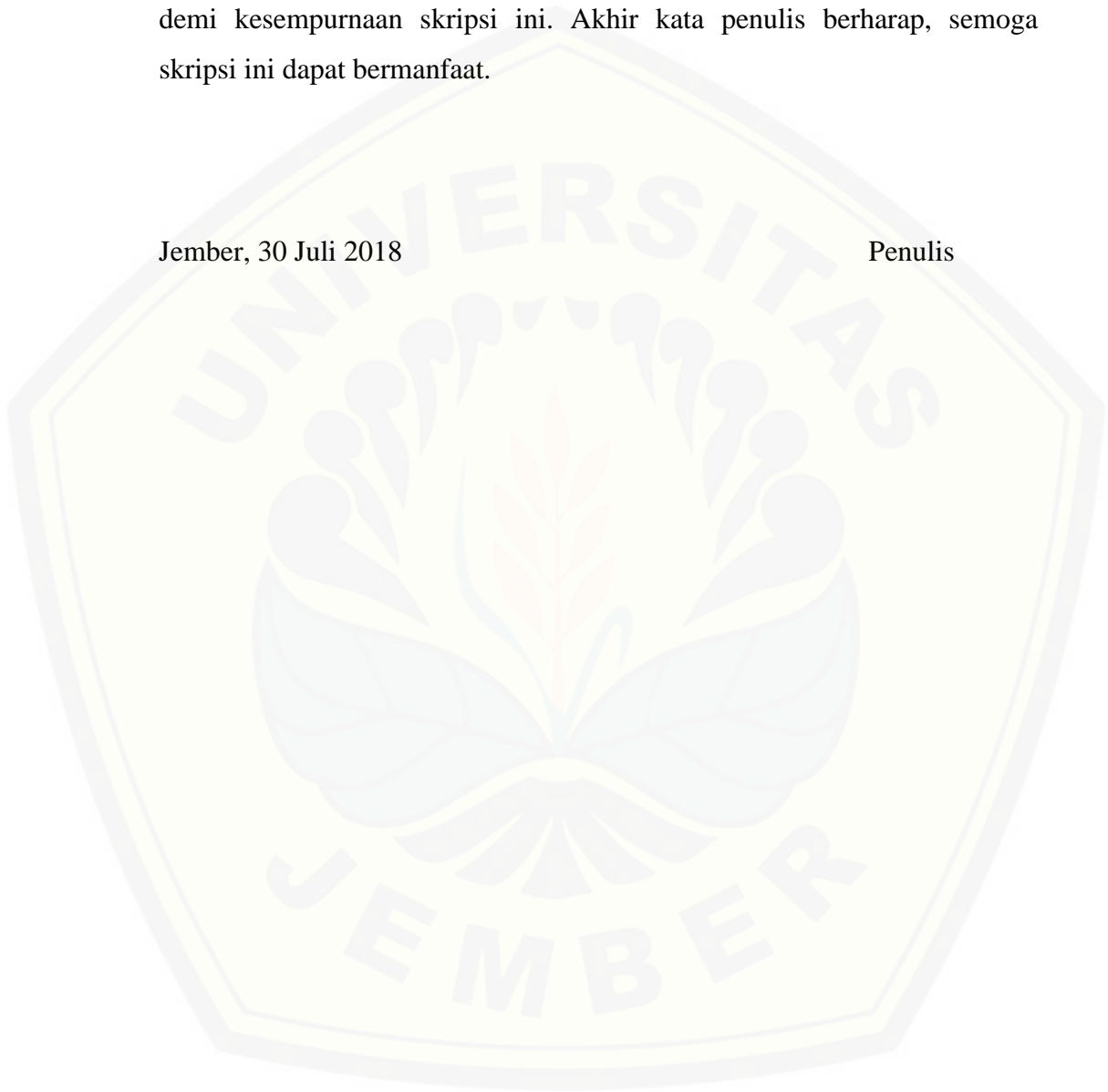
1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Sumardi, M.Hum. selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial;
4. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus dosen pembimbing I serta Dr. Sumardi, M. Hum., selaku dosen pembimbing II;
5. Dr. Mohammad Na'im, M. Pd., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen penguji I serta Prof. Dr. Bambang Soepeno, M. Pd., selaku dosen penguji II;
6. Kepala sekolah MAN 1 Jember, pendidik sejarah di MAN 1 Jember khususnya Dra. Lilik Suhartini, serta seluruh staf dan pegawai MAN 1 Jember;
7. Ibunda Siti Amina dan Ayahanda Moch. Ramli yang selalu memberikan semangat, doa, dan kasih sayangnya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
8. Teman seperjuanganku khususnya angkatan 2013 dan rekan-rekanku yang turut memberikan sumbang kasih selama menyelesaikan skripsi ini;



9. Sahabatku yang selalu memberikan semangat serta motivasi (Hamdi, Nofia, Putri, Dita, Nia, Fisa dan Relis).
10. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu  
Penulis juga menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 30 Juli 2018

Penulis



**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PEMBIMBING SKRIPSI</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
<b>2.1 Pembelajaran Sejarah</b> .....	9
2.1.1 Tujuan Pembelajaran Sejarah .....	11
2.1.2 Karakteristik Pembelajaran sejarah .....	12
<b>2.2 Penilaian Kinerja (<i>Performance Assessment</i>)</b> .....	13
2.2.1 Langkah-Langkah Penilaian Kinerja .....	17
2.2.2 Bentuk- bentuk Penilaian Kinerja .....	18



2.2.3 Tugas- tugas Penilaian Kinerja.....	21
2.2.4 Kelebihan dan kekurangan Penilaian Kinerja.....	22
<b>2.3 Kreativitas Belajar .....</b>	<b>24</b>
2.3.1 Indikator Kreativitas .....	26
<b>2.4 Hasil Belajar .....</b>	<b>27</b>
<b>2.5 Penggunaan <i>Performance Assessment</i> untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik.....</b>	<b>29</b>
<b>2.6 Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>30</b>
<b>2.7 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>33</b>
<b>2.8 Hipotesis Tindakan .....</b>	<b>38</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
<b>3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>39</b>
<b>3.2 Subjek Penelitian .....</b>	<b>39</b>
<b>3.3 Definisi Operasional .....</b>	<b>40</b>
<b>3.4 Jenis dan Pendekatan Penelitian .....</b>	<b>42</b>
3.4.1 Jenis Penelitian.....	42
3.4.2 Pendekatan .....	43
<b>3.5 Desain Penelitian .....</b>	<b>43</b>
3.6.1 Tindakan Pendahuluan.....	46
3.6.2 Pelaksanaan Siklus 1.....	46
3.6.3 Pelaksanaan Siklus 2.....	48
3.6.4 Pelaksanaan Siklus 3.....	50
<b>3.6 Teknik Pengumpulan Data.....</b>	<b>52</b>
3.7.1 Metode Wawancara .....	52
3.7.2 Metode Dokumentasi.....	52
3.7.3 Metode Observasi .....	52
3.7.4 Metode Tes .....	53
<b>3.7 Analisis Data .....</b>	<b>53</b>
<b>3.8 Indikator Keberhasilan.....</b>	<b>55</b>

<b>BAB 4. PEMBAHASAN</b> .....	57
<b>4.1 Hasil Penelitian</b> .....	57
4.1.1 Hasil Observasi Pra Siklus .....	57
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus 1 .....	62
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus 2 .....	70
4.1.4 Hasil Penelitian Siklus 3 .....	79
<b>4.2 Pembahasan Penelitian</b> .....	87
4.2.1 Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember dengan Penggunaan <i>Performance Assessment</i> dalam Pembelajaran Sejarah .....	87
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember dengan Penggunaan <i>Performance Assessment</i> dalam Pembelajaran Sejarah .....	92
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	101
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	101
<b>5.2 Saran</b> .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	103

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kelebihan Dan Kekurangan <i>Performance Assessment</i> .....	22
Tabel 4.1 Persentase Kreativitas Peserta Didik Prasiklus.....	59
Tabel 4.2 Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik Prasiklus .....	61
Tabel 4.3 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus 1 .....	63
Tabel 4.4 Persentase Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus 1 .....	65
Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Belajar Aspek Kognitif Pra Siklus Dengan Siklus1.....	66
Tabel 4.6 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus 1 .....	67
Tabel 4.7 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus II.....	71
Tabel 4.8 Persentase Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II .....	73
Tabel 4.9 Perbandingan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus 1 Dengan Siklus .....	74
Tabel 4.10 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus II .....	75
Tabel 4.11 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus III.....	79
Tabel 4.12 Persentase Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus III.....	81
Tabel 4.13 Perbandingan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II Dengan Siklus III .....	82
Tabel 4.14 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus III .....	83
Tabel 4.15 Indikator Kreativitas Peserta Didik Per Siklus .....	87
Tabel 4.16 Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Per Siklus.....	91
Tabel 4.17 Hasil Analisis Kreativitas Peserta Didik Per Siklus.....	91
Tabel 4.18 Peningkatan Hasil Belajar Pada Aspek Kognitif Per Siklus .....	92
Tabel 4.19 Indikator Kreativitas (Penilaian Kinerja) Peserta Didik Per Siklus.....	95
Tabel 4.20 Peningkatan Hasil Belajar Pada Aspek Psikomotorik .....	99
Tabel 4.21 Hasil Analisis Kreativitas Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Per Siklus .....	99

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir .....	36
Gambar 3.1 Model Skema Penelitian.....	45
Gambar 4.1 Persentase Kreativitas Peserta Didik Prasiklus .....	59
Gambar 4.2 Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik .....	61
Gambar 4.3 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus 1 .....	64
Gambar 4.4 Persentase Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus 1 .....	65
Gambar 4.5 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus 1 .....	67
Gambar 4.6 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus II .....	72
Gambar 4.7 Persentase Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II.....	73
Gambar 4.8 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus I.....	75
Gambar 4.9 Persentase Kreativitas Peserta Didik Siklus III.....	80
Gambar 4.10 Persentase Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus III .....	82
Gambar 4.11 Persentase Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus III .....	84
Gambar 4.12 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif .....	86
Gambar 4.13 Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Per Siklus.....	88
Gambar 4.14 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif .....	93
Gambar 4.15 Peningkatan Kreativitas Aspek Psikomotorik (Penilaian Kinerja) Per Siklus .....	96
Gambar 4.16 Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Per Siklus.....	100

**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian .....	107
Lampiran B. Pedoman Penelitian .....	109
Lampiran C. Pedoman Wawancara .....	112
C.1 Pedoman Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan .....	112
C.2 Pedoman Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan .....	114
C.3 Pedoman Wawancara Pendidik Setelah Tindakan .....	116
C.4 Pedoman Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan .....	118
C.5 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan .....	120
C.6 Hasil Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan .....	122
C.7 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan .....	124
C.8 Hasil Wawancara Peserta Didik Setelah Tindakan .....	127
Lampiran D. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus (Penilaian Proses) .....	130
Lampiran E. Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik Pra Siklus .....	142
Lampiran F. Lembar Observasi.....	144
Lampiran G. Silabus.....	151
Lampiran H. Rencana Perbaikan Pembelajaran.....	155
Lampiran H.1 RPP Siklus I.....	155
Lampiran H.2 RPP Siklus 2 .....	186
Lampiran H.3 RPP Siklus 3 .....	213
Lampiran I. Lampiran Hasil Tes Per Siklus.....	245
Lampiran I.1 Hasil Belajar Siklus I .....	245
Lampiran I.1 Hasil Belajar Siklus II.....	247
Lampiran I.1 Hasil Belajar Siklus III.....	249
Lampiran J. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Per Siklus.....	251
J.1 Hasil Observasi Pendidik Selama Pembelajaran pada Siklus I.....	251
J.2 Hasil Observasi Pendidik Selama Pembelajaran pada Siklus II .....	252

J.3 Hasil Observasi Pendidik Selama Pembelajaran pada Siklus III ....	253
Lampiran K. Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Per Siklus .....	254
K. 1 Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus I.....	254
K. 1 Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus II .....	258
K. 1 Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus III.....	263
Lampiran L. Lembar Observasi Penilaian Kinerja Peserta Didik Per Siklus .....	267
Lembar L.1 Lembar Observasi Penilaian Kinerja Peserta Didik Siklus I.....	267
Lembar L.1 Lembar Observasi Penilaian Kinerja Peserta Didik Siklus II .....	272
Lembar L.1 Lembar Observasi Penilaian Kinerja Peserta Didik Siklus III.....	277
Lampiran M. Foto-Foto Kegiatan .....	282
Lampiran N. Surat ijin Penelitian dan Surat Selesai Penelitian .....	286



## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Karakter materi yang dinyatakan dalam Peraturan Mendiknas, pendidikan sejarah, baik sebagai bagian IPS maupun sebagai mata pelajaran merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan pendidikan karakter (Hasan, 2012:87). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan sejarah berperan dalam pembentukan karakter karena mata pelajaran sejarah memiliki arti penting dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa.

Mata Pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu mendapatkan perhatian khusus sehingga kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran sejarah akan dapat tercapai. Terdapat tuntutan yang harus dicapai dalam mata pembelajaran sejarah. Tuntutan tersebut antara lain: (1) materi pelajaran sejarah harus dapat mengembangkan integritas dan jati diri dari peserta didik, hal ini akan membentuk sikap nasionalisme, sikap kebhinekaan, toleransi, dan sikap-sikap positif lainnya; (2) pelajaran sejarah mampu menumbuhkan sikap positif dan daya inovatif, hal ini dapat dicapai dengan penciptaan iklim kelas yang kondusif, sehingga peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dan terdorong untuk mengembangkan diri; (3) pembelajaran harus dilaksanakan secara terencana sehingga rasa kompetitif dapat muncul di dalam kelas; (4) pembelajar sejarah perlu membuat peserta didik dapat mengembangkan motivasi belajarnya, hal ini dapat dipacu dengan pemikiran yang logis dan sistematis; dan (5)

Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus berorientasi pada tujuan melalui kinerja pendidik yang baik (Aman, 2011:7).

Tuntutan dalam mata pelajaran sejarah merupakan hal yang penting yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Karna mata pelajaran sejarah yang diharapkan tidak hanya mengembangkan pemahaman pengetahuan saja, akan tetapi juga harus dapat menumbuhkan sikap positif pada peserta didik. Pembelajaran sejarah di sekolah perlu menekankan pada pengembangan kemampuan atau keterampilan analisis kritis terhadap fakta-fakta sejarah, keterampilan menginterpretasikan serta merangkai fakta-fakta dan kemampuan menulis cerita sejarah walaupun secara sederhana.

Permasalahan-permasalahan pada pembelajaran sejarah yang sering dialami, sampai saat ini masih dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, dan kurang diminati oleh peserta didik. Sudah bukan rahasia lagi, sejarah merupakan mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan, sulit dan lain-lain menunjukkan bahwa sebenarnya peserta didik kurang menyukai pelajaran tersebut (Alfian, 2011:6). Keadaan ini dapat diperparah jika pendidik yang mengajarnya monoton, terlalu teoritis, dan abstrak, hal ini disebabkan. Kegiatan yang sering digunakan pendidik adalah ceramah, aktivitas yang dilakukan peserta didik hanyalah sebagai pendengar sehingga peserta didik tidak dapat menunjukkan *performance* mereka dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran tampak terlihat kurang optimal dan kreativitas peserta didik terlihat belum terasah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember pada tanggal 20 Januari 2018 dapat diamati permasalahan yang sering terjadi adalah kurang terasahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Kreativitas sangat penting dimiliki setiap peserta didik. Karena didalam pembelajaran sejarah memiliki nilai- nilai yang dapat dikembangkan untuk pendidikan karakter dan budaya bangsa pada jenjang sekolah menengah. Pentingnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah menurut Capita, Cooper, dan Mogos (2000) adalah sebagai aspek yang terintegrasi dalam proses penyelidikan peristiwa sejarah. Kreativitas adalah suatu proses yang menjadikan peserta didik lebih baik dalam mengidentifikasi masalah, memahami



masalah, membuat hipotesis baru, menilai dan menguji hipotesis serta menyampaikan hasilnya (Torrance, 1965: 663). Kreativitas merupakan aspek yang penting dalam pendidikan, karena peserta didik dapat memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan baik, sehingga akan menjadi manusia yang inovatif serta dapat mencapai hidup yang lebih baik.

Hasil observasi terkait dengan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas X IPS 2 melalui observasi yang diperoleh data rata-rata persentase klasikal kreativitas sebesar 51,07% (Lampiran D, hal.134). Hasil tersebut menjelaskan bahwa kriteria kreativitas peserta didik kelas X IPS 2 masih berada dalam kriteria kurang. Sedangkan hasil persentase setiap indikator kreativitas peserta didik seperti selalu ingin tahu ditunjukkan dengan persentase 59,13%, kemampuan mencari jawaban 44,44%, kemampuan menemukan gagasan baru 44,44%, kemampuan bertanya 56,27%.

Kreativitas peserta didik kelas X IPS 2 dikatakan rendah disebabkan. Selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat pada saat observasi beberapa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari pendidik. Beberapa dari mereka bercanda, berbicara dengan teman sebangku, ramai sendiri, dan ada beberapa yang mengantuk. Fakta dilapangan cara pendidik mengajar peserta didik yang kurang menarik membuat peserta didik terlihat pasif, dan jika pendidik mulai menyampaikan terkait materi inti pembelajaran sejarah, peserta didik akan terlihat mengantuk. Kondisi ini tentunya menimbulkan penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik menjadi kurang optimal. Ketika pendidik memberi tugas dengan mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Peserta didik mengerjakan soal-soal yang ada didalamnya tanpa dikembangkan dengan informasi- informasi ataupun sumber-sumber lain. Pembelajaran yang demikian tentunya kurang mendorong daya imajinasi peserta didik, serta kemampuan untuk menganalisis peserta didik juga kurang terasah.

Penilaian yang dilakukan oleh pendidik tidak sesuai dengan hasil belajar sejarah yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir analisis (C4). Pendidik hanya melakukan penilaian terhadap kemampuan kognitif ranah mengetahui (C1). Rendahnya hasil belajar sejarah di kelas X IPS 2 memiliki

indikator sebagai berikut: (1) peserta didik belum mampu menganalisis peristiwa sejarah secara kronologis; (2) peserta didik belum mampu menganalisis peristiwa sejarah berdasarkan prinsip sebab akibat; dan (3) peserta didik belum mampu menganalisis peristiwa sejarah secara kritis dan logis.

Hasil studi dokumen terhadap pendidik mata pelajaran sejarah di MAN 1 Jember dapat diketahui nilai rata-rata ulangan harian kelas X IPS sebagai berikut: IPS 1 = 70,07 ; IPS 2 ; = 45,16 ; IPS 3=72,2 ; dan IPS 4 =59,3 (Hasil ulangan kelas X IPS 2 lihat lampiran E,hal.147). Dari hasil tersebut dikatakan nilai rata-rata kelas X IPS 2 belum tuntas dikarenakan target Standart Ketuntasan Minimal (SKM) yang ada di MAN 1 Jember untuk mata pelajaran sejarah adalah 75. Paparan tersebut menunjukkan hasil belajar kelas X IPS 2 yang diperoleh peserta didik masih belum tuntas. Peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat meningkatkan potensi yang telah dimilikinya.

Hasil observasi Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut disebabkan diantaranya yaitu: (1) Kondisi kelas kurang kondusif; (2) Teknik *Assessment* yang dilakukan oleh pendidik hanya mengacu pada aspek kognitif ranah C1; dan (3) penjelasan pendidik kurang jelas dan bermakna; (4) Kurangnya motivasi peserta didik untuk mengemukakan pendapat ataupun bertanya. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik merasa kebingungan terhadap fakta-fakta sejarah sehingga tidak dapat menganalisis setiap peristiwa sejarah yang dipelajari.

Mata pelajaran sejarah sebagai pendidikan karakter dapat diterapkan mulai dari tujuan, pelaksanaan pembelajaran, materi, sumber dan media, sampai dengan penilaian (Hasan, 2012:81). Berkenaan dengan perihal tersebut, penilaian dapat diterapkan guna mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran sejarah tidak akan membosankan dan menjadi lebih hidup. Penilaian sebagai motivasi peserta didik untuk mendapatkan nilai baik, mereka akan berlomba untuk saling aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Upaya untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran diatas, peneliti mengajukan Alternatif pemecahan masalah dengan penggunaan *Performance Assessment* dalam pembelajaran sejarah. *Performance assessment* adalah suatu penilaian yang meminta siswa mendemostrasikan tugas tertentu guna

mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilannya (Kusaeri, 2014:142). Penilaian *Performance Assessment* ini cocok digunakan untuk menilai ketecapaian kompetensi yang menuntut peserta didik menunjukkan unjuk kerja (Uno dan Koni, 2013:19). *Performance Assesment* yang dapat diamati dalam mata pelajaran sejarah seperti presentasi, bermain peran, dan bercerita.

Unjuk kerja (*Performance Assesment*) adalah skor yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan terhadap penampilan peserta didik dari suatu kompetensi (Jihad dan Haris, 2012:138). *Performance Assessment* merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu (Uno & Koni, 2013:19). Menilai kinerja peserta didik, diukur dari kemampuannya dalam menguasai materi, bagaimana mereka diharapkan untuk menggunakan pengetahuan itu untuk berfikir dan memecahkan masalah, dan keterampilan kinerja mereka, dapat menunjukkan hal yang kemudian akan berfungsi sebagai dasar penilaian (Stiggins, 1997:12). Cara penilaian ini dianggap lebih otentik dari pada tes tertulis karena apa yang dinilai lebih mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya (Umamah, 2008:54). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian *Performance Assesment* menuntut peserta didik untuk menunjukkan kemampuan serta keterampilannya, sehingga peserta didik termotivasi untuk dapat meningkatkan kreativitasnya.

Penilaian Kreativitas dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan penilaian *Performance Assesment*, pengukurannya dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Sikap maupun keterampilan yang ditunjukkan oleh peserta didik dapat diketahui melalui pengamatan/observasi langsung oleh pendidik, selain itu dapat dilihat dari karya tulis atau produk yang dihasilkan dalam pembelajaran yang berupa tugas/proyek dan lain sebagainya. Penilaian Hasil belajar diukur dengan menggunakan evaluasi tes tulis yang berbentuk uraian yang telah dibuat secara berkolaborasi dengan pendidik mata pelajaran sejarah, tes tulis dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar pada penelitian ini adalah ranah kognitif analisis (C4) yang disesuaikan

dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada silabus kurikulum 2013 MAN kelas X IPS 2.

*Assesment* kinerja sangat cocok untuk mengatasi masalah yang terjadi dikelas X IPS 2 di MAN 1 Jember. Menurut Basuki dan Hariyanto (2014:175) penilaian *Performance Assesment* adalah penilaian berbasis kinerja yang memiliki beberapa keunggulan, salah satu dari keunggulannya adalah dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Sedangkan menurut Hasan (2012:94) untuk penilaian hasil belajar karakter dapat digunakan berbagai alat seperti *observasi*, *performance assessment*, dan *port-folio assesssment*. Sesuai dengan penjelasan di atas bahwa *performance assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam suatu pembelajaran tidak akan terlepas dari kegiatan *assessment*. *Assesment* kinerja dapat digunakan untuk membantu peserta didik membiasakan diri menunjukkan kinerja dalam memahami dan memecahkan suatu masalah. *Assesment* kinerja sebagai bentuk penilaian yang meminta peserta didik untuk mendemonstrasikan dari apa yang telah mereka pahami.

Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2015), Nurjanah (2015) menyatakan bahwa *Performance Assesment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Nur'afifah (2013) menyatakan bahwa *Performance Assesment* dapat menumbuhkan keterampilan menganalisis peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Imawati (2013) menyatakan bahwa *Performance Assesment* dapat meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Laksanawati, Sriyono, Arif, Maftukhin (2014) menyatakan bahwa *Performance Assesment* dapat mengoptimalkan kinerja peserta didik. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, sebenarnya *Performance Assesment* cocok untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti melakukan kerjasama dengan pendidik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang dirumuskan dengan judul **“Penggunaan *Performance Assesment* Untuk Meningkatkan**



## **Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS di MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018”.**

### **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian latarbelakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1) apakah penggunaan Penilaian Unjuk Kerja (*Performance Assessment*) dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember semester ganjil tahun ajaran 2017/2018?
- 2) apakah penggunaan Penilaian Unjuk Kerja (*Performance Assessment*) dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS2 MAN 1 Jember semester ganjil tahun ajaran 2017/2018?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- 1) untuk menganalisis peningkatan kreativitas melalui penggunaan *Performance Assessment* pada peserta didik di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2017/2018;
- 2) untuk menganalisis peningkatan hasil melalui penggunaan *Performance Assessment* pada peserta didik di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember tahun ajaran 2017/2018.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah :

- 1) bagi pendidik, hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan alternatif pemecahan masalah pembelajaran, yaitu untuk perbaikan proses dan hasil belajar peserta didik, juga dapat digunakan sebagai masukan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas yang cocok dengan pembelajaran sejarah.
- 2) bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar supaya lebih aktif dan mengembangkan kreativitas peserta

didik selama proses pembelajaran juga dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik selama proses pembelajaran.

- 3) bagisekolah yang diteliti, dapat memberikan masukan da;am usaha peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran sejarah di MAN 1 Jember.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran (*learning*) dalam konteks pendidikan di sekolah memiliki dua dimensi, yakni dimensi pelaksana atau pengajar (*teacher*), dan pembelajar atau orang yang belajar (*learner*) (Talajan, 2012:51). Artinya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi efektif antara kedua belah pihak yaitu pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran sejarah adalah bagaimana menanamkan nilai-nilai kepahlawanan, kecintaan terhadap bangsa, jati diri dan budi pekerti kepada anak didik. Buku pelajaran sejarah hendaknya disusun dengan ketentuan-ketentuan ilmiah yang berlandaskan pada tujuan pendidikan nasional (Hugiono & Poerwantana, 1987:90). Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang sangat penting, karena pembelajaran sejarah dapat menanamkan nilai-nilai positif dan budi pekerti peserta didik

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu (Aman, 2011:56). Pengalaman masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Pelajaran sejarah berbeda dengan pelajaran ilmu sosial lainnya. Sejarah merupakan satu-satunya mata pelajaran yang mendeskripsikan asal mula dan perkembangan peradaban manusia (Kochhar,2008:57). Pembelajaran sejarah bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah (Susanto,2014:56). Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu yang mempelajari asal mula dan perkembangan peradaban manusia yang sangat penting bagi peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui materi sejarah yang penting dan bermakna.

Sasaran pembelajaran sejarah harus mengacu pada pendidikan yang lebih luas. Penentuan sasaran dan tujuan juga diperlukan untuk melakukan seleksi tentang materi mana yang penting dan bermakna, metode pendidikan dan teknik

Pendidikannya. Kochhar (2008: 27-37) mengemukakan sasaran umum pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

1. mengemangkan pemahaman tentang diri sendiri memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu , ruang dan masyarakat.
2. membuat masyarakat mampu megevaluasi nilai- nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya
3. mengajarkan toleransi
4. menanamkan sikap intelektual
5. memperluas cakrawalaintelektualitas
6. mengajarkan prinsip-prinsip moral
7. menanamkan orientasi ke masa depan
8. memberikan pelatihan mental
9. melatih peserta didik mengenai isu- isi controversial
10. membangun mencarikan jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan
11. memperkokoh rasa nasionalisme
12. mengembangkan pemahaman internasional
13. mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berguna, seperti keterampilan menggunakan, mengartikan dan menyiapkan media pembelajaran, keterampilan membaca, danketerampilan berdiskusi tentan isu- isu kontroversial.

Pembelajaran sejarah berdasarkan pendapat para ahli, merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari masa lampau yang perlu dipahami makna dari peristiwa masa lampau, Sehingga dapat digunakan sebagai landasan sikap dalam menghadapi kenyataan pada masa sekarang serta menentukan langkah terbaik untuk masa yang akan datang. Pembelajaran sejarah juga mengharapkan peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan dirinya untuk memecahkan suatu masalah ini tentunya akan melatih peserta didik untuk dapat berfikir secara logis, runtut, kreatif. Maka dari itu sangat di perlukan kreativitas peserta didik agar dapat mengintegrasikan ke dalam kehidupan yang nyata dengan memahami



peristiwa sejarah. Peserta didik dapat mengambil hikmah dari peristiwa masa lampau di masa yang akan datang.

### 2.1.1 Tujuan Pembelajaran Sejarah

Tujuan pembelajaran sejarah menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir historis. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2014: 18) yaitu :

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

Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kochhar (2008:27) adalah 1) mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri; 2) memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat; 3) membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya;

4) mengajarkan toleransi; 5) menanamkan sikap intelektual; 6) memperluas cakrawala intelektualitas; 7) mengajarkan prinsip-prinsip moral; 8) menanamkan orientasi ke depan; 9) memberikan pelatihan mental; 10) melatih siswa menangani isu-isu kontroversial; 11) membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan individu; 12) memperkuat rasa nasionalisme; 13) mengembangkan pemahaman internasional; 14) mengembangkan keterampilan-keterampilan fungsional.

Berdasarkan hal tersebut, hasil belajar sejarah diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala permasalahan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang terjadi pada dirinya maupun yang menimpa kehidupan masyarakat. Selain itu, sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 yaitu kemampuan berfikir historis (*historical thinking skill*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif pada peserta didik. sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran sejarah. Penialain unjuk kerja dapat mengasah kreativitas peserta didik dengan mendemostrasikan apa yang diketahui peserta didik dalam materi ataupun pengalaman secara nyata.

### 2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Karakteristik pembelajaran sejarah (Widja, 1991:101) diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) sejarah merupakan peristiwa masa lalu yang unik hanya terjadi satu kali dan tidak terulang lagi. Sehingga dalam menyampaikan sejarah harus cermat, kritis, dan tidak memihak menurut kehendak sendiri.
- 2) sejarah memiliki fakta yang sukar diperagakan secara langsung dihadapan peserta didik, fakta sejarah hanya bisa diimajinasi atau divisualisasikan.
- 3) Sejarah bersifat kronologis, materi pembelajaran sejarah harus didasarkan pada urutan kronologis peristiwa sejarah.

- 4) sejarah berkaitan dengan manusia, ruang dan waktu yang selalu mengingat siapa pelaku peristiwa sejarah, dimana dan kapan peristiwa sejarah terjadi
- 5) sejarah memiliki tiga perspektif waktu yakni masa lampau, kini dan yang akan datang
- 6) sejarah memiliki prinsip sebab akibat. Peristiwa sejarah yang satu diakibatkan oleh peristiwa sejarah yang lain, dan peristiwa sejarah yang satu akan menjadi sebab peristiwa sejarah berikutnya.
- 7) sejarah pada hakikatnya menyangkut perkembangan masyarakat dari berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, budaya dan agama.

Karakteristik pembelajaran sejarah pada hakikatnya mengajarkan tentang perkembangan masyarakat dari berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, budaya dan agama. Berdasarkan karakteristik tersebut, peserta didik dapat mengembangkan kreativitas dengan menyampaikan gagasan-gagasan baru tentang dinamika perkembangan masyarakat di depan kelas. Sehingga menunjukkan bahwa salah satu karakteristik dari pembelajaran sejarah ialah membutuhkan kreativitas peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya.

## **2.2 Penilaian Kinerja (*Performance Assessment*)**

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam mengambil keputusan (al-Tabany, 2014:202). *Department of Education of the State, Territories and Commonwealth of Australia* Penilaian sebagai bukti-bukti yang digunakan oleh Pebelajar (*learner*) dan para guru untuk menentukan apakah para pembelajar tersebut terlibat dalam pembelajaran, kemana tujuan mereka akan pergi (tujuan pembelajaran), dan bagaimana jalan yang terbaik untuk mencapai tujuan tersebut (Basuki dan Hariyanto, 2016:7). Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan terhadap hasil belajar tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Memaknai

penilaian adalah untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa dalam proses belajar dan hasil belajar peserta didik (Jihad dan Haris,2012:55). Penilaian merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan bahwa dengan suatu penilaian akan mengetahui proses perkembangan belajar mengajar dan hambatan-hambatan yang di alami selama mengikuti proses pembelajaran (Ahmad & Wijaya, 2011:120). Penilaian merupakan alat ukur yang dapat digunakan pendidik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik serta dapat mengetahui hasil belajar peserta didik.

*Assessment* mempunyai peranan penting dan merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran. Bahkan dikatakan oleh Daughherty, R (1989) bahwa “*assessment of pupil’s learning is one key to improving affective teaching*”. Oleh karena itu dengan mengassess peserta didik, akan diperoleh banyak manfaat, baik untuk kepetingan peserta didik sendiri, pendidik , maupun masyarakat (Purnomo, 2002:50). Penilaian (*assesment*) adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik (Kunandar, 2014:35). *Assessment* merupakan kegiatan untuk mengumpulkan informasi hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari berbagai jenis tagihan dan mengolah informasi tersebut untuk menilai hasil belajar dan perkembangan peserta didik (Sahlan,2013:8). *Assessment* merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, *Assessment* sebagai alat ukur untuk mengumpulkan informasi mengenai perkembangan peserta didik.

Pendapaat lain menyatakan bahwa *assessment* adalah peroses pegumpulan informasi yang digunakan untuk mengambil keputusan terkait kebijakan pendidikan, mutu program pendidikan, mutu kurikulum, atau mutu pengajaran , atau sejauh mana pengetahuan yang telah diperoleh siswa tentang bahan ajar yang telah diajarkan kepadanya (Basuki & Hariyanto, 2014:153). *Assessment* adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiian ketercapaian) peserta didik (Sukidin,2012:2). *Assessment* berdasarkan pendapat para ahlidapat disimpulkan bahwa Penilaian adalah suatu informasi yang dapat menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil



atau prestasi belajar peserta didik sehingga pendidik dapat mengambil keputusan terkait dalam kompetensi akademik.

Penilaian Unjuk kerja atau dikenal sebagai *Performance assesment* merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu (Uno & Koni, 2013:19). *Performance assesment* adalah suatu *assessment* alternative berdasarkan (*open-ended task*) atau kegiatan *hands-on* yang dirancang untuk mengukur kinerja siswa terhadap seperangkat kriteria tertentu (al-Tabany,2014:207). Unjuk kerja adalah skor yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan terhadap penampilan peserta didik dari suatu kompetensi (Jihad dan Haris, 2012: 138). Jadi *Performance Assesment* adalah penilaian yang dilakukan pendidik dengan mengamati kinerja peserta didik dengan mengetahui tingkah perkembangan peserta didik

*Performance Assesment* merupakan penilaian yang dilakukan pendidik dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu tugas (Yusuf, 2015: 296). Penilaian kinerja adalah suatu penilaian yang meminta peserta didik mendemostrasikan tugas tertentu guna mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya (Kusaeri, 2014:142). *Performance Assesment* merupakan penilaian yang menuntut peserta didik mendemostrasikan pemahaman atau keterampilan yang dimilikinya.

Penilaian *performance*/unjuk kerja merupakan penialain yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu (Umamah, 2014:54). *Performance Assesment* ini didesain untuk lebih menggiatkan para peserta didik agar mereka mampu menguasai dan mendemonstrasikan pengalaman belajarnya yang berbobot (Purnomo,2002:52). Penerapan model *assessment* ini adalah ingin meninggalkan *assessment* tradisional yang biasa digunakan pendidik, karena dipandang kurang relevan dengan kondisi rill peserta didik. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik menunjukkan unjuk kerjanya (Uno & Koni, 2013:19). Karena itu, pendidik harus mampu mengidentifikasi bagaimana cara peserta didik dalam mendemosntrasikan pengalaman belajarnya secara tepat, dan pendidik

harus mampu memilih standart penilaian yang cocok dalam mengassess *performance* peserta didik.

*Assessment* kinerja menitik beratkan pada proses. *Asesement kinerja* memberi kesempatan pada peserta didik untuk mewujudkan kinerja yang ditunjukkan melalui unjuk kerja, tingkah laku, atau interaksi peserta didik. *Asessment kinerja* merupakan pemahaman terbaik berupa respon peserta didik dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks. *Asesemen kinerja* merupakan salah satu bentuk *assesment* yang meminta peserta didik untuk menunjukkan kinerja, sehingga dapat diketahui pengetahuannya serta menuntut peserta didik untuk aktif karena penilaian bukan hanya produk, tetapi yang lebih penting adalah keterampilan yang mereka punya (Roeth & Najoon, 2011:196). Penilaian unjuk kerja ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti; praktek di laboratorium, praktek sholat, praktek OR, presentasi, diskusi, bermain peran, memainkan alat musik, bernyanyi, membaca puisi/deklamasi dll. Cara penilaian ini dianggap lebih otentik daripada tes tertulis karna apa yang dinilai lebih mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya (Umamah, 2014: 54). *Performance Assesment* merupakan penilaian yang tepat untuk meningkatkan motivasi peserta didik, dengan penilaian ini peserta didik dituntut untuk menunjukkan kinerjanya.

Karakteristik utama *assessment* kinerja tidak hanya mengukur hasil belajar peserta didik saja, tetapi secara lengkap memberi informasi yang lebih jelas tentang proses pembelajaran. *Assessment* kinerja merupakan proses yang menyertai seluruh kegiatan belajar dan pembelajaran dengan cara peserta didik mempertunjukkan kinerjanya. Tugas-tugas berbasis kinerja dapat digunakan untuk menilai berbagai macam hasil pembelajaran. Penilaian semacam ini secara khusus lebih berguna untuk menilai pemahaman, kompleksitas kecakapan, dan kebiasaan berfikir, yang biasanya tidak diungkapkan dalam tes konvensional. Tujuan dari diadakannya penilaian kinerja menurut Mutrofin (dalam Imawati, 2013:12) adalah sebagai berikut :



- 1) Menerapkan keterampilan komunikasi dasar
- 2) Menerapkan berbagai konsep dan prinsip utama dari semua disiplin ilmu.
- 3) Menjadi peserta didik yang mampu memenuhi kebutuhannya sendiri.
- 4) Menjadi anggota keluarga, kelompok kerja, atau komunitas yang produktif
- 5) Berpikir dan memecahkan masalah.
- 6) Menghubungkan dan mengintegrasikan pengetahuan.

Adanya tujuan penilaian kinerja tersebut pendidik dapat merencanakan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Kreativitas serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah yang diharapkan akan dapat tercapai

Penelitian yang telah dilakukan Febriando Saddam Baihaqi (2015) yang berjudul “Penerapan model *Assessment Kinerja* untuk meningkatkan minat baca dalam pembelajaran sejarah di kelas X1 IPS MAN Ciledug Kabupaten Cirebon”. sebagai bukti bahwa model *Assesment Kinerja* dapat meningkatkan minat membaca peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa *Assessment Kinerja* cocok diterapkan dalam pembelajaran sejarah guna meningkatkan minat dan keterampilan peserta didik.

### 2.2.1 Langkah- Langkah Penilaian Kinerja

Langkah- langkah penialain kinerja, membuat penialain kinerja peserta didik menurut Widoyoko (2014: 73-74) antara lain :

- a. mengidentifikasi terhadap langkah-langkah penting yang diperlukan data yang akan mempengaruhi hasil akhir yang baik
- b. menuliskan perilaku kemampuan-kemampuan spesifik yang penting dan diperlukan untuk menyelesaikan dan menghasilkan output yang terbaik
- c. membuat kriteria-kriteria kemampuan yang akan diukur. Kriteria yang dibuat jangan terlalu banyak sehingga semua kriteria tersebut dapat diobservasi selama peserta didik melaksanakan tugas atau melakukan suatu kegiatan

- d. mendefinisikan dengan jelas kriteria kemampuan-kemampuan yang akan diukur berdasarkan kemampuan peserta didik yang dapat diamati (observasi)
- e. mendiktikan kriteria-kriteria kemampuan yang akan diukur berdasarkan urutan yang dapat diamati
- f. kalau ada, priksa kembali dan bandingkan dengan kriteria-kriteria kemampuan yang dibuat sebelumnya oleh orang lain.

Proses penialain kinerja dilakukan dengan mengamati saat peserta didik melakukan sesuatu, mendemostrasikan sesuatu dikelas atau menciptakan suatu hasil karya yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Keterampilan yang ditampilkan peserta didik adalah yang dinilai. Penilaian keterampilan peserta didik peseta didik didasarkan pada perbandingan antara kinerja peserta didik dengan standar yang telah ditetapkan (Widoyoko, 2014: 74). Kinerja peserta didik disesuaikan dengan standar kinerja yang telah ditetapkan dalam pembelajaran.

### 2.2.2 Bentuk-bentuk Penilaian Kinerja

Penerapan *assessment* kinerja hendaknya diikuti dengan asesmen rubrik yang merupakan panduan untuk memberi skor secara jelas dan disepakati oleh pendidik dan peserta didik. Karena kedua pihak memiliki kesepakatan dan pedoman bersama yang jelas maka rubrik diharapkan dapat menjadi pendorong atau motivator bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu juga akan menjadikan pendidik dan peserta didik lebih kreatif dalam proses pembelajaran.

Penilaian kinerja, rubrik terdiri dari dua bentuk yang dapat digunaka, antara lain :

1. Holistik, digunakan apabila penskoran (*rater*) hanya memberikan satu buah skor atau nilai (*single rating*) berdasarkan penilaian mereka secara keseluruhan dari hasil kinerja mereka. Dengan menggunakan rubrik ini dapat dianalisis kelemahan dan kelebihan seorang siswa terletak pada kriteria yang mana.

Berikut ini adalah contoh rubrik holistik skala 4 secara umum

Tingkat (Level)	Kriteria
1. Superior	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menunjukkan pemahaman yang lebih terhadap konsep-konsep</li> <li>b. Penjelasan jelas dan sesuai patut dicontoh</li> <li>c. Powerpoin, maket, peta konsep (sesuai dengan yang diinginkan)</li> <li>d. Melebihi pemecahan masalah yang diinginkan</li> </ul>
2. Memuaskan dengan sedikit kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menunjukkan pemahaman terhadap konsep-konsep</li> <li>b. Penjelasan efektif</li> <li>c. Powerpoin, maket, peta konsep sebagian besar tepat</li> <li>d. Memenuhi semua pemecahan masalah yang diinginkan</li> </ul>
3. Cukup memuaskan dengan banyak kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menunjukkan pemahaman terhadap sebagian besar konsep-konsep</li> <li>b. Penjelasan memuaskan</li> <li>c. Powerpoin, maket, peta konsep sebagian tepat</li> <li>d. Sebagian besar pemecahan masalah sesuai yang diinginkan</li> </ul>
4. Tidak memuaskan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menunjukkan sedikit atau tidak ada pemahaman terhadap konsep- konsep</li> <li>b. Penjelasan tidak memuaskan</li> <li>c. Powerpoin, maket, dan peta konsep tidak tepat</li> <li>d. Tidak memenuhi pemecahan masalah yang diinginkan</li> </ul>

( Sumber Iryanti,2004: 13)

2. Analistik, para penskor memberikan penilaian (*Skor*) pada berbagai aspek yang berbeda yang berhubungan dengan kinerja yang dinilai. Dalam metode ini penilaian kinerja dapat menggunakan dua kemungkinan instrument. Yaitu *Cheklis* dan *rating skale*. (Basuki dan Hariyanto, 2016:188)

Berikut ini adalah contoh rubrik analitik yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Kriteria/Sub criteria	1	2	3	4
1. .... • ..... • ..... • ..... • .....				

(Sumber: Iryanti, 2004:14)

Penelitian ini, peneliti menggunakan *assessment* kinerja bentuk yaitu bentuk analitik dengan intrumen checklist. Dari kedua rubrik yang telah dijelaskan diatas, rubrik memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dan kekurangan rubrik Holistik dan Analitik

No	Jenis Rubrik	Kelebihan	Kekurangan
	Rubrik Holistik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menekankan kepada apa yang dapat ditunjukkan oleh peserta didik, dari pada hanya bertumpu apakah peserta didik dapat atau tidak dapat mengerjakan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak dilengkapi dengan umpan balik yang spesifik bagi perbaikan.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghemat waktu dengan meminimalkan jumlah kriteria keputusan yang harus dibuat penilai.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria tidak dapat diberi bobot.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat diterapkan secara konsisten oleh penilai-penilai yang terlatih sehingga meningkatkan reliabilitasnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jika karya peserta didik merupakan karya yang dinilai dalam berbagai tingkatan yang terentang meliputi sejumlah kriteria, akan dialami kesukaran dalam memilih deskripsi tunggal yang terbaik.</li> </ul>

No	Jenis Rubrik	Kelebihan	Kekurangan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat diterapkan secara konsisten oleh penilai-penilai yang terlatih sehingga meningkatkan reliabilitasnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jika karya peserta didik merupakan karya yang dinilai dalam berbagai tingkatan yang terentang meliputi sejumlah kriteria, akan dialami kesukaran dalam memilih deskripsi tunggal yang terbaik.</li> </ul>
	Rubrik Analitik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan umpan balik yang bermanfaat dengan dilandasi oleh kekuatan dan kelemahan peserta didik.</li> <li>• Kriteria dapat diberi bobot untuk merefleksikan kepentingan relatif dari setiap dimensi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu waktu yang lebih lama untuk menyusun dan menggunakannya dari pada rubrik holistik.</li> <li>• Kecuali setiap nilai dari setiap kriteria didefinisikan secara baik, penilaian-penilaian yang berbeda tidak dapat memberikan skor yang sama terhadap pekerjaan peserta didik yang sama, dengan demikian reliabilitasnya kurang.</li> </ul>

(Sumber: Basuki dan Hariyanto, 2015:94)

### 2.2.3 Tugas-tugas Penilaian Kinerja

Tugas-tugas asesmen kinerja dapat diwujudkan dengan berbagai bentuk, antara lain :



1. *computer adaptive testing* (sepanjang tidak berbentuk tes obyektif), menuntut siswa untuk mengeskpresikan diri sehingga dapat menunjukkan tingkat kemampuan yang nyata.
2. tes pilihan ganda yang diperluas, yaitu bentuk tes obyektif yang tidak sekedar memilih jawaban yang benar. Tes ini menuntut siswa berpikir tentang alasan mengapa memilih jawaban tersebut sebagai jawaban yang benar.
3. *extended- response atau open ended question*, dapat juga digunakan, asal tidak hanya menuntut adanya satu jawaban benar.
4. *group performance assessment*, yaitu tugas-tugas individu yang harus dikerjakan secara berkelompok
5. *individual performance assessment*, yaitu tugas- tugas individu yang harus dikerjakan secara mandiri
6. *interview*, yaitu siswa harus merespon pertanyaan- pertanyaan lisan
7. *observasi*, meminta siswa melakukan suatu tugas. selama melakukan tugas siswa diobservasi baik secara terbuka maupun tertutup (Hasan dan Kusmarni, 2006: 9)

Peneliti disini menegaskan bahwa peserta didik diberi tugas-tugas dalam bentuk *grup performance assessment* yang dikerjakan secara berkelompok dan tugas dalam bentuk *individual performance assessment* yaitu tugas individu yang harus dikerjakan oleh masing-masing peserta didik.

#### 2.2.4 Kelebihan dan kekurangan Penilaian Kinerja

Berikut ini adalah Tabel 2.2 kelebihan dan kekurangan penilaian *Performance Asessment* menurut pendapat ( Basuki dan Hariyanto, 2014: 175) yaitu :

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Berfokus pada keterampilan analisis dan keterpaduan pengetahuan	Memerlukan waktu yang intensif untuk mengelola, memantau, dan melakukan koordinasi
2.	Meningkakan kreativitas	Sulit untuk dikoordinasikan dengan standar penilaian

No	Kelebihan	Kekurangan
		pendidikan yang telah ditetapkan secara legal.
3.	Merefleksikan keterampilan dan pengetahuan dunia nyata	Menantang pendidik untuk memberikan skema pemberian nilai yang konsisten
4.	Mendorong kerja kolaboratif	Sifat subjektif dalam pemberian nilai akan cenderung menjadi bias
5.	Meningkatkan keterampilan lisan dan tertulis	Sifat penilaian yang unik mungkin tidak dikenal oleh peserta didik
6.	Langsung menghubungkan kegiatan <i>assessment</i> , kegiatan pendidikan, dan tujuan pembelajaran	Bisa bersifat tidak praktis untuk kelas yang berisi banyak peserta didik
7.	Menekankan kepada keterpaduan pembelajaran di sepanjang waktu.	Hal yang menantang untuk mengembangkan berbagai kisaran tujuan pembelajaran.

(Sumber: Basuki dan Hariyanto, 2014: 175)

Penjelasan mengenai kekurangan dan kelebihan penilaian kinerja menunjukkan bahwa dengan penilaian kinerja dalam pembelajaran akan dapat dengan mudah untuk mengukur kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Penilaian kinerja dalam pembelajaran sejarah dapat digunakan apabila peserta didik diminta untuk menceritakan peristiwa sejarah. Penilaian kinerja ini akan sesuai dengan pembelajaran sejarah apabila digunakan untuk menilai pembelajaran yang menggunakan metode *Project Based Learning* yang berfokus kepada tugas memecahkan masalah, sehingga dapat digunakan untuk mengukur kreativitas peserta didik

Indikator penilaian kinerja yang digunakan dalam penilaian ini yaitu indikator penilaian kinerja menurut pendapat Iryanti (2004: 17) yang disesuaikan dengan indikator kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : 1) Selalu ingin tahu; 2) Kemampuan mencari jawaban; 3) kemampuan menemukan jawaban; 4) Kemampuan bertanya. Indikator penilaian kinerja digunakan untuk

mengukur keterampilan peserta didik saat kegiatan pembelajaran dan ketika peserta didik mempresentasikan hasil proyek yang dikerjakan. Indikator penilaian kinerja yang digunakan yaitu :

1. *Penguasaan materi*
  - a. Menunjukkan pemahaman/penguasaan terhadap konsep-konsep
  - b. Memberikan contoh-contoh yang relevan
  - c. dapat melihat kesalahan dan kekurangan pada suatu objek/situasi
2. *Cara penyajian*
  - a. Penjelasan efektif/memuaskan
  - b. Sistematis penyajian
  - c. Presentasi menarik, menggunakan alat bantu/ media yang sesuai
3. *Kemampuan mengemukakan pendapat*
  - a. Mengemukakan pendapat secara sopan, lancar dan memiliki rasa percaya diri
  - b. Mengajukan banyak pertanyaan (mempertanyakan segala sesuatu)
  - c. Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap sesuatu
4. *Kemampuan merespon*
  - a. Menunjukkan rasa antusias
  - b. Mampu menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban
  - c. Menanggapi ide/pendapat teman secara sungguh-sungguh

### **2.3 Kreativitas Belajar**

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2004:25). Kreativitas adalah kemampuan dalam mengidentifikasi atau mempersiapkan solusi untuk berbagai macam permasalahan (Eggen & Kauchak, 2004:178). Kreativitas diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Pendidik harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman dalam pembelajaran sehingga bakat-bakat kreativitas dalam

siswa dapat keluar dan menghasilkan pemahaman yang mudah dimengerti oleh siswa (Beetlestone, 2012:2).

Mengembangkan kreativitas pada peserta didik sangatlah penting. Karena dalam pembelajaran para peserta didik harus dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal, sesuai dengan kemampuannya. Berbagai pengalaman dan pengamatan terhadap perilaku peserta didik dalam pembelajaran, aktivitas dan kreativitas dapat dikembangkan (Mulyasa,2010:188) antara lain :

- 1) Mengembangkan keberanian dan rasa percaya diri peserta didik, serta mengurangi perasaan-perasaan yang kurang menyenangkan.
- 2) Memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi secara aktif dan terarah.
- 3) Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan penilaian hasilnya.
- 4) Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter.
- 5) Melibatkan mereka secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Ciri-ciri kreativitas menurut sund (dalam Slameto,1995:4) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Hasrat keinginan tahu yang cukup besar;
- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
- c. Panjang akal;
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
- e. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit;
- f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
- g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas;
- h. Berfikir fleksibel
- i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak;
- j. Kemampuan membuat analisis dan sintesis;
- k. Memiliki semangat bertanya serta meneliti;

- l. Memiliki daya abstrak yang cukup baik;
- m. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Saat mengembangkan kreativitas, peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati fenomena alam, fenomena sosial, dan fenomena seni budaya, kemudian bertanya dan menalar dari hasil pengamatan tersebut. Artinya, peserta didik belajar dari lingkungannya. Kreativitas tersebut, timbul inovasi yang menjadikan peserta didik memiliki beragam alternative jawaban dalam setiap masalah yang dihadapinya (Kemendikbud, 2013). Kreativitas dalam pembelajaran akan membantu peserta didik untuk memahami kompleksitas tentang bagaimana dan menapa sesuatu itu dibuat. Kreativitas akan membantu peserta didik untuk mengekspresikan gagasan-gagasan dan perasaan peserta didik dengan merancang pembelajaran mereka sendiri (Beetlestone, 2012: 30).

### 2.3.1 Indikator Kreativitas

Indikator Kreativitas yang ingin dicapai dalam penelitian ini mengacu pada Indikator menurut Beetlestone (2012: 2) yang meliputi :

- 1) *selalu ingin tahu*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Mengajukan banyak pertanyaan (mempertanyakan segala sesuatu)
  - b. Peka dalam pengamatan dan ingin selalu mengetahui/ meneliti
  - c. Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak
- 2) *kemampuan mencari jawaban*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Memikirkan lebih dari satu jawaban
  - b. Mampu menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban
  - c. Mampu menunjukkan contoh- contoh yang relevan
- 3) *kemampuan menemukan gagasan baru*; dan sub indikator peneliti adalah :
  - a. Mampu menemukan banyak ide/gagasan
  - b. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
  - c. Mampu memberikan macam-macam penafsiran
- 4) *kemampuan bertanya*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Selalu Aktif bertanya
  - b. Mampu memberikan banyak pertanyaan yang menarik



c. Selalu menunjukkan rasa ingin tahu

Kreativitas sangat penting dimiliki oleh setiap peserta didik pada era saat ini untuk melatih kemampuan mereka dalam memecahkan segala macam masalah dan dapat memiliki. Jadi Indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) Selalu ingin tahu; 2) Kemampuan mencari jawaban; 3) kemampuan menemukan jawaban; 4) Kemampuan bertanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur'afifah (2013) dengan judul "Penerapan Assessment Kinerja untuk menumbuhkan keterampilan menganalisis peserta didik pada mata pelajaran sejarah : Penelitian tindakan kelas di kelas X1 IPS 2 MAN 1 Kota Bandung Tahun Ajaran 2012/2013". Penelitian tersebut dapat diamati dalam kegiatan diskusi dan *Performance* kelompok melalui penilaian dengan menggunakan rubrik (kriteria penilaian) yang memenuhi indikator keterampilan menganalisis yaitu memilih dan memilah, menghubungkan, mendeskripsikan, menguraikan serta menyimpulkan.

Berdasarkan uraian di atas, membuktikan bahwa *Assessment Kinerja* dapat menumbuhkan keterampilan menganalisis peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Maka dapat disimpulkan bahwa *Assesment Kinerja* cocok diterapkan pada mata pelajaran sejarah dengan meningkatkan keterampilan. penelitian diatas sebagai acuan bagi peneliti untuk mengadakan penelitian, penggunaan *Performance Assessment* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mata pembelajaran sejarah.

## 2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setiap menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011:22). Hasil belajar merupakan proses hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar yang mengalami perubahanbaik (Dimiyati & Mudjono, 2006:3). Pendapat lainmendefinisikan Hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri atau interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 22). Dari beberapa pendapat para ahli dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh perubahan.

Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berfikirnya, keterampilan atau sikap terhadap suatu obyek, mengenai perubahan perilaku menurut Bloom (dalam Sudjana, 2011: 46) menggolongkan hasil belajar menjadi tiga bidang (ranah) yakni :

- 1) bidang kognitif (yakni berhubungan dengan penguasaan intelektual peserta didik);
- 2) bidang afektif (yakni berkenaan dengan sikap dan nilai), yang terdiri dari tingkah laku yang dimiliki peserta didik seperti disiplin, perhatian terhadap pelajaran, motivasi belajar, dan lain sebagainya;
- 3) bidang psikomotor (yakni berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak secara individu).

Cara mengetahui hasil belajar peserta didik adalah dengan mengadakan penilaian untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam penguasaan. Dengan penilaian guru bisa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kualitas pembelajaran yang telah dilakukan. Apakah metode, strategi, media, model pembelajaran dan hal lain yang dilakukan dalam proses belajar mengajar itu tepat dan efektif atau sebaliknya bisa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik (Kunandar, 2014:11). Cara mengetahui kualitas pembelajaran dapat dilihat dari ketuntasan, artinya peserta didik yang mencapai nilai jauh melampaui KKM. Jika KKM yang ditentukan 70, maka peserta didik yang nilainya 90 ke atas dapat dikategorikan sangat tuntas (Kunandar, 2014:13). Hasil belajar dapat diketahui melalui *Performance Assessment* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan peserta didik berdasarkan kriteria- kriteria yang telah ditentukan.

Hasil belajar adalah pencapaian taraf penguasaan materi secara maksimal yang ditetapkan bagi setiap bahan pelajaran. baik secara perorangan maupun secara kelompok. hasil belajar siswa dapat diketahui melalui penilaian atau evaluasi. Tujuan utama evaluasi ini adalah untuk memperoleh informasi yang akurat yang mengenai tingkat pengoptimalan keberhasilan hasil belajar siswa

sehingga dapat diupayakan dan tindak lanjutnya. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah nilai dari ulangan harian.

Penelitian dilakukan oleh Sri Imawati (2013) dengan judul “Penerapan *Assessment Kinerja* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi (studi kasus mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNP, dan pendapatan nasional kelas x6 semester genap SMA Negeri Jatiroto Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2011/2012)”. Hal ini diketahui melalui ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 83% pada siklus II telah mencapai SKM SMA Negeri 1 Jatiroto sebesar 75%. Data ini menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik dengan penerapan *Assessment Kinerja*.

## **2.5 Penggunaan Penilaian *Performance Assessment* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik**

Permasalahan yang ada adalah rendahnya kreativitas dan hasil belajar sejarah dialami oleh peserta didik kelas X IPS 2MAN 1 Jember, Kreativitas peserta didik kelas X IPS 2 dikatakan rendah disebabkan tidak tercapainya indikator sikap kreativitas, diantaranya yaitu: (1) kurangnya rasa ingin tahu saat proses pembelajaran, seperti sedikit pertanyaan yang diajukan peserta didik sedangkan materi yang diajarkan sangat menarik dan memiliki cakupan yang luas; (2) kurangnya keaktifan peserta didik dalam mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan pendidik; (3) kurangnya penemuan gagasan baru, seperti beberapa peserta didik tidak memiliki gagasan baru atas permasalahan yang diajukan oleh pendidik dan solusi ditemukan hanya mengacu pada sumber buku saja; dan (4) rendahnya kualitas dan jumlah pertanyaan yang diajukan ketika proses pembelajaran.

*Performance Assessment* atau Penilaian kinerja adalah suatu penilaian yang meminta siswa mendemostrasikan tugas tertentu guna mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya (Kusaeri, 2014:142). Dalam Kamus Bahasa Indonesia dikemukakan arti Kinerja sebagai; (1) sesuatu yang dicapai; (2) prestasi yang diperlihatkan; (3) kemampuan kerja. Kinerja dinyatakan

baik dan sukses jika tujuan yang diinginkan itu dapat tercapai dengan baik. Kinerja adalah suatu perbuatan, suatu prestasi atau apa yang diperhatikan seseorang melalui keterampilan yang nyata. Selain itu dapat di definisikan kinerja adalah gambaran tentang hasil kerja seseorang berkaitan dengan tugas yang diembannya dan didasarkan pada tanggung jawab yang dimiliki seseorang (Laksanawati,2014:38).

Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif. Sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar (Slameto, 1995:138). Kreativitas sangat penting dimiliki oleh peserta didik, karena dapat memberikan kemampuan melihat kemungkinan-kemungkinan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Kreativitas dapat dikembangkan dalam merekonstruksi peristiwa masa lalu sebagai pelajaran dan dimanfaatkan untuk mengidentifikasi dan menemukan solusi suatu permasalahan masa kini atau masa yang akan datang.

Berdasarkan uraian diatas, Penilaian *Performance Assessment* dapat membantu meningkatkan kreativitas peserta didik. Disimpulkan bahwa kinerja adalah penampilan yang melakukan, menggambarkan dan menghasilkan sesuatu hal yang sesuai dengan petunjuk, fungsi dan tugasnya yang didasari oleh pengetahuan, sikap, keterampilan, dan motivasi secara nyata. Kreativitas akan diperoleh pada saat proses pembelajaran berlangsung diharapkan menjadi suatu keterampilan bagi peserta didik. Kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan penilaian *Performance Assessment*.

## 2.6 Penelitian Terdahulu

Pada beberapa penelitian terdahulu, pembelajaran penggunaan *Performance Assessment* dikatakan cukup berhasil dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu :

1. Penelitian yang relevan dilakukan Riri Triwahyu Ningsih (2015) dengan judul “Penerapan *Assessment Performane* untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS (Pokok bahasan Pembuatan



Kerajinan Limbah Plastik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah *Islamic Centre*) kabupaten Cirebon”. Penerapan *Assessment performance* untuk meningkatkan kreatifitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS yang dilakukan dua siklus, dimana pra tindakan hasil belajar peserta didik dengan rata- rata 67 dan ketuntasan belajar peserta didik sebesar 29%. Pada siklus 1 memperoleh nilai dengan rata-rata 58 dan ketuntasan belajar peserta didik sebesar 41,6%. Pada siklus ke II memperoleh nilai dengan rata-rata 94 dan ketuntasan belajar peserta didik sebesar 100%.Maka dapat disimpulkan penerapan *Assessment Performance* pada mata pelajaran IPS kelas VIII dapat meningkatkan kreatifitas belajar peserta didik.

2. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Emiliyah Nurjanah (2015) dengan judul “Penerapan Project Based Learning dengan *Performance Assessment* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta didik pada siklus 1 persentase klasikal kreativitas peserta didik yaitu sebesar 61,11%. Pada siklus 2 meningkat menjadi 70%. Pada siklus 3 persentase kreativitas belajar peserta didik juga meningkat menjadi 77,77% dengan kategori kreatif. Hasil belajar aspek kognitif mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu pra siklus sebesar 53,33% menjadi 66,66% pada siklus 1. Siklus 1 ke siklus 2 juga mengalami peningkatan menjadi 76,66%. Siklus 2 ke siklus 3 mengalami peningkatan sebesar 83,33%. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan *Perfromance Assessment* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 1 dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.
3. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Sri Imawati (2013) dengan judul “Penerapan *Assessment Kinerja* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi (Studi Kasus Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep PDB,PDRB, PNP, dan Pendapatan Nasional Kelas X6 Semester Genap SMA Negeri Jatiroto Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2011/2012). Pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan



*Assessment* Kinerja, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 74 dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 71% dan siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 83 dengan ketuntasan secara klasikal sebesar 83%. Ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 83% pada siklus II. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Assessment Kinerja* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

4. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Titis Laksanawati, Sriyono, Arif Maftukhin (2014) dengan judul “ Implementasi *Performance Assessment* untuk Pengoptimalan Kinerja Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Bulus pesantren Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan. Dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata persentase kinerja peserta didik pada setiap siklus. Sebelum mengimplementasikan *performance assessment* persentase kinerja siswa 30,78 %. Meningkat menjadi 68,78 % pada siklus I dan meningkat menjadi 81,78 % pada siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar pra siklus 55 dengan persentase tingkat ketuntasan 30 %, meningkat menjadi 65,17 dengan tingkat persentase ketuntasan kelas 53,33 % pada siklus I dan meningkat menjadi 74,67 dengan persentase tingkat ketuntasan kelas menjadi 96,67 % pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi *Performance Assessment* dapat meningkatkan kinerja peserta didik.
5. Penelitian terkait dengan *Performance Assessment* juga dilakukan oleh Nur'afifah (2013) dengan judul “Penerapan asesmen kinerja untuk menumbuhkan keterampilan menganalisis peserta didik pada pembelajaran sejarah : Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 2 MAN 1 Kota Bandung Tahun Ajaran 2012/2013” Penelitian ini menerapkan tiga siklus dalam pelaksanaannya. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penerapan *assessment kinerja* dapat menumbuhkan keterampilan menganalisis peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 MAN 1 Kota Bandung. Hal ini dapat diketahui dari pelaksanaan tindakan pembelajaran di setiap siklus dan mengalami pertumbuhan pada siklus ketiga.

Pertumbuhan tersebut dapat diamati dalam kegiatan diskusi dan *performance* kelompok melalui penilaian dengan menggunakan rubrik (kriteria penilaian) yang memenuhi indikator keterampilan menganalisis yaitu memilah dan memilah, menghubungkan, mendeskripsikan, menguraikan serta menyimpulkan

6. Penelitian yang telah dilakukan Febriando Saddam Baihaqi (2015) yang berjudul “Penerapan model *Assessment Kinerja* untuk meningkatkan minat baca dalam pembelajaran sejarah di kelas X1 IPS MAN Ciledug Kabupaten Cirebon”. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah, lembar observasi kinerja siswa dan guru, hasil belajarpeserta didik, angket dan dokumentasi, data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif pada setiap siklusnya. Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini, penggunaan model *assessment kinerja* terhadap minat membaca buku teks sejarah, mengalami peningkatan secara signifikan, dilihat dari lembar observasi peserta didik dan pendidik dari siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan.

Berdasarkan penelitian terdahulu tentang *Performance Assessment* dapat meningkatkan Kreativitas dan Hasil belajar peserta didik. Peneliti ingin meneliti tentang penggunaan penilaian *Performance Assessment* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Peneliti terdahulu diatas sebagai pertimbangan dalam melaksanakan penelitian ini dan untuk membuktikan bahwa *Performance Assesment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

## 2.7 Kerangka Berfikir

Pembelajaran Sejarah memiliki arti penting untuk mengembangkan karakter peserta didik. Peran penting pembelajaran terlihat jelas bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah. Strategi pembelajaran yang digunakan hendaklah tidak mematikan kreativitas dan memaksa peserta didik hanya untuk menghafal fakta.

Sejarah sudah saatnya diajarkan dengan cara berbeda, kebakuan pembelajaran yang terjadi seringkali dikarenakan rendahnya kreatifitas dalam pembelajaran sejarah. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk memberikan gagasan-gagasan baru untuk memecahkan suatu masalah, kreativitas sangat penting dimiliki oleh peserta didik, karena dapat memberikan kemampuan melihat kemungkinan-kemungkinan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Kreativitas dapat dikembangkan dalam merekonstruksi peristiwa masa lalu sebagai pelajaran dan dimanfaatkan untuk mengidentifikasi dan menemukan solusi suatu permasalahan masa kini atau masa yang akan datang.

Pembelajaran sejarah di MAN 1 Jember memiliki beberapa permasalahan diantaranya adalah: (1) rendahnya kreativitas peserta didik dan (2) rendahnya hasil belajar sejarah peserta didik. Dengan alasan tersebut memiliki nilai kreativitas yang rendah. Kreativitas peserta didik dikatakan rendah disebabkan tidak tercapainya indikator kreativitas, diantaranya yaitu: (1) kurangnya rasa ingin tahu ketika proses pembelajaran, seperti minimnya pertanyaan dari peserta didik dalam materi pembelajaran sedangkan materi yang diajarkan memiliki cakupan yang sangat luas; (2) kurangnya aktifitas peserta didik dalam mencari jawaban yang diajukan pendidik; (3) kurangnya penemuan gagasan baru, seperti beberapa peserta didik tidak memiliki gagasan baru dalam permasalahan yang diajukan oleh pendidik; dan (4) rendahnya kualitas pertanyaan yang diajukan ketika proses pembelajaran.

Selain rendahnya kreativitas dan hasil belajar sejarah dikelas X IPS MAN 1 Jember. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik tidak sesuai dengan hasil belajar yang menuntut peserta didik memiliki kemampuan berfikir analisis, aktif dan kreatif. Pendidik hanya melakukan penilaian terhadap proses kognitif pengetahuan sejarah. Rendahnya hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata yang belum tuntas.

Permasalahan diatas dapat diatasi dengan penggunaan penilaian *Performance Assessment*. *Performance Assessment* merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang

menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti: ppraktek, bermain peran, presentasi, diskusi. Cara penilaian ini dianggap lebih autentik dari tes tertulis karena apa yang dinilai mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Penilaian ini juga akan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik karena *Performance Assessment* menuntut peserta didik untuk mendemostrasikan dari hasil kerjanya sehingga hasil belajar peserta didik akan menjadi baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Emiliyah Nurjanah (2015) menyatakan bahwa *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Riri Truwahyu Ningsih (2015) menyatakan bahwa *Performance Assesment* dapat meningkatkan Kreatifitas peserta didik. Dari beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

### Tuntutan Pembelajaran Sejarah :

1. Peserta didik perlu memiliki kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Fajar, 2005: 133)
2. Mampu mengembangkan istilah, fakta, dan peristiwa penting yang berhubungan dengan sejarah (Kochhar, 2008: 51)
3. Memiliki fungsi edukatif, rekreatif, dan inspiratif (Aman, 2011 :24);

### Permasalahan dalam Pembelajaran

- Penggunaan penilaian yang masih tradisional
- Peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran
- Motivasi peserta didik yang terabaikan
- Kreativitas Peserta didik kurang terasah
- Hasil belajar rendah

### Alternatif Pemecahan Masalah :

*Performance Assesment* adalah suatu penilaian yang meminta siswa mendemostrasikan tugas tertentu guna mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya (Kusaeri,2014:142)

*Performance Assessment* ini didesain untuk lebih menggiatkan para siswa agar mampu menguasai dan mendemonstrasikan pengalaman belajarnya, Penerapan model assessment ini adalah ingin meninggalkan assessment tradisional yang biasa digunakan guru, karena dipandang kurang relevan dengan kondisi rill peserta didik (Purnomo, 2002:52).

### Alur logika Pemecahan Masalah

Indikator Kreativitas	<i>Performance Asesement</i>
1) Selalu ingin tahu; →	<i>Performance Assesment</i> memberi dorongan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka perlu tahu (Viyanti, et al.2015: 219)
2) Kemampuan mencari jawaban; →	<i>Asessment Kinerja</i> dapat meningkatkan keterampilan



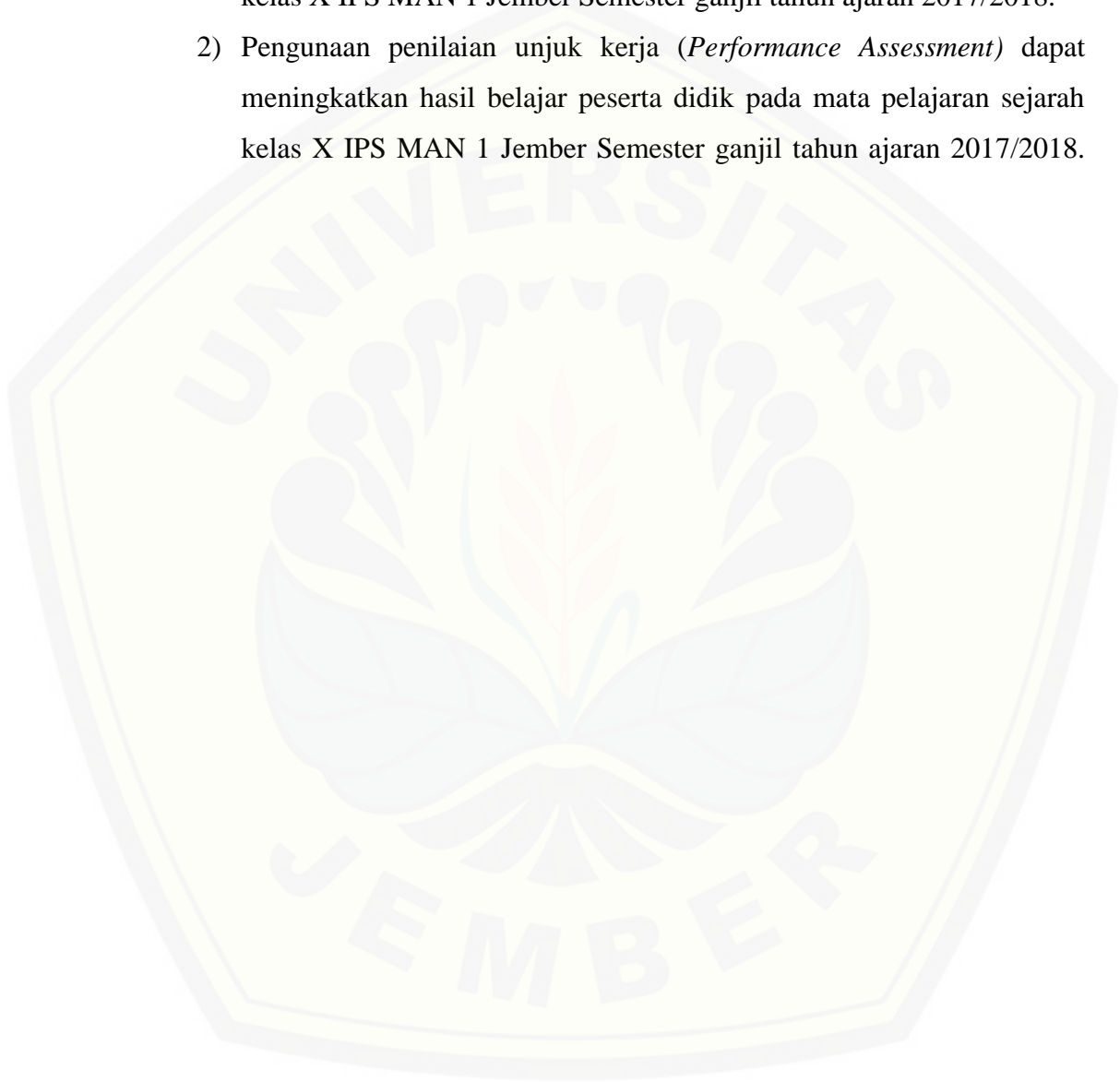
		menganalisis (Nur'afifah,2013)
3)	Kemampuan menemukan gagasan baru; →	<i>Performance Assessment</i> dapat dijadikan alternative penilaian keterampilan argumentasi dalam pembelajaran (Viyanti, et al.2015: 223)
4)	Kemampuan bertanya → (Beetlestone, 2012:2-5)	<i>Performance Assesment</i> meningkatkan keterampilan lisan dan tertulis (Basuki & Hariyanto, 2015:176)
<b>Hipotesis Tindakan</b>		
Penggunaan penilaian <i>Performance Assessment</i> dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah.		

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir

## 2.8 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Penggunaan penilaian unjuk kerja (*Performance Assessment*) dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN 1 Jember Semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.
- 2) Penggunaan penilaian unjuk kerja (*Performance Assessment*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS MAN 1 Jember Semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.



### BAB 3. METODE PENELITIAN

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

#### 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Berikut ini yang menjadi alasan peneliti dalam memilih tempat penelitian adalah :

- a) adanya kesediaan kepala sekolah dan pendidik sejarah MAN Negeri Jember sebagai tempat penelitian;
- b) di MAN 1 Jember masih belum pernah diadakan penelitian tentang Penggunaan *Penilaian Performance Assessment* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah;
- c) adanya permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas X IPS 1 MAN Jember rendahnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

#### 3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember yang berjumlah 31 peserta didik yang terdiri dari 23 peserta didik perempuan, dan 8 peserta didik laki- laki. Hasil observasi awal melalui wawancara dengan pendidik sejarah, maka subjek penelitian ini ditentukan di kelas X IPS 2 dengan pertimbangan kurang adanya perhatian dari peserta didik. Maka subjek penelitian selama dilakukannya observasi di MAN 1 Jember. Hasil observasi dan wawancara di lapangan menunjukkan tingkat kreativitas peserta didik belum terasah. Kreativitas yang kurang dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat kurang respon dan kurang tanggaap terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidik. Hal ini dapat terlihat ketika proses pembelajaran

berlangsung banyak dari peserta didik yang kurang menunjukkan diri mereka dalam artian peserta didik kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat, idea tau gagasan mereka dalam pembelajaran khususnya sejarah. Kondisi seperti ini membuat para peserta didik lebih cenderung bosan, mengantuk, sibuk sendiri. Sehingga mereka mengikuti pembelajaran hanya seperti sekedar datang, duduk, mendengarkan dan pulang. Peserta didik belum berani bertanya ataupun mengemukakan ide kreatif mereka dalam pembelajaran. Hasil observasi yang menunjukkan kreatifitas peserta didik dikatakan rendah disebabkan peserta didik cenderung pasif tidak kreatif, kurang aktif cuek dan hanya menjadi pendengar saja dari apa yang guru sampaikan, peserta didik belum kreatif dan kurang respon terhadap pembelajaran sejarah. Selain rendahnya kreativitas, hasil belajar sejarah dikelas XI IPS 2 MAN 1 Jember juga belum tuntas.

### 3.3 Definisi Operasional

Penegasan istilah perlu dilakukan agar tidak terjadi perbedaan persepsi dan tidak menyebabkan pembicaraan meluas. Untuk menghindari perbedaan persepsi atau salah penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional.

Definisi operasional yang dimaksud sebagai berikut :

a. *Penilaian Kinerja/Performance Assessment*

Assesment kinerja adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilaian terhadap kreativitas peserta didik sebagaimana yang terjadi di dalam kelas. Pengamatan yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik mengenai tugas- tugas yang diberikan dalam proses pelaksanaan belajar mengajar di dalam kelas. Penilaian kinerja adalah suatu penilaian yang meminta peserta didik mendemostrasikan tugas tertentu guna mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya (Kusaeri, 2014:142) Penilaian ini meminta peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini meminta peserta didik untuk mendemostrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan ke dalam konteks yang sesuai dengan kinerja yang ditetapkan.

- b. Kreativitas adalah salah satu kemampuan peserta didik dalam menganalisis gagasan-gagasan baru untuk memecahkan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran. Indikator kreativitas peserta didik yang diamati dalam proses pembelajaran sebagai berikut (Beetlestone, 2012:2-5). rasa ingin tahu peserta didik terhadap peristiwa sejarah; kemampuan mencari jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh pendidik; kemampuan menemukan gagasan baru dan solusi terhadap permasalahan yang diajukan pendidik; dan kemampuan bertanya. Pengembangan kreativitas peserta didik dapat dijadikan suatu modal dalam perkembangan zaman serta dapat menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapinya.
- c. Hasil belajar adalah suatu pengalaman-pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran berupa perubahan tingkah laku yang ditunjukkan dalam nilai atau angka. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah ranah Psikomotor dan kognitif. Ranah Psikomotor diukur pada proses pembelajaran berlangsung dengan indikator kreativitas. Ranah kognitif diukur dengan menggunakan evaluasi tes tulis yang berbentuk uraian yang telah dibuat berkolaborasi dengan pendidik mata pelajaran sejarah, tes tulis dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar ranah kognitif pada penelitian ini adalah kognitif analisis (C4) yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada silabus kurikulum 2013 SMA kelas X.

Hasil belajar kognitif analisis menuntut peserta didik memiliki kemampuan menganalisis peristiwa sejarah dengan berpikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif. Penilaian hasil belajar diukur berdasarkan pelaksanaan siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Lalu cara mengetahui dan mengukur tingkat kreativitas peserta didik, pendidik mengamati aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Mengamati aktivitas peserta didik sesuai dengan kriteria indikator kreativitas yang akan diukur menggunakan penilaian *Performance Assessment* yang telah disampaikan langkah-langkah dan kriteria



penilaian performance assesment diawal pembelajaran. Sehingga pendidik akan dapat mengetahui perubahan peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam persiklus dengan penggunaan penilaian *Performance Assessment*.

### 3.4 Pendekatan dan Jenis Penelitian

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

#### 3.4.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Kelas merupakan gabungan definisi dari tiga kata, Penelitian + Tindakan + Kelas, yaitu:

1. Penelitian, menunjukan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti
2. Tindakan, menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik.
3. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pendidikan, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok peserta didik dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang pendidik. (Arikunto, 2010: 2-3)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada dasarnya dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran di sekolah dan untuk mengatasi masalah- masalah pembelajaran yang terjadi dikelas. Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk memperbaiki masalah- masalah pembelajaran yang terjadi dikelas, salah satunya seperti permasalahan yang ada di kelas X IPS 2 yang cenderung pasif dan siswa kurang aktif dalam belajar sejarah sehingga perlu ditingkatkan kreativitas peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah.

### 3.4.2 Pendekatan

Pembahasan pendekatan dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yaitu berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang atau subjek itu sendiri. Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, hingga penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2006: 12). Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam aktifitas belajar dan memfokuskan pada peningkatan kreativitas menggunakan *Performance Assessment*. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar sejarah peserta didik dikelas X IPS 2 di MAN 1 yang diukur dengan cara evaluasi tes tulis yang berbentuk uraian setelah mengikuti proses pembelajaran.

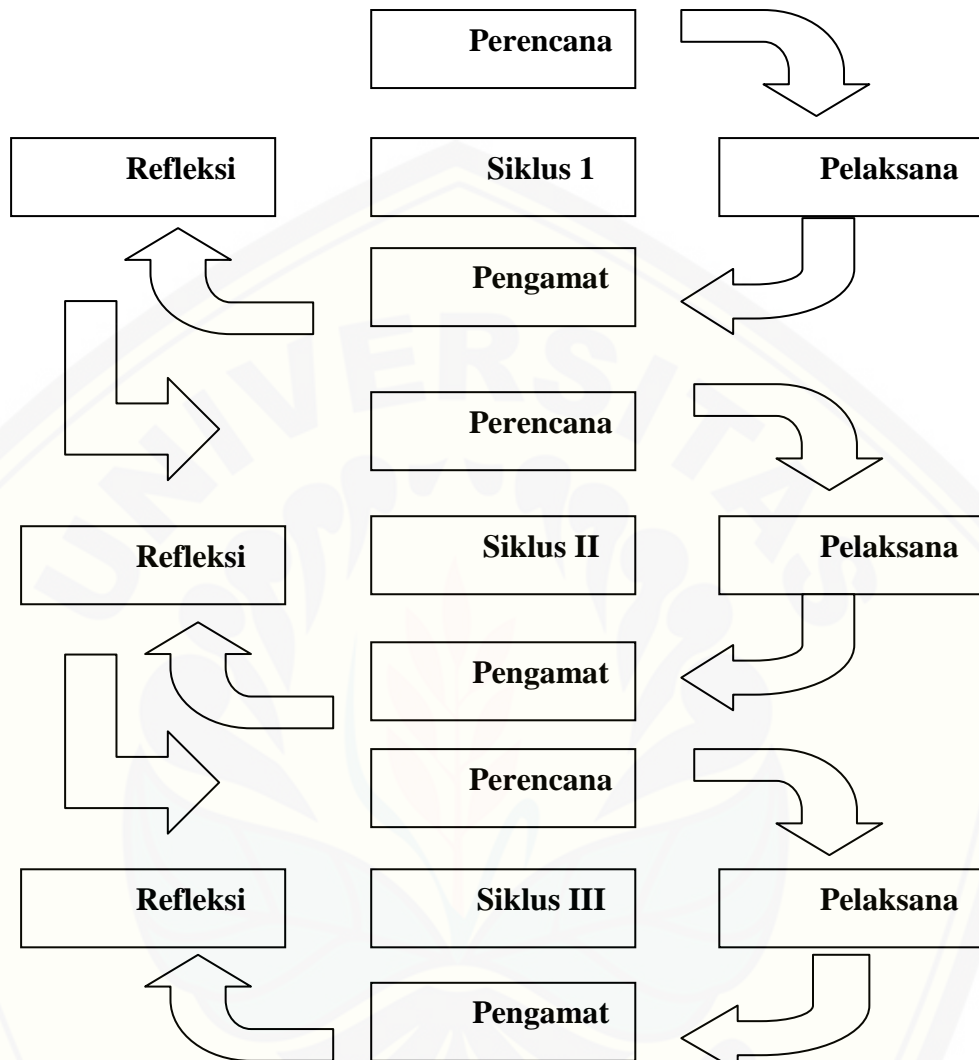
### 3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Dalam PTK ini pendidik bertindak sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti mengobservasi jalannya pembelajaran. Desain tindakan penelitian ini berdasarkan model penelitian tindakan Hopkins yang memiliki empat fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2008: 16). Tahap- tahap dalam model Hopkins adalah sebagai berikut:

- a. Identifikasi masalah, tahap ini digunakan untuk mengetahui masalah di kelas dan dicari solusi terbaik yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.
- b. Perencanaan, tahap perencanaan disusun berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap pembelajaran. Dalam perencanaan yang harus dilakukan adalah: 1) membuat skenario pembelajaran, 2) menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung, dan 3) menyiapkan instrument untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.

- c. Pelaksanaan tindakan, tahap implementasi skenario pembelajaran yang telah direncanakan dilaksanakan di kelas
- d. Observasi, tahap observasi di kelas berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan beserta prosesnya
- e. Refleksi, melalui refleksi, peneliti berusaha memahami proses dan kendala yang nyata dengan mempertimbangkan ragam perspektif yang mungkin terdapat dalam situasi pembelajaran di kelas.





Gambar 3.1 Model skema penelitian tindakan kelas Hopkins

(Arikunto,2008:1116).

Alur dari skema gambar 3.1 adalah penelitian yang dilakukan dalam 3 siklus. Pada siklus pertama dapat membuktikan bahwa *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Siklus pertama akan menghasilkan refleksi berupa kekurangan-kekurangan yang terjadi. Pada siklus kedua dilakukan untuk menguatkan hasil siklus pertama dan memperbaiki kekurangan-kekurangan siklus pertama. Pada siklus ketiga akan membuat hasil siklus pertama dan kedua semakin meyakinkan yaitu *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik.

### 3.5.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan Pendahuluan dilakukan sebelum pelaksanaan siklus, agar hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan. Tindakan pendahuluan tersebut adalah :

- a. Meminta ijin kepada Kepala Sekolah MAN 1 Jember untuk melakukan penelitian di kelas X IPS 2.
- b. Melakukan observasi saat pembelajaran sejarah berlangsung untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik.
- c. Wawancara dengan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 mengenai masalah yang ada selama proses pembelajaran.
- d. Wawancara dengan peserta didik kelas X IPS 2
- e. Menentukan subyek penelitian.
- f. Menentukan jadwal penelitian.

### 3.5.2 Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan sesuai dengan model skema Hopkins yang terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

#### 1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);
- b. Mempersiapkan materi pembelajaran sejarah;



- c. Menyiapkan media pembelajaran;
- d. Menyusun Pedoman observasi;
- e. Menyusun lembar kerja atau tugas bagi kelompok;
- f. Menyusun daftar kelompok;
- g. Menyusun rubrik penilaian kelompok dan individu.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan yang sudah disusun dalam RPP. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun yaitu menggunakan penialain *performance assement* dan dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Guru menginformasikan pada peserta didik tentang penilaian kinerja dan memberitahukan kepada peserta didik tentang kriteria penilaian kinerja;
- b. Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang materi yang diajarkan;
- c. Meminta peserta didik membentuk kelompok sesuai daftar yang telah ditentukan;
- d. Diberikan Lembar kerja (LKPD) pada masing- masing kelompok dan peserta didik belajar dalam kelompoknya sendiri;
- e. Pendidik berkeliling mengamati aktivitas dan kinerja peserta didik;
- f. Pendidik dan peserta didik membahas hasil diskusi kelompok
- g. Memberikan pujian untuk peserta didik yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan.

## 3. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi akan dilakukan dengan bantuan 6 orang observer, dan masing- masing kelompok memiliki 1 observer yang mengamati setiap kegiatan peserta didik. Aktivitas peserta didik yang diamati adalah kreativitas peserta didik. Observasi dilakukan berdasarkan lembar observasi yang menampilkan aspek- aspek yang diamati.

## 4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini adalah kegiatan mengevaluasi tindakan dan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil refleksi akan diketahui peningkatan yang terjadi pada kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik menggunakan teknik penilaian *performance assesment*. Hasil refleksi juga memberitahu peneliti mengenai kekurangan- kekurangan yang terjadi selama penggunaan tehnik penilaian *performnce assesment*. Dalam kegiatan refleksi ini yang dilakukan adalah kegiatan evaluasi, analisis, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dan hasil observasi, yang digunakan untuk mengetahui bahwa penggunaan penilaian *performance assesment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Kegiatan refleksi dijadikan dasar dalam pelaksanaan dalam siklus selanjutnya yaitu siklus II.

### 3.5.3 Pelaksanaan siklus II

Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I, agar hasil pembelajaran mengalami peningkatan. Siklus II dilaksanakan dalam empat fase, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi

#### 1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);
- b. Mempersiapkan materi pembelajaran sejarah;
- c. Menyiapkan media pembelajaran;
- d. Menyusun Pedoman observasi;
- e. Menyusun lembar kerja atau tugas bagi kelompok;
- f. Menyusun daftar kelompok;
- g. Menyusun rubrik penilaian kelompok dan individu.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan yang sudah disusun dalam RPP. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun yaitu menggunakan tehnik penialain *performance assesment* yang akan dilakssnakan sebagai berikut :

- a. Guru menginformasikan pada peserta didik tentang penilaian kinerja dan memberitahukan kepada peserta didik tentang kriteria penilaian kinerja;
- b. Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang materi yang diajarkan;
- c. Meminta peserta didik membentuk kelompok sesuai daftar yang telah ditentukan;
- d. Diberikan Lembar kerja (LKPD) pada masing- masing kelompok dan peserta didik belajar dalam kelompoknya sendiri;
- e. Guru berkeliling mengamati aktivitas dan kinerja peserta didik;
- f. Pendidik dan peserta didik membahas hasil diskusi kelompok
- g. Memberikan pujian untuk peserta didik yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan.

## 3. Obsevasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi akan dilakukan dengan bantuan 6 orang observer, dan masing- masing kelompok memiliki 1 observer yang mengamati setiap kegiatan peserta didik. Aktivitas peserta didik yang diamati adalah kreativitas peserta didik. Observasi dilakukan berdasarkan lembar observasi yang menampilkan aspek- aspek yang diamati.

## 4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini adalah kegatan mengevaluasi tindakan dan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil refleksi akan diketahui peningkatan yang terjadi pada kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik menggunakan tehnik penilaian *performance assesment* . Hasil refleksi juga memberitahu peneliti mengenai kekurangan- kekurangan

yang terjadi selama penggunaan tehnik penilaian *performnce assesment*. Dalam kegiatan refleksi ini yang dilakukan adalah kegiatan evaluasi, analisis, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dan hasil observasi, yang digunakan untuk mengetahui bahwa penggunaan penilaian *performance assesment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Kegiatan refleksi dijadikan dasar dalam pelaksanaan dalam siklus selanjutnya yaitu siklus III.

#### 3.5.4 Pelaksanan Siklus III

Pelaksanaan siklus III bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus II, agar hasil pembelajaran mengalami peningkatan. Siklus III dilaksanakan dalam empat fase, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

##### 1. Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);
- b. Mempersiapkan materi pembelajaran sejarah;
- c. Menyiapkan media pembelajaran;
- d. Menyusun Pedoman observasi;
- e. Menyusun lembar kerja atau tugas bagi kelompok;
- f. Menyusun daftar kelompok;
- g. Menyusun rubrik penilaian kelompok dan individu.

##### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan yang sudah disusun dalam RPP. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun yaitu menggunakan tehnik penialain *performance assesment* yang akan dilakssnakan sebagai berikut :

- a. Guru menginformasikan pada peserta didik tentang penilaian kinerja dan memberitahukan kepada peserta didik tentang kriteria penilaian kinerja;
- b. Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang materi yang diajarkan;

- c. Meminta peserta didik membentuk kelompok sesuai daftar yang telah ditentukan;
- d. Diberikan Lembar kerja (LKPD) pada masing- masing kelompok dan peserta didik belajar dalam kelompoknya sendiri;
- e. Guru berkeliling mengamati aktivitas dan kinerja peserta didik;
- f. Pendidik dan peserta didik membahas hasil diskusi kelompok
- g. Memberikan pujian untuk peserta didik yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan.

### 3. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi akan dilakukan dengan bantuan 6 orang observer, dan masing- masing kelompok memiliki 1 observer yang mengamati setiap kegiatan peserta didik. Aktivitas peserta didik yang diamati adalah kreativitas peserta didik. Observasi dilakukan berdasarkan lembar observasi yang menampilkan aspek- aspek yang diamati.

### 4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini adalah kegiatan mengevaluasi tindakan dan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil refleksi akan diketahui peningkatan yang terjadi pada kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik menggunakan tehnik penilaian *performance assesment*. Hasil refleksi juga memberitahu peneliti mengenai kekurangan-kekurangan yang terjadi selama penggunaan tehnik penilaian *performnce assesment*. Dalam kegiatan refleksi ini yang dilakukan adalah kegiatan evaluasi, analisis, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dan hasil observasi, yang digunakan untuk mengetahui bahwa penggunaan penilaian *performance assesment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.



### 3.6 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara- cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data untuk penelitiannya (Arikunto, 2006:222). Pengeumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi- informasi yang relevan dan akurat sesuai dengan tujuan penelitian. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini meliputi metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

#### 3.6.1 Metode Observasi

Observasi adalah teknik yang sering digunakan baik untuk mengkontekstualisasikan ataupun memperluas analisis yang sedang dilaksanakan (Wati, 2016:74). Observasi adalah salah satu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2006:156). Observasi dilaksanakan sebelum tindakan dan pada saat pelaksanaan proses pembelajaran diskusi menggunakan penilaian *performance assesment*. Observasi sebelum tindakan dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dan cara pendidik mengajar. Sedangkan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dilakukan untuk mengetahui data kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik.

#### 3.6.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah cara menghimpun data- data yang bersifat keterangan yang didapat dari hasil melakukan tanya jawab (Wati, 2016:70). Jenis wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin, dimana peneliti melakukan wawancara dengan pertanyaan secara garis besarnya saja. Wawancara dilakukan pada pendidik mata pelajaran sejarah MAN 1 Jember beserta peserta didik kelas X IPS 2.

#### 3.6.3 Metode dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006:158). Data dokumentasi yang diperlukan dalam

penelitian ini adalah daftar nama siswa, daftar bioata siswa, jadwal mata pelajaran, nilai ulangan harian, nilai raport, foto-foto kegiatan penelitian, kondisi dan situasi di sekolah MAN 1 Jember, serta data- data lain yang menunjang penelitian.

#### 3.6.4 Metode Tes

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data- data atau keterangan- keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian prestasi (Arikunto, 2006:223). Tes dilakukan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan mencakup ranah kognitif menganalisis (C4).

#### 3.7 Analisis Data

Analisis data kreativitas peserta didik diperoleh dari penilaian proses saat pembelajaran berlangsung dengan penggunaan penilaian *Performance Assessment*. Penilaian kreativitas peserta didik ini diukur berdasarkan indikator sebagai berikut: 1) Selalu ingin tahu; 2) Kemampuan mencari jawaban; 3) Kemampuan menemukan gagasan baru; 4) Kemampuan bertanya. Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik, dilakukan pengelompokan skor untu menilai masing- masing indikator kreativitas yang akan dinilai, yaitu skor 1- 3. Skor 1 (Kurang baik/Tidak pernah), skor 2 (Baik), skor 3 (Sangat baik). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

SA = Skor Akhir

$\sum SP$  = jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$  = jumlah skor maksimal yang diperoleh

Dengan kriteria kreativitas peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Kreativitas Peserta Didik

Presentase	Kategori
$80\% \geq x \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$75\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang

Sumber: Kemendikbud (2014: 93)

Peningkatan presentasi kreativitas peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rumus peningkatan} \quad P = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase peningkatan kreativitas peserta didik

Y1 = Nilai setelah pelaksanaan tindakan

Y = Nilai sebelum pelaksanaan tindakan

Analisis data hasil belajar peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan penilaian *Performance Assessment* dalam pembelajaran sejarah. Analisis data hasil belajar diperoleh dari tes yang dikerjakan oleh peserta didik. Melalui tes ini akan dapat diketahui peningkatan hasil belajar peserta didik di MAN 1 Negeri Jember apabila nilai peserta didik minimal 75 (sesuai KKM sekolah). Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

1) Ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal

$$\frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas yang memenuhi KKM}}{\text{jumlah peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

2) Peningkatan hasil belajar individu

$$\text{Rumus peningkatan} = \frac{Y_2 - Y_1}{Y_1} \times 100\%$$

Keterangan:

Y1 = Hasil belajar sebelum tindakan

Y2 = Hasil belajar setelah tindakan

3) Peningkatan hasil belajar secara klasikal

$$\text{Rumus Peningkata} = \frac{Y1-Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y1= Jumlah peserta didik setelah pelaksanaan tindakan

Y= Jumlah peserta didik sebelum pelaksanaan tindakan

4) Peningkatan rata- rata hasil belajar

Dianalisis nilai rata- rata

$$\text{Rumus peningkatan} \quad P = \frac{Y1-Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase peningkatan hasil belajar peserta didik

Y1 = Nilai setelah dilakukan tindakan

Y = Nilai sebelum dilakukan tindakan

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari siklus ke siklus berikutnya (siklus I,siklus II,siklus III) terus mengalami peningkatan.

### 3.8 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila penilaian *Performance Assesment* yang diterapkan oleh pendidik dalam mata pelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember tahun ajaran 2017/2018. Kreativitas peserta didik dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan dari masing- masing siklus dalam mencapai indikator kreativitas diantaranya yaitu : (1) selalu ingin tahu; (2) kemampuan mencari jawaban; (3) kemampuan menemukan gagasan baru; dan (4)

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan *Performance Assessment* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mata pelajaran sejarah di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018. Peserta didik dalam pembelajaran sangat antusias, aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan kreativitas belajar peserta didik dengan indikator sebagai berikut : 1) rasa ingin tahu; 2) kemampuan mencari jawaban 3) kemampuan menemukan gagasan baru; 4) kemampuan bertanya. Peningkatan kreativitas terjadi pada masing- masing indikator kreativitas dengan rata-rata klasikal yaitu pada siklus 1 persentase kreativitas peserta didik sebesar (65,05%) dengan kategori cukup kreatif, dan mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar (11,56%) sehingga persentase meningkat menjadi (76,61%) dengan kategori kreatif. Pada siklus 2 ke siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar (9,41%) sehingga persentase menjadi (86,02%) pada siklus 3 dengan kategori kreatif.
2. *Performance Assessment* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari pra siklus dengan ketuntasan klasikal sebesar (45,16%) yang meningkat sebesar (19,35%) sehingga menjadi (64,51%) pada siklus 1. Pada siklus 2 hasil belajar aspek kognitif juga mengalami peningkatan sebesar (16,13%), sehingga persentase ketuntasan klasikal menjadi (80,64%). Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar (12,9%), sehingga ketuntasan klasikal hasil



belajar aspek kognitif memperoleh presentase sebesar (93,54%). Selain itu, Penggunaan *Performance Assessment* dalam penelitian ini juga mengukur hasil belajar aspek psikomotor menggunakan penilaian kinerja dengan Indikator: 1) Penguasaan materi; 2) Cara Penyajian; 3) Kemampuan mengemukakan pendapat; 4) Kemampuan merespon. Hasil belajar aspek psikomotor pada siklus 1 yaitu sebesar (63,88%) dan mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar (11,92%) sehingga presentase menjadi (75,80%). Pada siklus 3 juga mengalami peningkatan sebesar (8,33%) sehingga presentase meningkat menjadi (84,13%). Hasil data penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan *Performance Assessment* dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah pada peserta didik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan *Performance Assessment* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018, maka peneliti memberi saran sebagai berikut.

- 1) Bagi pendidik mata pelajaran sejarah, penilaian *Performance Assessment* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.
- 2) Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi penilaian pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan dan kegiatan pembelajaran;
- 3) Bagi peneliti berikutnya, penilaian *Perfromance Assessment* dapat dikembangkan untuk mengadakan pnelitian di masa yang akan datang dengan ruang lingkup yang lebih luas

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, Wijaya. 2011. *Penilaian kelas dan model pembelajaran terpadu pada pembelajaran IPS*. Jakarta: Universitas negeri jakarta. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*. Vol 2 (2): 2116-131 ISSN 2086 – 7425.
- Al- Tabany, T. I. B. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Alfian, Magdalia. 2011. *Pendidikan Sejarah dan Masalah yang Dihadapi*. Jakarta. Universitas Indonesia. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 3 [No.2] maret 2011.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Anderson dan Krathwohl. 2010. *Krangka Landasan untuk Pembelajaran Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S.2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baihaqi, F.S.2015. *Penerapan model Assessment Kinerja untuk meningkatkan minat baca dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS MAN Ciledug Kabupaten Cirebon*. Skripsi.Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Basuki, I & Hariyanto. 2014. *Assesmen Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Beetlestone, Florence. 2012: *Creative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Capita, Cooper, dan Mogos. 2000. *History, Children's Thinking and Creativity in the Classroom; English and Romanian Perspectives*. International Journal of Historical Learning, Teaching and Research. [www.history.org.uk](http://www.history.org.uk) (diakses pada 13 Juli 2018).
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fajar. 2005. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*: Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Hasan, Hamid. 2012. *Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter*. Bandung: UPI. *Jurnal Pendidikan*, vol 22 [1] ISSN: 0854-0039

- Hasan, S. H. & Yani Kusmarni. 2006. *Bahan Ajar Pengembangan Asesmen Kinerja dan Asesmen Portofolio dalam Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Universitas Pendidikan Sosial.
- Hugiono & Poerwantana,P.K. 1987. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta : PT Bina Aksara
- Imawati, S. 2013. *Penerapan Asesmen Kinerja Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi (Studi kasus pada Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNB, dan Pendapatan Nasional Kelas X.6 Semester Genap di SMA Negeri 1 jatiroto kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2011/201)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Jihad, A. & Haris, A. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SMA/MA dan SMA/SMK Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun.2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kochhar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah/Teaching Of History*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusaeri. 2014. *Acuan dan teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR- RUZZ Media.
- Kusmarni, Yani. 2006. Penerapan Asesmen Kinerja dalam Pembelajaran IPS Terpadu.[http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR.\\_PEND.\\_SEJARAH/199601131990012YANI\\_KUSMARNI/Makalah\\_Studi\\_Komparasi\\_IPS.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/199601131990012YANI_KUSMARNI/Makalah_Studi_Komparasi_IPS.pdf). [diakses pada 27 April 2017].
- Laksanawati, T et al. 2014. Impementasi *Performance Assessment* Untuk Pengoptimalan Kinerja Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bulu Pesantren.*JURNAL PENDIDIKAN*. vol 5 [2] September 2014.
- Mulyasa, 2010. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Najoan, Roeth. 2011. *Assessmen Berbasis Masalah Model Pembelajaran Team Accelerated Individualization (TAI) Manado*. Universitas negeri manado. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*. Vol 2 [2]: 1930-205.
- Ningsih, N.R. 2015. *Penerapan Assessment Performance untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS (Pokok bahasan Pembuatan Kerajinan Limbah Plastik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Islamic Centre) kabupaten Cirebon*. Skripsi.Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Nur'afifah. 2013. *Asessmen Kinerja Untuk Menumbuhkan Keterampilan Menganalisis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. (Skripsi tidak diterbitkan).
- Nurjanah, Emilliyah. 2015. *Penerapan Project Based Learning dengan Performance Assesment Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi. Tidak Diterbitkan . Jember: FKIP Universitas Jember.
- Puji Iriyanti. 2004. *Penilaian Unjuk Kerja*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Purnomo, Bambang Hari. 2002. *Performance Assesment dalam Pembelajaran Ilmu Sosial Sebagai Alternatif*. *Jurnal*, Vol 3 [No]: 51.
- Sahlan, M. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Jember: STAIN Jember press.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stiggins, R.J. 1997. Dealing with the Pratical Matter of Quality Performance Assessment. *Measurement In Physical Education and Exercise Science*, 1(1).5-17.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukidin. 2012. *Asesmen Berbasis Kompetensi*. Jember: Center for society studen (CSS).
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.



- Talajan, G. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas & Prestasi Guru*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Torrance, E. 1965. *Teaching for Creativity*. Fronties of Creativity Research.
- Umamah, N. 2008. *Bahan Ajar*. Tidak Diterbitkan. Jember: Universitas Jember.
- Uno, Hamzan dan Satria Koni. 2013. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Viyanti, *et al.* 2015. *Performance Assesment untuk fase orientasi pada pembelajaran inkuiri terbimbing siswa SMA di Kota Bandar Lampung*. *Sminar Nasional Pendidikan SAINS*. Vol (5) November 2015. ISSN: 2407-4659.
- Widja, I. G. 1991. *Sejarah Lokal: Suatu Perspektif Dalam pengajaran Sejarah*. Bandung : Penerbit Angkasa.
- Widoyoko, F. P. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, A. 2015. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencan



## Lampiran A Matrik Penelitian

## LAMPIRAN MATRIK

Judul	Masalah	Kata Kunci	Indikator	Sumber Data	Metode	Hipotesis
Penggunaan ( <i>Performance Assessment</i> ) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 di MAN 1 Jember Tahun Ajaran 20017/2018	3) Apakah penggunaannya dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember semester genap tahun ajaran 2017/2018? 4) Apakah penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 MAN	1. Penilaian Kinerja ( <i>Performance Assesment</i> ) 2. Kreativitas siswa 3. Hasil Belajar peserta didik	1. Indikator Kreativitas dalam penelitian ini yaitu: a. Selalu ingin tahu; b. Kemampuan mencari jawaban; c. Kemampuan menemukan gagasan baru; dan d. Kemampuan bertanya	1. Observasi Mengamati kegiatan pendidik selama proses pembelajaran, sebelum dan sesudah menggunakan penilaian <i>Performance Assessment</i> 2. Tes : Uraian tertulis 3. Dokumentasi: RPP pendidik, daftar peserta didik, daftar nilai, dan situasi serta kondisi peserta didik 4. Wawancara : pada pendidik	1. Jenis Penelitian : Penelitian tindakan kelas (PTK) 2. Setting penelitian : Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember 3. Metode pengeumpulan data : Observasi, tes, wawancara, dan study dokumentasi 4. Analisis data a) Kreativitas Untuk mengetahui Kreativitas peserta didik menggunakan rumus : $SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} = 100\%$	1. Penggunaan <i>Performance Assessment</i> dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran sejarah di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Semester genap tahun ajaran 2017/2018; 2. Penggunaan penilaian <i>Performance Assessment</i> dapat meningkatkan hasil belajar dan

1 Jember semester genaptahunajaran 2017/2018?	<p>2. Hasil belajar sejarah:</p> <p>a. Ranah Kognitif: Menganalisis (C4)</p> <p>b. Ranah Psikomotor: diukur dengan indikator kreativitas yang disesuaikan dengan penilaian kinerja.</p>	<p>dan peserta didik mengenai metode pembelajaran sejarah, kondisi serta situasi saat pembelajaran berlangsung</p> <p>5. Responden: Kepala Sekolah, TU, pendidik sejarah, wali kelas, bagian kurikulum dan peserta didik</p>	<p>Keterangan :  SA = Skor Akhir  <math>\sum SP</math> = jumlah skor yang diperoleh  <math>\sum SM</math> = jumlah skor maksimal yang diperoleh.</p> <p>b) Rumus peningkatan hasil belajar</p> $P = \frac{Y1 - Y}{Y} \times 100\%$ <p>Keterangan :  P = Presentase peningkatan hasil belajar peserta didik  Y1 = Nilai setelah pelaksanaan tindakan  Y = Nilai sebelum pelaksanaan tindakan.</p>	<p>hasil belajar peserta didik mata pelajaran sejarah di kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Semester genaptahunajaran 2017/2018.</p>
---	---	--	--	--

## Lampiran B. Pedoman Penelitian

## PEDOMAN PENELITIAN

## B. 1 Pedoman Observasi

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
	Observasi untuk mengidentifikasi masalah a. Kurikulum yang dipakai oleh sekolah b. Metode pembelajaran yang diterapkan pendidik dalam pembelajaran c. Penilaian yang digunakan pendidik dalam pembelajaran d. Hasil belajar peserta didik kelas XI	a. Pendidik b. Pendidik c. Pendidik d. Nilai rata-rata setiap kelas
	Observasi sebelum pelaksanaan penelitian a. Cara pendidik dalam mengajar b. Kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran c. Penilaian yang digunakan pendidik dalam pembelajaran	a. Pendidik mata pelajaran sejarah dalam proses pembelajaran b. Peserta didik kelas X IPS 2 c. Pendidik
	Pada saat penelitian a. Cara pendidik dalam penggunaan <i>Performance Assessment</i> pada proses pembelajaran sejarah b. Tingkat kreativitas peserta didik dengan penggunaan pembelajaran <i>Performance Assessment</i> . Indikator kreativitas yaitu : Keterampilan berfikir lancar, keterampilan berfikir luwes/fleksibel, keterampilan berfikir orisinil. keterampilan merinci, dan keterampilan menilai.	a. Aktifitas pendidik dalam proses pembelajaran b. Peserta didik kelas X IPS 2 pada saat pembelajaran Sejarah

## B. 2 Pedoman Wawancara

Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
Metode yang sering digunakan pendidik dalam pembelajaran sejarah	Pendidik
Teknik penilaian yang sering dilakukan pendidik dalam pembelajaran sejarah	Pendidik
Tanggapan pendidik tentang pembelajaran sejarah dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk	Pendidik
Tanggapan peserta didik tentang pembelajaran sejarah dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk	Salah satu peserta didik kelas X IPS 2 MAN1 Jember
Kesulitan yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran sejarah menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian kinerja	Salah satu peserta didik kelas X IPS2 MAN1 Jember

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
	Wawancara untuk mengidentifikasi masalah : a. Bagaimana proses pembelajaran sejarah di MAN Jember b. Bagaimana respon peserta didik pada pembelajaran sejarah	Pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X IPS2 MAN Jember
	Wawancara sebelum pelaksanaan penelitian a. Metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran sejarah b. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran c. Bagaimana penilaian yang digunakan pendidik dalam pembelajaran d. Bagaimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran e. Kendala atau masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran	Pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas X IPS 2 MAN 1 Jember
	Wawancara pada saat penelitian	

	<p>a. Wawancara mengenai kegiatan pembelajaran dengan penggunaan <i>Performance Assessment</i>.</p> <p>b. Kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran dengan penggunaan <i>Performance Assessment</i>.</p>	<p>Pendidik bidang studi sejarah dan peserta didik kelas XI IPS 2 MAN 1 Jember.</p>
--	---	---

### B. 3 Pedoman Tes

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
	<p>Nilai/hasil tes akhir dari penilaian kognitif dan psikomotor dalam masing-masing siklus</p>	<p>Peserta didik kelas X IPS 2 MAN Jember</p>

### B. 4 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
	<p>a. Daftar nama peserta didik kelas X IPS2 MAN 1 Jember</p> <p>b. Daftar nilai pra siklus mata pembelajaran sejarah</p> <p>c. Lembar observasi kreativitas peserta didik</p> <p>d. Foto kegiatan penelitian</p>	<p>a. Pendidik mata pelajaran sejarah</p> <p>b. Pendidik mata pelajaran sejarah</p> <p>c. Peendidik, peneliti, observasi</p> <p>d. Peneliti, observasi</p>



## Lampiran C. Pedoman Wawancara

### C.1 Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui Penggunaan Penilaian yang biasa digunakan oleh pendidik, kendala yang dihadapi pendidik serta peningkatan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran

Bentuk : Wawancara bebas terpimpin

Nama Pendidik : Dra. LilikSuhartini

#### Pedoman wawancara awal

1. Metode pembelajaran apa yang biasa bapak/ ibu gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran ?
2. Apakah Bapak/Ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ?
3. Penilaian yang seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah ?
4. Bagaimana Kreativitas dan hasil belajar peserta didik saat proses pembelajaran sejarah ?
5. Bagaimana kemampuan peserta didik pada saat Bapak/Ibu memberikan penugasan kepada peserta didik, baik secara mandiri atau kelompok ?
6. Apakah Bapak/Ibu pernah menerapkan teknik penilaian yang menuntut peserta didik untuk mengasah kreativitasnya ?
7. Apakah peserta didik sering mengemukakan gagasan-gagasan terkait materi pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung ?
8. Apakah peserta didik mampu bekerjasama secara kolaboratif ?
9. Apakah peserta didik sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam proses pembelajaran sejarah ?

10. Apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang Bapak/Ibu berikan saat proses pembelajaran berlangsung?
11. Apakah peserta didik mampu berinteraksi dengan teman sebayanya dengan baik ?



### C. 2 Wawancara Peserta Didik Sebelum Tindakan

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

Bentuk

: Wawancara bebas terpimpin

Nama Peserta Didik : Nurul Azizah Arifatul Hasanah (Kelas IPS 2)

Pedoman Wawancara

1. Apakah anda suka terhadap mata pelajaran sejarah ?
2. Bagaimana hasil belajar anda pada mata pelajaran sejarah?
3. Bagaimana menurut anda proses pembelajaran sejarah selama ini?
4. Apa saja aktivitas yang dilakukan pendidik dalam mengajar dikelas?
5. Apakah pendidik mata pelajaran sejarah pernah melakukan pembelajaran yang mengasah kreativitas ?
6. Apakah anda memiliki semangat dalam pembelajaran sejarah yang diberikan oleh peserta didik ?
7. Apakah pendidik sering memberikan tugas dalam pembelajaran ? Menurut anda bagaimana tugas yang diberikan tersebut ?
8. Apakah anda memiliki banyak ide atau gagasan terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik ?
9. Apakah anda ikut berpartisipasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan pendidik ?
10. Apakah anda tepat waktu dalam mengerjakan tugas sesuai waktu yang telah disepakati bersama ?
11. Apakah anda banyak bertanya dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik saat pembelajaran berlangsung ?
12. Apakah anda sering mengusulkan pendapat anda selama proses pembelajaran berlangsung ?

13. Bagaimanakah demonstrasi anda saat anda mengemukakan hasil tugas anda didepan teman-teman anda ?
14. Apakah anda mampu berinteraksi dengan teman sebaya selama proses pembelajaran ?



### C. 3 Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui penilaian pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik, kendala yang dihadapi pendidik serta peningkatan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bentuk : Wawancara terbuka

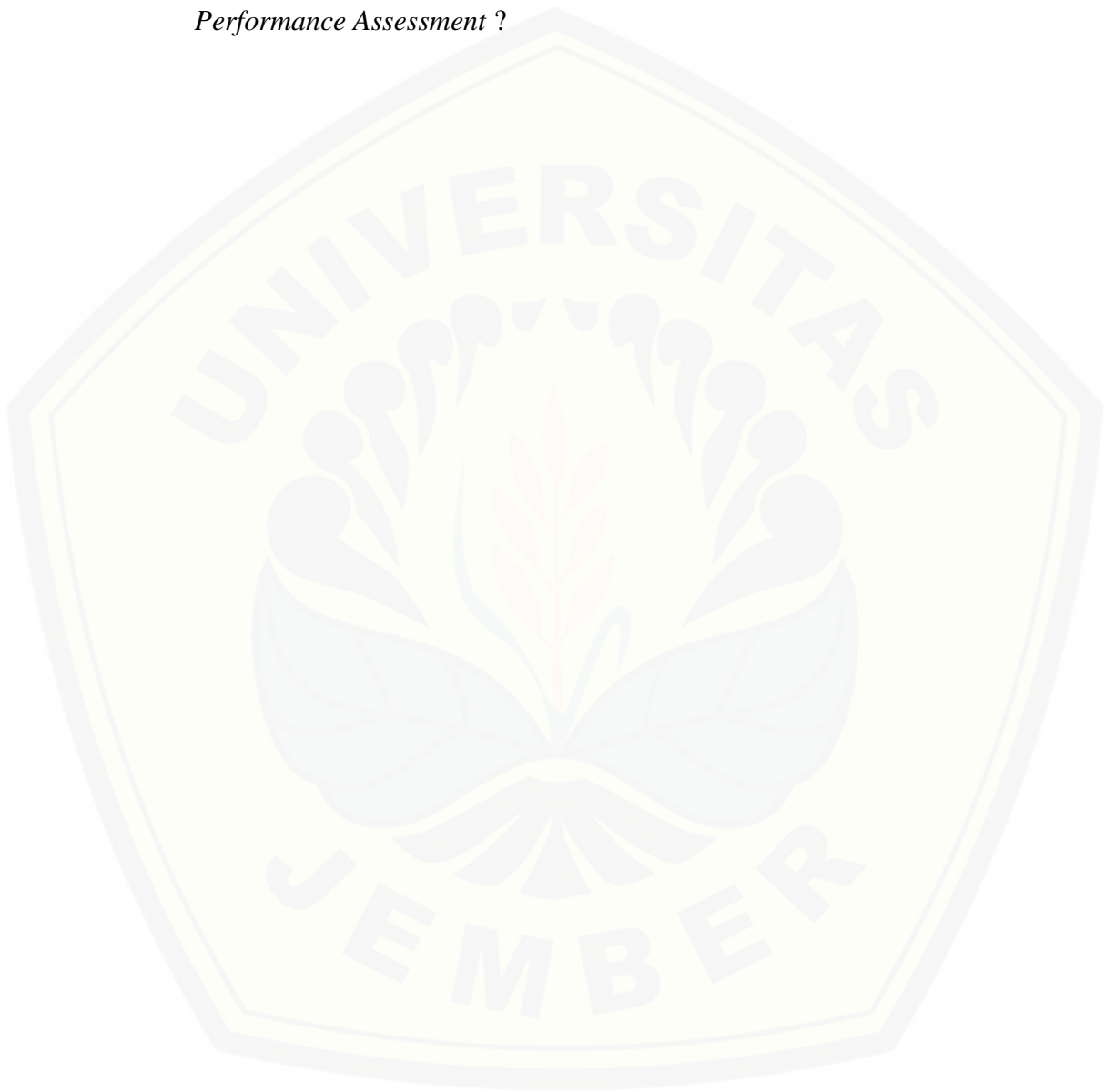
Nama Pendidik : Dra. LilikSuhartini

Pedoman wawancara awal

1. Bagaimana menurut pendapat ibu mengenai penggunaan *Performance Assessment*?
2. Apakah menurut ibu peserta didik terlihat antusias dalam pembelajaran ?
3. Apakah menurut ibu peserta didik mampu menerima materi yang telah diberikan tadi ?
4. Apakah menurut ibu peserta didik memiliki semangat dan ketertarikan terhadap proyek yang telah diberikan ?
5. Apakah menurut ibu peserta didik mampu menyelesaikan tugas proyek yang diberikan sesuai waktu dan syarat yang telah ditentukan ?
6. Apakah menurut pendapat ibu peserta didik lebih terlihat dapat menunjukkan kreativitasnya dalam pembelajaran ?
7. Bagaimana menurut ibu mengenai kinerja yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran ?
8. Bagaimana menurut pendapat ibu mengenai kemampuan peserta didik ketika mempresentasikan hasil tugas proyek mereka?
9. Apakah menurut ibu peserta didik mampu mengajukan dan menjawab pertanyaan yang diberika ?
10. Apakah menurut ibu menurut ibu peserta didik mampu menyampaikan ide/gagasaan- gagasannya selama proses pembelajaran
11. Apakah menurut ibu peserta didik mampu memecahkan masalah dari tugas yang telah diberikan ?



12. Apakah menurut ibu peserta didik mampu berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sebayanya dalam menyelesaikan tugas proyek ?
13. Berdasarkan pengamatan yang ibu lakukan selama proses pembelajaran berlangsung apakah semua peserta didik tertarik dalam penggunaan *Performance Assessment* ?



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

**Tujuan** : Untuk mengetahui dan memperoleh informasi peserta didik mengenai kesulitan dan pemahaman pada materi pembelajaran sejarah

**Bentuk** : Wawancara bebas

**Nama Peserta Didik** : Nurul Azizah Arifatul Hasanah (Kelas IPS 2)

Pedoman wawancara awal

1. Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah?
2. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran sejarah yang baru saja berlangsung?
3. Apakah anda tertarik dengan pembelajaran menggunakan penilaian kinerja seperti sekarang?
4. Apakah dengan menggunakan penilaian kinerja yang baru digunakan pendidik membuat anda lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran ?
5. Apakah anda mengalami kesulitan atau kendala dalam mengikuti pelajaran yang baru saja berlangsung?
6. Apakah dengan menggunakan menggunakan metode baru oleh pendidik anda menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan dalam memahami materi pembelajaran ?
7. Apakah dengan penggunaan penilaian kinerja baru ini anda lebih bersemangat dalam mengemukakan ide/gagasan anda dalam pembelajaran?
8. Apakah dengan penggunaan penilaian kinerja oleh pendidik ini membuat anda mampu mengasah kreativitas anda saat pembelajaran berlangsung?
9. Apakah anda ikut berpartisipasi aktif selama proses pengerjaan dan penyampaian hasil tugas proyek yang diberikan ?
10. Apakah anda mampu mendemostrasikan ide/gagasan anda selama proses pembelajaran berlangsung?

11. Apakah anda mampu untuk memenuhi kriteria penilaian yang telah diberikan dan digunakan dalam proses pembelajaran?
12. Apakah dengan metode dan penilaian yang baru digunakan pendidik anda mampu berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok secara kolaboratif ?
13. Bagaimana minat dan ketertarikan anda terhadap pembelajaran sejarah setelah penggunaan *Performance Assessment* ?



### C. 5 Hasil Wawancara Pendidik Sebelum Tindakan

- Peneliti : Metode pembelajaran apa yang biasa ibu gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran ?
- Pendidik : Metode yang sering saya gunakan ada lah metode Tanya jawab, diskusi dan saya sebagai guru hanya sebagai fasilitator sisw asaja.
- Peneliti : Apakah Ibu sering menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran ?
- Pendidik : Kadang- kadang mbak melihat materi yang dipelajari jika memungkinkan untuk menggunakan media maka saya menggunakannya seperti power poin, denah, peta konsep
- Peneliti : Penilaian yang seperti apa yang Ibu gunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah ?
- Pendidik : Penilaian yang saya gunakan penilaianan kognitif hasil dari ulangan harian
- Peneliti : Bagaimana Kreativitas dan hasil belajar peserta didik saat poses pembelajaran sejarah ?
- Pendidik : Kreativitas tergantung kelas mbak, karena setiap kelas memiliki kemampuan kreativitas yang berbeda dari pesertadidik, ada yang kreativitasnya bagus, ada yang kreativitasnya sedang dan ada juga kreativitasnya sangat kurang
- Peneliti : Bagaimana kemampuan peserta didik pada saat Ibu memberikan penugasan kepada peserta didik, baik secara mandiri atau kelompok?
- Pendidik : Dalam mengerjakan tugas ada beberapa pesertadidik yang sudah faham dengan tugasnya ada yang masih harus dibimbing mbak, ada yang sudah mampu mengerjakan secara mandiri dan masih ada juga yang sering mencontoh pada temanya
- Peneliti : Apakah Ibu pernah menerapkan teknik penilaian unjuk kerja yang menuntut peserta didik untuk mengasah kreativitasnya ?

- Pendidik : Belum pernah
- Peneliti : Apakah peserta didik sering mengemukakan gagasan-gagasan terkait materi pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung ?
- Pendidik : Sejauh ini belum mbak
- Peneliti : Apakah peserta didik mampu bekerja sama secara akolaboratif?
- Pendidik : Iya mbak saya rasa mereka mampu bekerja sama dengan teman sebayany ada diskusikan pemasalahan yang saya berikan, tetapi seperti yang mbak lihat saat observasi. Hanya sebagian siswa aja yang aktif
- Peneliti : Apakah peserta didik sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam proses pembelajaran sejarah ?
- Pendidik : Seperti yang mbak tau jarang untuk bertanya, mereka masih terlihat malu dan tidak berani
- Peneliti : Apakah peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang Ibu berikan saat proses pembelajaran berlangsung?
- Pendidik : Jarang mbak, mereka masih terlihat malu dan mungkin takut salah untuk menjawab pertanyaan yang saya ajukan.
- Peneliti : Apakah peserta didik mampu berinteraksi dengan teman sebayanya dengan baik ?
- Pendidik : Ya lumayan mbak, karna mereka masih masa transisi dari SMP ke SMA masih perlu penyesuaian diri untuk saling berinteraksi



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

- Peneliti : Apakah anda suka terhadap mata pelajaran sejarah?
- Peserta Didik : Gak begitu suka, karna pelajaran sejarah menjenuhkan bikin ngantuk terlalu banyak materi dan saya gak mudah memahami
- Peneliti : Bagaimana hasil belajar anda pada mata pelajaran sejarah?
- Peserta Didik : Iya begitu dah bu, biasa saja
- Peneliti : Bagaimana menurut anda proses pembelajaran sejarah selama ini?
- Peserta Didik : Tidak terlalu menyenangkan karena banyak hafalan
- Peneliti : Apa saja aktivitas yang dilakukan pendidik dalam mengajar dikelas?
- Peserta Didik : Tanyak jawab bu, tetapi sebagian merespon dan sebagian besar tidak
- Peneliti : Apakah pendidik mata pelajaran sejarah pernah melakukan metode pembelajaran yang mengasah kreativitas ?
- Peserta Didik : Sejauh ini masih belum bu hanya diskusi- diskusi saja
- Peneliti : Apakah anda memiliki semangat dalam pembelajaran sejarah yang diberikan oleh peserta didik ?
- Peserta Didik : Lumayan bu
- Peneliti : Apakah pendidik sering memberikan tugas dalam pembelajaran ? Menurut anda bagaimana tugas yang diberikan tersebut ?
- Peserta Didik : Lumayan sering bu diberi tugas mengerjakan LKS latihan- latihan soal bu.

- Peneliti : Apakah anda memiliki banyak ide atau gagasan terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik ?
- Peserta Didik : Belum pernah bu
- Peneliti : Apakah anda ikut berpartisipasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan pendidik ?
- Peserta Didik : Iya bu
- Peneliti : Apakah anda tepat waktu dalam mengerjakan tugas sesuai waktu yang telah disepakati bersama ?
- Peserta Didik : Kadang-kadang bu, kadang tepat waktu kadang tidak bu
- Peneliti : Apakah anda banyak bertanya dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik saat pembelajaran berlangsung ?
- Peserta Didik : Tidak begitu bu, jarang bu, masih belum PD bu takut salah juga
- Peneliti : Apakah anda sering mengusulkan pendapat anda selama proses pembelajaran berlangsung ?
- Peserta Didik : Belum pernah bu malu masih
- Peneliti : Bagaimanakah demonstrasi anda saat anda mengemukakan hasil tugas anda disepan teman-teman anda ?
- Peserta Didik : Biasa aja bu, yang penting presentasi bu.
- Peneliti : Apakah anda mampu berinteraksi dengan teman sebaya selama proses pembelajaran ?
- Peserta Didik : Iya bu, bisa

### C. 7 Hasil Wawancara Pendidik Setelah Tindakan

- Peneliti : Bagaimana menurut pendapat ibu mengenai penggunaan *Performance Assessment*?
- Pendidik : Penilaiannya ini sangat bagus. Mudah digunakan untuk menilai peserta didik, sehingga akan terlihat mana peserta didik yang aktif dan yang pasif mbak, mana yang kreatif dan mana yang tidak kreatif dapat terlihat dengan penggunaan penilaian kinerja ini. Selain itu, peserta didik juga semakin aktif bertanya dan berani meenunjukkan performance mereka karna mendapatkan nilai atau skor. Jadi mereka semakin berlomba aktif dalam diskusi maupun presentasi.
- Peneliti : Apakah menurut ibu peserta didik terlihat antusias dalam pembelajaran ?
- Pendidik : Ya, sudah sangat terlihat lebih aktif dari sebelumnya mbak.
- Peneliti : Apakah menurut ibu peserta didik mampu menerima materi yang telah diberikan tadi ?
- Pendidik : Secara keseluruhan iya, karena peserta didik mencari sendiri materinya sehingga mereka lebih paham dan mengerti mbak
- Peneliti : Apakah menurut ibu peserta didik memiliki semangat dan ketertarikan terhadap proyek yang telah diberikan ?
- Pendidik : Yang jelas mereka semankin bersemangat tidak seperti biasanya.
- Peneliti : Apakah menurut ibu peserta didik mampu menyelesaikan tugas proyek yang diberikan sesuai waktu dan syarat yang telah ditentukan ?
- Pendidik : Ya. Mereka sudah dapat menyelesaikan tugas sesuai waktu yang disepakati bersama
- Peneliti : Apakah menurut pendapat ibu peserta didik lebih terlihat dapat menunjukkan kreativitasnya dalam pembelajaran ?

- Pendidik : udah mbak, jika dibandingkan dengan sebelum-sebelumnya kreativitas peserta didik sudah terlihat lebih kreatif
- Peneliti : Bagaimana menurut ibu mengenai kinerja yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran ?
- Pendidik : Untuk kinerjanya sudah bias diamati ketika mereka berdiskusi kelompok, pengerjaan tugas, penyelesaian proyek dan saat mereka menyampaikan hasil proyek mereka melalui presentasi.
- Peneliti : Bagaimana menurut pendapat ibu mengenai kemampuan peserta didik ketika mempresentasikan hasil tugas proyek mereka?
- Pendidik : Menurut saya sudah Nampak mbak, dari presentasi yang mereka lakukan sudah terlihat penguasaan materi dan keterampilan mereka dalam menyampaikan pendapat mereka melalui presentasi.
- Peneliti : Apakah menurut ibu peserta didik mampu mengajukan dan menjawab pertanyaan yang diberika ?
- Pendidik : Sudah, meskipun yang bertanya sifatnya masih orang yang sama, tetapi secara keseluruhan lebih banyak yang bertanya dan mampu menjawab pertanyaan dengan pemikiran mereka sendiri mbak.
- Peneliti : Apakah menurut ibu menurut ibu peserta didik mampu menyampaikan ide/gagasaan- gagasannya selama proses pembelajaran ?
- Pendidik : Untuk secara keseluruhan belum mbak, tetapi sebagian besar mereka sudah terlihat mampu memberikan gagasan- gagasan.
- Peneliti : Apakah menurut ibu peserta didik mampu memecahkan masalah dari tugas yang telah diberikan ?
- Pendidik : Sudah, mereka sudah berhasil. Mereka semakin terlihat perkembangannya semakin bagus.
- Peneliti : Apakah menurut ibu peserta didik mampu berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sebayanya dalam menyelesaikan tugas proyek ?
- Pendidik : Sudah, mereka sudah terlihat semakin kompak dalam penyelesaian

proyek maupun dalam bersidkusi.

Peneliti : Berdasarkan pengamatan yang ibu lakukan selama proses pembelajaran berlangsung apakah semua peserta didik tertarik dalam penggunaan *Performance Assessment* ?

Pendidik : Tertarik, terlihat dari semangat mereka dalam mengerjakan tugas yang diberikan, penyelesaian masalah yang berhasil terselesaikan, dan kemampuan mereka pada saat presentasi, juga dari hasil proyek telah dikerjakan yang semakin membaik. Selain ketertarikan terhadap pembelajaran, *Performance Assessment* dapat digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik secara menyeluruh, salah satunya adalah kreativitas peserta didik



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

- Peneliti : Apakah anda suka dengan mata pelajaran sejarah?
- Peserta : Iya Suka bu.  
didik
- Peneliti : Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran sejarah yang baru saja berlangsung?
- Peserta : Sangat menyenangkan bu, ada pengalaman dari pembelajaran sejarah dengan penggunaan penilaian kinerja
- Peneliti : Apakah anda tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan penilaian kinerja seperti sekarang?
- Peserta : Iya bu, karena bias saling sharing dengan teman-teman yang biasanya jarang berkomunikasi jadi semakin banyak berdiskusi. Dengan adanya kriteria penilaian jadi semakin semangat dan menarik bu  
didik
- Peneliti : Apakah dengan menggunakan penilaian kinerja yang baru digunakan pendidik membuat anda lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran ?
- Peserta : Iya bu, lebih memahami karena kita diberi tugas membuat bagan dan materi yang akan dijelaskan bu, jadi kita tahu inti-inti dan apa saja pembahasannya  
didik
- Peneliti : apakah anda mengalami kesulitan atau kendala dalam mengikuti pelajaran yang baru saja berlangsung?
- Peserta : Tidak bu lancar-lancar saja  
didik
- Peneliti : Apakah dengan menggunakan menggunakan metode baru oleh pendidik anda menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan

permasalahan dalam memahami materi pembelajaran ?

Peserta didik : Iya bu, permasalahannya terleselaikan walaupun terkadang ada yang kurang tepat penjelasannya dibantu memecahkan masalah dengan pendidik bu. Dan mudah memahami materi

Peneliti : Apakah dengan penggunaan penilaian kinerja baru ini anda lebih bersemangat dalam mengemukakan ide/gagasan anda dalam pembelajaran?

Peserta didik : Iya bu, semangat

Peneliti : Apakah dengan penggunaan penilaian kinerja oleh pendidik ini membuat anda mampu mengasah kreativitas anda saat pembelajaran berlangsung?

Peserta didik : Iya bu, karena ingin mendapat nilai bagus jadi harus lebih kreatif bu. Walaupun terkadang seperti berlomba dengan kelompok lain ingin terlihat kelompok saya paling bagus bu

Peneliti : Apakah anda ikut berpartisipasi aktif selama proses pengerjaan dan penyampaian hasil tugas proyek yang diberikan ?

Peserta didik : Iya bu, saya berpartisipasi dalam pembuatan proyek maupun memperpresentasikan hasil proyek bu. Karena kalo tidak ikut serta tidak mendapatkan nilai bu.

Peneliti : Apakah anda mampu mendemostrasikan ide/gagasan anda selama proses pembelajaran berlangsung?

Peserta didik : Iya bu mampu, karena kalo kita tidak bias. Malu bu

Peneliti : Apakah anda mampu untuk memenuhi kriteria penilaian yang telah diberikan dan digunakan dalam proses pembelajaran?

- Peserta didik : Mampu bu, jika materinya saya pahami saya mampu menyampaikan dan memenuhi kriteria penilaiannya bu
- Peneliti : Apakah dengan metode dan penilaian yang baru digunakan pendidik anda mampu berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok secara kolaboratif ?
- Peserta didik : Iya bu.
- Peneliti : Bagaimana minat dan ketertarikan anda terhadap pembelajaran sejarah setelah penggunaan *Performance Assessment* ?
- Pendidik : Saya sangat tertarik bu jika ada bagan bu, saya senang dengan tugas kelompok yang semua prosedur dan kriteriannya ada bu karena jika seperti ini semua anggota kelompok akan bekerja bu, dan saya tertarik jika saling berdebat bu, juga bias dapat memenuhi solusi atas masalah.

Lampiran D.1 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Pra Siklus (Penilaian Proses)

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS PESERTA DIDIK

MAN 1 JEMBER KELAS X IPS 2 (PENILAIAN PROSES)

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

No	Nama																												Σ Skor Aspek	Skor Aspek %													
		Selalu ingin tahu									S K O R	Kemampuan mencari jawaban									S K O R	Kemampuan menemukan gagasan									S K O R	Kemampuan bertanya									S K O R		
		A			B			C				A			B			C				A			B			C															
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1	2	3	1				2	3										
1.	Alif firman ihrom F.	√			√			√			3	√			√			√			3	√			√			√			3	12	33.33%										
2.	Amanda Berlian Putri		√		√			√			5	√			√			√			3	√			√			√			3	7	18	50%									
3.	Amanda dwi R.	√			√			√			3	√			√			√			3	√			√			√			3	6	15	41.66%									
4.	Aprisyah darwa D.		√		√			√			5	√			√			√			3	√			√			√			3	4	15	41.66%									
5.	Bagas rasul Nusantara	√			√			√			5	√			√			√			5	√			√			√			6	5	21	58.33%									
6.	Belgis al maida W.		√		√			√			6	√			√			√			3	√			√			√			3	6	18	50%									
7.	Christin wijaya U.		√		√			√			6	√			√			√			3	√			√			√			3	3	15	41.66%									
8.	Eva ema wati	√			√			√			3	√			√			√			3	√			√			√			3	6	15	41.66%									
9.	Faiqotul munawaroh			√			√			√	9		√		√		√		√		5		√		√		√		7	3	24	75%											
10.	Faza yuris romadon			√			√			√	9	√			√			√			3	√			√			√			3	9	24	66.66%									

11.	Fira dwi febriyanti		√		√		√		6	√		√		√		3	√		√		√		3		√		√		√		9	21	58.33%	
12.	Hidayatul laily			√		√		√	9		√		√		√		6	√		√		√		3	√		√		√		6	24	66.66%	
13.	Irfan dwiyanto	√		√		√		√	3		√		√		√		9	√		√		√		3	√		√		√		3	18	50%	
14.	Irmadiyah ramadhanti	√		√		√		√	5	√		√		√		3	√		√		√		3	√		√		√		4	15	41.66%		
15.	Kholifatur rosidah		√		√		√		7		√		√		√		6	√		√		√		3	√		√		√		8	24	66.66%	
16.	Maulana firmansyah	√		√		√		√	3	√		√		√		3	√		√		√		3		√		√		√		9	18	50%	
17.	Moch.Rizal Afdoly		√		√		√		6	√		√		√		3	√		√		√		3	√		√		√		6	18	50%		
18.	Moch.Masyrofi H.			√		√		√	9		√		√		√		6	√		√		√		3	√		√		√		6	24	66.66%	
19.	Moch. Zidan F.	√		√		√		√	6		√		√		√		6	√		√		√		3		√		√		√		9	24	66.66%
20.	Nuha nahda aisyah		√		√		√		6	√		√		√		3	√		√		√		3	√		√		√		6	18	50%		
21.	Nurul zaizaharifatul	√		√		√		√	3	√		√		√		3	√		√		√		3	√		√		√		3	12	33.33%		
22.	Olivia dwi ananda H.	√		√		√		√	3		√		√		√		9	√		√		√		3	√		√		√		3	18	50%	
23.	Putri nur azizah		√		√		√		6		√		√		√		6		√		√		√		6	√		√		√		3	21	58.33%
24.	Rifky maulana akbar	√		√		√		√	3	√		√		√		3	√		√		√		3	√		√		√		6	15	41.66%		
25.	Risal latul rohmadina	√		√		√		√	3	√		√		√		3		√		√		√		9	√		√		√		3	18	50%	
26.	Risky febriyanti		√		√		√		6	√		√		√		3	√		√		√		6	√		√		√		3	18	50%		
27.	Salsa alodia B.	√		√		√		√	3	√		√		√		3		√		√		√		6	√		√		√		3	15	41.66%	
28.	Septia rosa F.			√				√	9	√		√		√		3		√		√		√		9	√		√		√		3	24	66.66%	
29.	Siti maryatus S.		√		√		√		6	√		√		√		3	√		√		√		3	√		√		√		3	15	41.66%		
30.	Sitoresmi sista	√		√		√		√	3	√		√		√		3		√		√		√		6	√		√		√		3	15	41.66%	
31.	Syanandha R.		√		√		√		6	√		√		√		3	√		√		√		3	√		√		√		6	18	50%		
	Indikator skor tercapai								165								124								124								157	570
	Skor maksimal								279								279								279								279	
	Presentase								59,13%								44,44%								44,44%								56,27%	

❖ Adaptasi dari Munandar (Dalam Emilliyah, 2009: 204)



Keterangan Indikator Kreativitas Peserta didik :

1. *selalu ingin tahu*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Mengajukan banyak pertanyaan (mempertanyakan segala sesuatu)
  - b. Peka dalam pengamatan dan ingin selalu mengetahui/ meneliti
  - c. Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak
2. *kemampuan mencari jawaban*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Memikirkan lebih dari satu jawaban
  - b. Mampu menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban
  - c. Mampu menunjukkan contoh- contoh yang relevan
3. *kemampuan menemukan gagasan baru*; dan sub indikator peneliti adalah :
  - a. Mampu menemukan banyak ide/gagasan
  - b. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
  - c. Mampu memberikan macam-macam penafsiran
4. *kemampuan bertanya*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Selalu Aktif bertanya
  - b. Mampu memberikan banyak pertanyaan yang menarik
  - c. Selalu menunjukkan rasa ingin tahu

Keterangan skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

$$SA = \frac{570}{1.116} \times 100\%$$

$$1.116$$

$$SA = 51.07\%$$

Keterangan :

SA = Skor Akhir

$\Sigma SP$  = Skor yang diperoleh

$\Sigma SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria kurang kreatif. Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

Lampiran D.2 Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Per Siklus (Penilaian Proses)

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS PESERTA DIDIK

MAN 1 JEMBER KELAS X IPS 2 (PENILAIAN PROSES)

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

No	Nama																												Σ Skor Aspek	Skor Aspek %													
		Selalu ingin tahu									S K O R	Kemampuan mencari jawaban									S K O R	Kemampuan menemukan gagasan									S K O R	Kemampuan bertanya									S K O R		
		A			B			C				A	B	C	A	B	C	A	B	C		A	B	C																			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3															1	2	3	1				2	3	1	2	3	1	2	3				
1.	Alif firman ihrom F.																																										
2.	Amanda Berlian Putri																																										
3.	Amanda dwi R.																																										
4.	Aprisyah darwa D.																																										
5.	Bagas rasul Nusantara																																										
6.	Belgis al maida W.																																										
7.	Christin wijaya U.																																										
8.	Eva ema wati																																										
9.	Faiqotul munawaroh																																										
10.	Faza yuris romadon																																										
11.	Fira dwi febriyanti																																										



Keterangan Indikator :

- 1) *selalu ingin tahu*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Mengajukan banyak pertanyaan (mempertanyakan segala sesuatu)
  - b. Peka dalam pengamatan dan ingin selalu mengetahui/ meneliti
  - c. Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak
- 2) *kemampuan mencari jawaban*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Memikirkan lebih dari satu jawaban
  - b. Mampu menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban
  - c. Mampu menunjukkan contoh- contoh yang relevan
- 3) *kemampuan menemukan gagasan baru*; dan sub indikator peneliti adalah :
  - a. Mampu menemukan banyak ide/gagasan
  - b. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan/produk
  - c. Mampu memberikan macam-macam penafsiran
- 4) *kemampuan bertanya*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Selalu Aktif bertanya
  - b. Mampu memberikan banyak pertanyaan yang menarik
  - c. Selalu menunjukkan rasa ingin tahu

Keterangan skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

SA =

Keterangan :

SA = Skor Akhir

$\sum SP$  = Skor yang diperoleh



$\Sigma SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Berdasarkan hasil analisis data pra siklus peserta didik kelas X IPS 2 termasuk dalam kriteria kurang kreatif. Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

## Lampiran D.3 Hasil Observasi Penilaian Kinerja Peserta Didik Per Siklus (Penilaian Psikomotor)

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN KINERJA PESERTA DIDIK  
MAN 1 JEMBER KELAS XI IPS 2 (Penilaian Psikomotor)

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

No	Nama	Aspek yang dinilai pada masing-masing aspek tiap indikator penilaian kinerja																								Σ Skor Aspek	Skor Aspek %																
		Penguasaan Materi									S K O R	Cara Penyajian									S K O R	Mengemukakan Pendapat									S K O R	Kemampuan merespons									S K O R		
		A			B			C				A			B			C				A			B			C															
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1			2	3	1		2	3										
1.	Alif Firman Ihrom F.																																										
2.	Amanda Berlian Putri																																										
3.	Amanda Dwi R.																																										
4.	Aprisyah Darwa D.																																										
5.	Bagas Rasul N.																																										
6.	Belgis Al Maida W.																																										
7.	Christin Wijaya U.																																										
8.	Eva Ema Wati																																										
9.	Faiqotul Munawaroh																																										
10.	Faza Yuris Romadon																																										
11.	Fira Dwi Febriyanti																																										
12.	Hidayatul Laily																																										
13.	Irfan Dwiyanto																																										



Keterangan Indikator :

1. *Penguasaan Materi*

- a) Menunjukkan Pemahaman Atau Penguasaan Terhadap Konsep-Konsep
- b) Memberikan Contoh-Contoh Yang Relevan
- c) Dapat Melihat Kesalahan Dan Kekurangan Pada Suatu Objek/Situasi

2. *Cara Penyajian*

- a) Penjelasan Efektif/Memuaskan
- b) Sistematis Penyajian
- c) Presentasi Menarik, Menggunakan Alat Bantu/ Media Yang Sesuai

3. *Kemampuan Mengemukakan Pendapat*

- a) Mengemukakan Pendapat Secara Sopan, Lancar, Dan Memiliki Rasa Percaya Diri
- b) Mengajukan Banyak Pertanyaan (Mempertanyakan Segala Sesuatu)
- c) Memberikan Macam-Macam Penafsiran (Interprestasi) Terhadap Sesuatu

4. *Kemampuan Merespon*

- a) Menunjukkan Rasa Antusias
- b) Mampu Menjawab Pertanyaan Dengan Sejumlah Jawaban
- c) Menanggapi Ide/Pendapat Teman Secara Sungguh-Sungguh

Keterangan skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

SA =

Keterangan :

SA = Skor Akhir

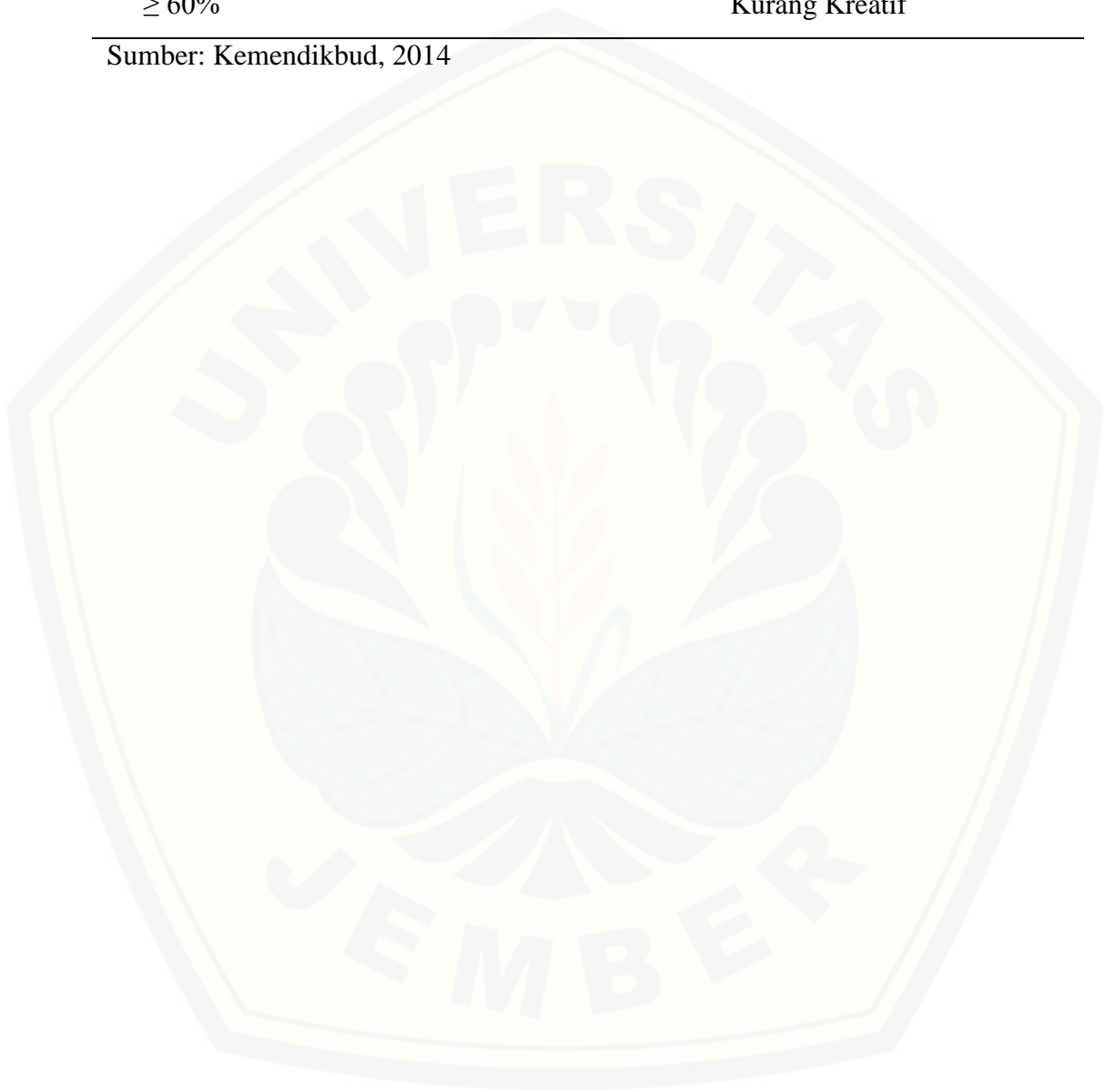
$\sum SP$  = Skor yang diperoleh

$\sum SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud, 2014





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

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alif Firman Ihrom Firdausi	L	45		√
2	Amanda Berlian Putri	P	75	√	
3	Amanda Dwi Rahmawati	P	76	√	
4	Aprisyah Darwa Dita	P	76	√	
5	Bagas Rasul Nusantara	L	75	√	
6	Belgis Al Maida Wahyu Winegara	P	47		√
7	Christin Wijaya Untoro	P	75	√	
8	Eva Ema Wati	P	44		
9	Faiqotul Munawaroh	P	76	√	
10	Faza Yuris Romadhon	P	47		√
11	Fira Dwi Febriyanti	P	78	√	
12	Hidayatul Laily	P	75	√	
13	Irfan Dwiyanto	L	46		√
14	Irmadiyah Ramadhanti	P	75	√	
15	Kholifatur Rosidah	P	75	√	
16	Maulana Firmansyah	L	44		√
17	Mochammad Rizal Afdoly	L	49		√
18	Moh. Masyrofi Hidayat	L	75	√	
19	Muhammad Zidan Fahreza	L	49		√
20	Nuha Nahda Aisyah	P	47		√
21	Nurul Azizah Arifatul Hasanah	P	45		√
22	Olivia Dwi Ananda Hidayati	P	76	√	√
23	Putri Nur Azizah	P	46		√
24	Rifky Maulana Akbar	L	44		√

25	RisaLatulRohmadina	P	43		√
26	RizkiFebriyanti	P	49		√
27	Salsa AlodiaBramilla	P	46		√
28	Septia Rosa Fendianti	P	47		√
29	SitiMaryatusSpfiyah	P	75	√	
30	SitoresmiSistaApsari	P	75	√	
31	SyanandhaRizkyMaulidaSholehah	P	46		√
Jumlah			1841	14	17
Rata- rata			59.38		

$$\text{Nilai rata- rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}$$

$$= \frac{1841}{31}$$

$$= 59.38$$

Ketuntasan klasikal:

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta didik}} \times 100\%$$

$$= \frac{14}{31} \times 100\%$$

$$= 45.16$$

### Lampiran F.1 Lembar Observasi

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

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

Jember,....Februari 2018

Observer

F.2 Lampiran Lembar Observasi Penilaian Kreativitas (Penilaian Proses) Peserta Didik

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS (Penilaian Proses)  
PESERTA DIDIK MAN 1 JEMBER KELAS X IPS 2**

**Tema :**

**Tanggal**

**Siklus ke-**

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

No	Nama																												S K O R	Σ Skor Aspek	Skor Aspek %		
		Selalu ingin tahu									S K O R	Kemampuan mencari jawaban									S K O R	Kemampuan bertanya											
		A			B			C				A	B	C	A	B	C	A	B	C													
		1	2	3	1	2	3	1	2	3												1	2	3	1	2	3	1				2	3
1.																																	
2.																																	
3.																																	
4.																																	
5.																																	
6.																																	
7.																																	

\*Adaptasi dari pendapat Munandar (Dalam Emilliyah, 2009: 204)

Keterangan Indikator Kreativitas Peserta didik :

- 1) *Selalu ingin tahu*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Mengajukan banyak pertanyaan (mempertanyakan segala sesuatu)
  - b. Peka dalam pengamatan dan ingin selalu mengetahui/ meneliti
  - c. Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak
- 2) *Kemampuan mencari jawaban*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Memikirkan lebih dari satu jawaban
  - b. Mampu menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban
  - c. Mampu menunjukkan contoh- contoh yang relevan
- 3) *kemampuan menemukan gagasan baru*; dan sub indikator peneliti adalah :
  - a. Mampu menemukan banyak ide/gagasan
  - b. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan/produk
  - c. Mampu memberikan macam-macam penafsiran
- 4) *kemampuan bertanya*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Selalu Aktif bertanya
  - b. Mampu memberikan banyak pertanyaan yang menarik
  - c. Selalu menunjukkan rasa ingin tahu

Keterangan skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

SA = Skor Akhir

$\sum SP$  = Skor yang diperoleh

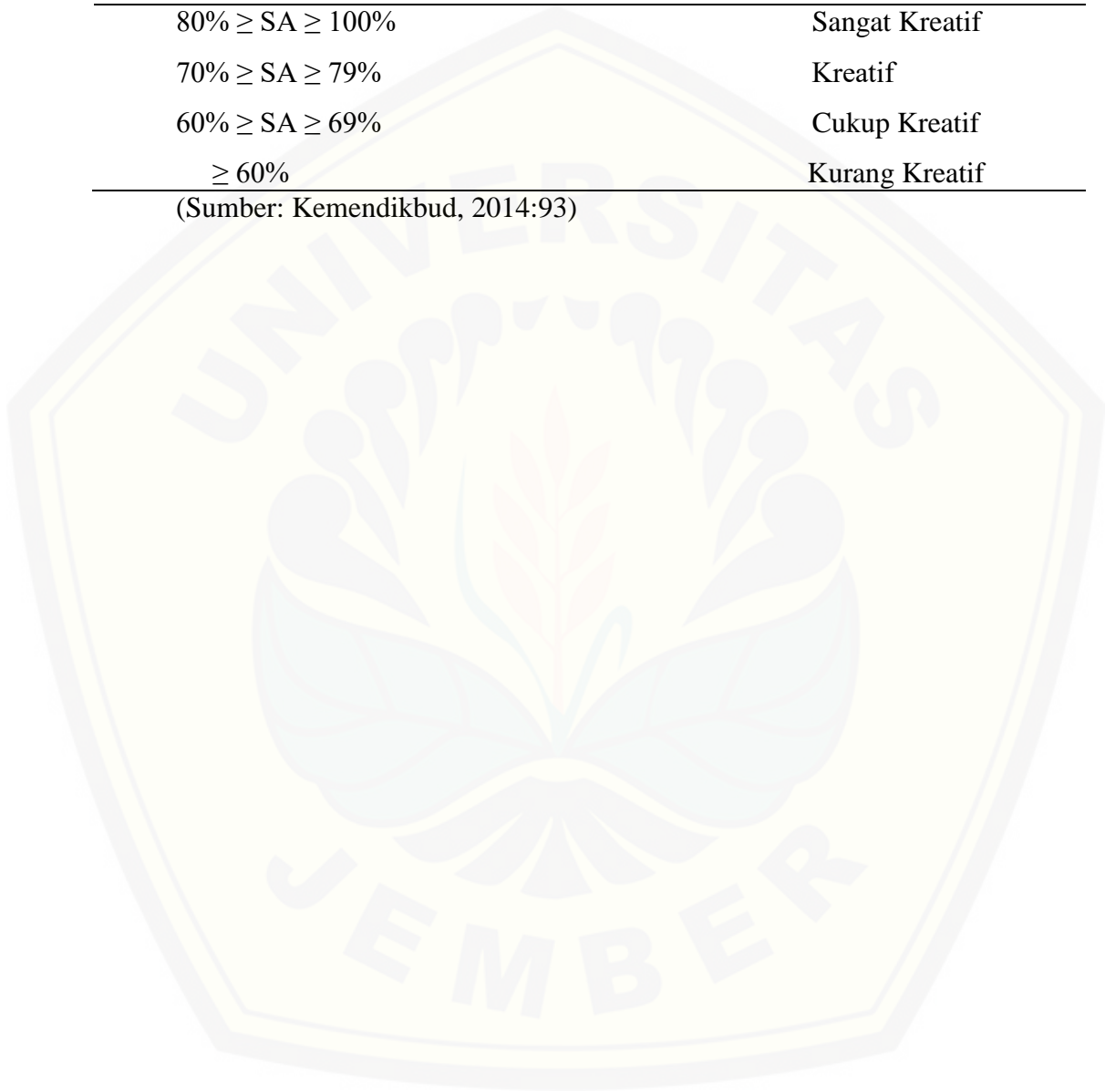


$\Sigma SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik :

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)



F.2 Lampiran Lembar Observasi Aspek Psikomtorik Peserta Didik  
Lembar Observasi untuk (Psikomtorik)

**Lembar bservasi Penilaian Unjuk Kerja (*Performance Assessment*)**

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS (Penilaian Proses)**

**PESERTA DIDIK MAN 1 JEMBER KELAS X IPS 2**

**Tema :**

**Tanggal**

**Siklus ke-**

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

No	Nama	Aspek yang dinilai pada masing-masing aspek tiap indikator penilaian kinerja																								Σ Skor Aspek	Skor Aspek %													
		Penguasaan Materi									S K O R	Cara Penyajian									S K O R	Mengemukakan Pendapat						S K O R	Kemampuan merespons									S K O R		
		A			B			C				A			B			C				A			B				C											
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1				2	3	1	2	3	1	2	3				
1.																																								
2.																																								
3.																																								
4.																																								
5.																																								
6.																																								
7.																																								

Keterangan Indikator Kreativitas (Psikomotor) Peserta Didik :

*1. Penguasaan Materi*

- a. Menunjukkan Pemahaman Atau Penguasaan Terhadap Konsep-Konsep
- b. Memberikan Contoh-Contoh Yang Relevan
- c. Dapat Melihat Kesalahan Dan Kekurangan Pada Suatu Objek/Situasi

*2. Cara Penyajian*

- a. Penjelasan Efektif/Memuaskan
- b. Sistematis Penyajian
- c. Presentasi Menarik, Menggunakan Alat Bantu/ Media Yang Sesuai

*3. Kemampuan Mengemukakan Pendapat*

- a. Mengemukakan Pendapat Secara Sopan, Lancar, Dan Memiliki Rasa Percaya Diri
- b. Mengajukan Banyak Pertanyaan (Mempertanyakan Segala Sesuatu)
- c. Memberikan Macam-Macam Penafsiran (Interprestasi) Terhadap Sesuatu

*4. Kemampuan Merespon*

- a. Menunjukkan Rasa Antusias
- b. Mampu Menjawab Pertanyaan Dengan Sejumlah Jawaban
- c. Menanggapi Ide/Pendapat Teman Secara Sungguh-Sungguh

Keterangan Skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

SA = Skor Akhir

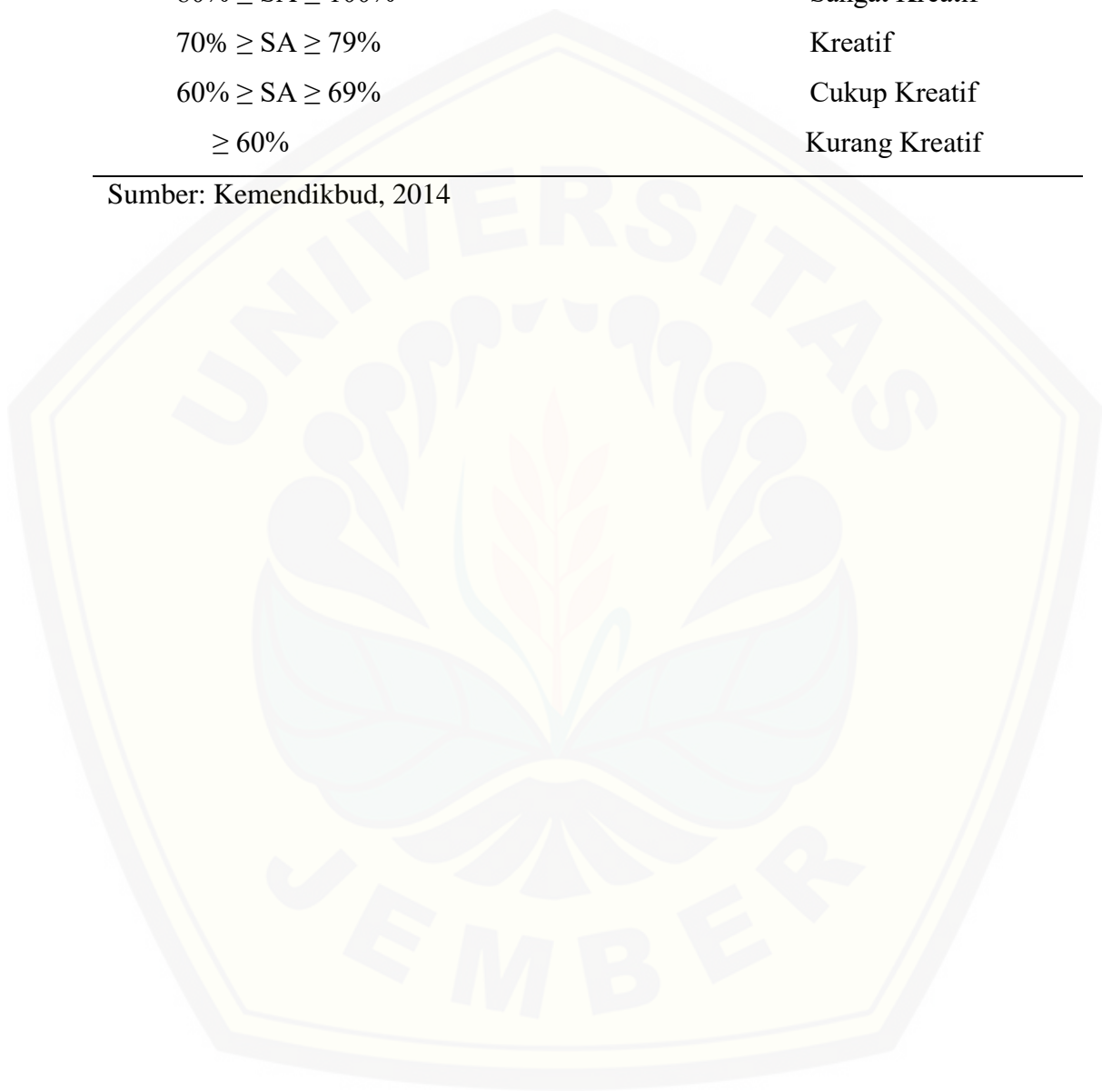
$\sum SP$  = Skor yang diperoleh

$\Sigma SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud, 2014



## Lampiran G. Silabus

## SILABUS

Nama Sekolah : MAN 1 J  
 Program : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Mata Pelajaran : Sejarah  
 Kelas/Semester :

Standar Kompetensi : 3.11 Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan dan sosial

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<b>3.11 Menganalisis perbandingan peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan,</b>	<b>Peradaban Awal Indonesia dan Dunia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kehidupan Awal Indonesia dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan <i>primus inter ares</i>, pertanian dan ukuran</li> <li>Peradaban awal Asia (Cina,</li> </ul>	<b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melalui membaca buku teks dan penjelasan pendidik mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan,</li> </ul>	<b>Tugas:</b> Membuat laporan presentasi materi mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan,	9 mg x 3 jp	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Paket Sejarah Indonesia kelas X.</li> <li>Buku-buku lainnya.</li> <li>Media lain yang tersedia</li> </ul>



<p><b>pemerintahan dan sosial</b></p> <p><b>4.11 Menyajikan hasil analisis peradaban awal dunia dan Indonesia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam cara berhubungan dengan lingkungan, hukum, kepercayaan, pemerintahan, dan sosial, dalam berbagai bentuk presentasi.</b></p>	<p>Indus, Mesopotamia) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peradaban awal Afrika (Mesir) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya</li> <li>• Peradaban awal Eropa (Yunani, Romawi, Kreta) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, dan budaya</li> <li>• Peradaban awal</li> </ul>	<p>pertanian, dan budaya</p> <p><b>Menanya:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanya dan berdiskusi untuk klarifikasi dan pengetahuan yang lebih mendalam serta aspek lain dari apa yang terdapat di buku teks mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data lanjutan terkait</li> </ul>	<p>pemerintahan, pertanian, dan budaya</p> <p><b>Observasi:</b> Mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data dan pembuatan laporan.</p> <p><b>Portofolio:</b> Menilai laporan tertulis berupa presentasi materi mengenai peradaban awal Indonesia dan dunia (Asia, Afrika, Eropa, dan Amerika) dalam pencapaian ilmu, teknologi,</p>		
---	--	--	--	--	--

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

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

**Lampiran H. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)**

## Lampiran H. 1 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 1

RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN  
(RPP)

Satuan Pendidikan : MAN 1 Jember

Kelas : X IPS 2

Semester : 2

Mata Pelajaran : Sejarah

Materi Pokok : Peradaban awal Asia (Cina, Indus, Mesopotamia dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.

Alokasi waktu : 2x Pertemuan (1 x 45 Menit & 2 x 45 Menit)

**A. Kompetensi Inti**

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

**B. Kompetensi Dasar**

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

**C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis awal peradaban Cina
2. Menganalisis awal peradaban Cina dan Indonesia serta keterkaitannya
3. Menganalisis peradaban Cina dalam bidang pencapaian ilmu dan teknologi,
4. Menganalisis peradaban Cina dalam bidang kepercayaan.
5. Menganalisis peradaban Cina dalam bidang pemerintahan.
6. Menganalisis peradaban Cina dalam bidang pertanian.
7. Menganalisis peradaban Cina dalam bidang kebudayaan.

**D. Materi Pelajaran (Terlampir)**

1. Peradaban awal Cina
2. Peradaban Cina serta keterkaitannya dengan peradaban di Indoneisa.
3. Peradaban Cina dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.

**E. Metode, Media, Alat, Penilaian, dan Sumber Belajar**

1. Metode : *Project Based Learning*
2. Media : Power Point, Audio Visual
3. Alat : LCD proyektor, laptop, sound, dan papan tulis



## 4. Sumber Belajar :

- a. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1981. *Sejarah Umum: untuk SMA IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- b. Sundoro, M.H. 2006. *Sejarah Peradaban Barat Klasik*. Jember: UPT Universitas Jember.
- c. LKS Sejarah Peminatan Kelas

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Pertemuan Ke-1 (1 x 45 menit)

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Kegiatan pendidik	Kegiatan peserta didik	
Pendahuluan	a. Pendidik memberi salam b. pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menanyakan kesiapan belajar peserta didik, melakukan presensi kehadiran peserta didik. c. pendidik memberikan pertanyaan -pertanyaan terkait materi kepada peserta didik d. pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran e. pendidik menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.	a. peserta didik menjawab salam b. peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik c. Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik terkait materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. d. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang disampaikan pendidik e. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan cakupan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini	5 menit
Inti	<b>Perencanaan pertanyaan Mendasar</b> a. pendidikan memberikan pertanyaan esensial yang bersifat eksplorasi pengetahuan yang telah	a. peserta didik menjawab pertanyaan dengan seksama	25 menit

	<p>dimiliki peserta didik kedalam penugasan dengan tujuan peserta didik dapat melakukan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>b. pendidik menampilkan gambar- gambar dan juga media pembelajaran terkait dengan materi</p> <p>c. Pendidik menjelaskan materi tentang peradaban cina kuno serta keterkaitan dengan manusia masa kini</p> <p><b>Mendesain perencanaan proyek</b></p> <p>d. Pendidik menentukan tema proyek yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Tema proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus 1 yaitu membuat karya tulis tentang materi peradaban cina kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bentuk tulisan disertai dengan gambar.</p> <p>e. Pendidik membagi peserta didik menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 – 6 orang yang telah terdaftar dan perencanaan pelaksanaan</p> <p>f. Pendidik memfasilitasi setiap kelompok untuk menentukan ketua dan sekretaris secara</p>	<p>b. Peserta didik mengamati gambar dan media pembelajaran yang digunakan pendidik</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan penjelasan materi tentang peradaban cina kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini.</p> <p>d. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan pembagian tema yang diberikan oleh pendidik.</p> <p>e. Peserta didik bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan oleh pendidik.</p> <p>f. Peserta didik menentukan ketua dan sekretaris kelompok dan membuat masing-</p>	
--	--	---	--

	<p>demokratis dan mendeskripsikan tugas masing-masing setiap anggota kelompok</p> <p>g. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan Lembar Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek.</p> <p>h. Pendidik membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek</p> <p><b>Menyusun Jadwal</b></p> <p>i. Pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk membuat penjadwalan (menentukan waktu untuk mengerjakan proyek, membuat deadline dan timeline kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek, dan menetapkan tahapan yang akan dilakukan peserta didik.</p> <p><b>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</b></p> <p>j. Pendidik memfasilitasi peserta didik terhadap aktivitasnya dalam diskusi selama membuat langkah-langkah awal pemecahan masalah</p>	<p>masing pembagian tugas untuk masing-masing anggota kelompok.</p> <p>g. Peserta didik membaca lembar kerja tersebut.</p> <p>h. Peserta didik mendengarkan aturan main yang telah ditentukan oleh pendidik dan kesepakatan bersama dengan peserta didik.</p> <p>i. Peserta didik mendengarkan dan mengikuti penjadwalan pengerjaan proyek, peserta didik membuat deadline dan timeline untuk menyelesaikan proyek, dan membuat tahapan yang akan dilakukan.</p> <p>j. Peserta didik secara berkelompok dengan diskusi membuat perencanaan langkah-langkah awal dalam pembuatan proyek yang akan dikerjakan</p>	
--	--	---	--

	<p>yang diwujudkan dalam bentuk proyek</p> <p>k. Pendidikan melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu pada rubrik penilaian. pelaksanaan penilaian ini dilakukan pada saat peserta didik melakukan diskusi terkait perencanaan awal pemecahan masalah yang nantinya diwujudkan dalam bentuk proyek. Pada pertemuan selanjutnya akan dilanjutkan dengan penilaian hasil proyek dari masing-masing kelompok.</p> <p><b>Menguji hasil</b></p> <p>l. Pendidikan meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek</p>	<p>sesuai dengan LKPD dan petunjuk yang telah diberikan oleh pendidik</p> <p>k. Peserta didik mengerjakan LKPD sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan oleh pendidik</p> <p>l. Masing-masing perwakilan kelompok membaca hasil diskusi langkah-langkah awal pemecahan proyek</p>	
Penutup	<p>a. pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</p> <p>b. pendidik mengingatkan kembali tugas proyek yang dikerjakan selama minggu di rumah</p> <p>c. pendidik mengucapkan salam sebagai tanda berakhirnya pembelajaran</p>	<p>a. peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik</p> <p>b. peserta didik mendengarkan</p> <p>c. Peserta didik menjawab salam</p>	15 menit

## Pertemuan ke- 2 (2 x 45 menit)

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	
Pendahuluan	<p>a. Pendidik memberikan salam, menanyakan kehadiran peserta didik, dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin do'a</p> <p>b. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan (kegiatan tanya jawab) tentang kehidupan sehari-hari kepada peserta didik</p> <p>c. Pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi sebelumnya kepada peserta didik</p> <p>d. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran</p> <p>e. Pendidik dan peserta didik bersama-sama mempersiapkan kegiatan presentasi</p>	<p>a. Peserta didik menjawab salam dari pendidik, mempersiapkan diri, memulai untuk berdo'a</p> <p>b. Peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik</p> <p>c. Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik terkait materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya</p> <p>d. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang disampaikan pendidik</p> <p>e. Pendidik dan peserta didik bersama-sama mempersiapkan kegiatan presentasi</p>	10 menit
Inti	<p><b>Menguji Hasil</b></p> <p>a. Pendidik memonitoring dan mendampingi peserta didik saat berdiskusi untuk</p>	<p>a. Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk persiapan presentasi</p>	65 menit



	<p>presentasi hasil proyek.</p> <p>b. Pendidik menjelaskan aturan penilaian yang digunakan saat presentasi</p> <p>c. Pendidik memfasilitasi peserta didik saat mempresentasikan hasil proyek yang dinilai menggunakan penilaian kinerja</p> <p>d. Pendidik memberikan masukan terkait presentasi yang telah dilakukan peserta didik dalam kelompok</p> <p>e. Mengevaluasi Pengalaman</p> <p>f. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengungkap prasaan dan pengalaman mereka selama proses hingga penyelesaian proyek</p>	<p>hasil proyek</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik</p> <p>c. Peserta didik mempresentasikan hasil tugas proyek bersama kelompoknya masing-masing</p> <p>d. Peserta didik mendengarkan penjelasan dan masukan dari pendidik</p> <p>e. Peserta didik mengungkap perasaan dan pengalaman selama membuat perencanaan dan pemecahan masalah proyek</p>	
Penutup	<p>a. Pendidik memberikan evaluasi (tes) selama 15 menit untuk mengukur hasil belajar peserta didik</p> <p>b. Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</p> <p>c. Pendidik mengucapkan selama sebagai tanda berakhirnya pembelajaran</p>	<p>a. Peserta didik menjawab pertanyaan (tes) yang diberikan oleh pendidik</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik</p> <p>c. Peserta didik menjawab salam</p>	15 menit



---

Mengetahui,  
Pendidik

Jember, 14 Februari 2018  
Peneliti

Dra. Lilik Suhartini  
NIP 196808152014112002

Lutfiatul Hasanah  
NIM 130210302026



## **Lampiran 1. Materi Pembelajaran**

### **Peradaban Awal Asia di Cina**

#### **1. Peradaban Masyarakat Cina**

Peradaban adalah kebudayaan yang memiliki nilai yang tinggi dan halus. Kelahiran peradaban sangat ditentukan oleh faktor geografis. Pada umumnya, peradaban lahir di lembah sungai atau di daerah-daerah yang subur, daerah yang memungkinkan memberikan kehidupan bagi manusia. Di daerah tempat lahirnya peradaban akan timbul suatu sistem kemasyarakatan, sistem kekuasaan, bangunan-bangunan hasil kebudayaan, sistem mata pencaharian hidup, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Bentuk-bentuk dari peradaban tersebut berkembang dalam suatu kurun tertentu. Bahkan peradaban suatu wilayah dapat menyebar dan mempengaruhi kehidupan di wilayah lainnya. Berikut ini rangkuman peradaban-peradaban yang lahir di dunia pada masa lalu dan bagaimana pengaruhnya ke Indonesia.

##### **1) Peradaban Cina**

Cina dianggap sebagai pusat dunia dan berada di tengah-tengah dunia. Wilayah Cina terbagi atas tiga bagian, yaitu Cina Utara, Cina Tengah, dan Cina Selatan. Di Cina utara mengalir Sungai paling besar, yaitu sungai HuangHo yang disebut juga sungai Kuning, airnya selalu kuning akibat endapan lumpur dan membuat air sungai keruh. Di lembah sungai HuangHo itulah mula-mula berdiam bangsa Cina asli. Di situ pulalah tumbuh dan berkembang kebudayaan Cina. Cina Tengah dialiri sungai Yang tze Kiang. Daerah ini pun dihuni orang-orang Cina dari Utara. Mereka adalah rakyat biasa. Peking merupakan ibu kotanya, sedangkan Nanking di Cina Tengah merupakan kota kedua.

Daerah Cina Utara dan Cina Tengah dipisahkan oleh pegunungan yang sukar dilalui. Di Cina Selatan terdapat banyak sekali pegunungan. Daerah itu berbukit-bukit di sebelah tenggara sampai ke laut. Kanton di Cina Selatan merupakan kota dagang. Karena keadaan alamnya itu, maka orang-orang Cina Selatan terutama hidup dari perdagangan dan banyak berhubungan dengan

bangsabangsa asing. Di sebelah Utara dan barat Negeri Cina terbentang padang rumput dan padang pasir yang luas.

Di sebelah Barat Daya dan Selatan terdapat pegunungan yang tinggi. Hubungan darat dengan negeri-negeri di sebelah barat dilakukan melalui padang rumput dan gurun. Jalan tersebut kemudian terkenal dengan nama Jalan Sutra. Ajaran filsafat yang berkembang di Cina, antara lain:

- *Lao Tse*. Mengajarkan Taoisme, yang isinya mengajarkan manusia harus menerima nasibnya. Kitab sucinya Tao Te Ching (surat jalan dan kebaikan)
- *Kung Fu Tse*. Ajaran berpokok pada Hsiao artinya kebaktian. Menekankan ajarannya pada soal pemerintahan dan keluarga.
- *Meng Tse*. Mengajarkan demokrasi dan rakyat merupakan pusat segalanya. Selama berabad-abad, Cina diperintah oleh kaisar dari berbagai dinasti.

Penjelasan singkat dinasti-dinasti yang pernah berkuasa di Cina adalah:

- 1) Zaman dongeng Pemerintah pada zaman dongeng dimulai pada masa tiga raja, yaitu Sui Jen (pencipta api), Fu Hsi (mengajarkan cara menangkap binatang), dan Shen Nung (mengajarkan ilmu pengetahuan). Setelah itu Cina diperintah oleh Kaisar Kuning (Huang ti). Zaman dongeng berakhir pada masa pemerintahan Yu, yang mendirikan Dinasti Hsia (2205 SM).
- 2) Dinasti Shang Dinasti ini didirikan oleh Chen Tang. Hasil kebudayaan dinasti Shang antara lain: Pit, yaitu alat tulis orang Cina yang terbuat dari bulu halus, guci-guci dari tanah dan suasa, dan istem penanggalan.
- 3) Dinasti Chou Pendiri Dinasti ini adalah Wu Wang, ibu kota kerajaannya di Chang An. Hasil kebudayaan dinasti Chou antara lain: membagi tanah dalam sistem sembilan kotak, masyarakat dibagi dalam empat golongan: Shih (terpelajar), Nung (Petani), Kung (pertukangan), dan Shang (Saudagar), menghasilkan karya sastra seperti : Shu Ching (kitab sejarah), Shih Ching (kitab syair), I Ching (kitab perubahan), Li Chi (kitab adat), Ch'un ch'I (catatan musim semi dan musim rontok).

- 4) Dinasti Chin Dinasti ini didirikan oleh Pangeran Cheng (Shih Huang Ti). Tindakan-tindakan yang dilakukannya antara lain: menghapus sistem Feodalisme dan pemerintahan yang bersifat sentralisasi, membakar buku-buku kuno, membangun tembok raksasa (Wan Li Chang Cheng), menyamakan tulisan (huruf).
- 5) Dinasti Han Dinasti ini didirikan Liu Pang (Han Kao Tsu). Ibu kotanya di Chang An. Pada masa pemerintahan Han Wu Ti, dinasti ini mencapai kebesarannya dan ini diberlakukan kembali ajaran Konfucionisme dan sistem pemerintahan Feodalisme, serta seleksi yang ketat untuk menjadi pegawai.
- 6) Dinasti Tang Dinasti ini didirikan oleh Tang Tai Tsung, pada masa ini Cina mengalami masa keemasan, hasil kebudayaan dinasti Tang antara lain: terdapat banyak sastrawan seperti Li tai Po dan Li Yu Chen, banyak dikirim utusan ke berbagai daerah, dan diterbitkannya koran resmi Ching Pao.
- 7) Dinasti Yuan Dinasti ini didirikan oleh Ku Bilai Khan (bangsa Mongol). Pada mulanya pusat pemerintahan di Kara Korum kemudian dipindahkan ke Peking, Dinasti ini melaksanakan ekspansi ke berbagai daerah, termasuk ke Indonesia, yaitu ke kerajaan Singasari.

Peradaban Cina memberikan warna bagi perkembangan Indonesia. Pada masa pemerintahan Dinasti Tang dan Sung, bangsa Indonesia beberapa kali mengirimkan utusannya ke Cina. Dalam tahun 640 atau 648 M kerajaan Jawa mengirim utusan ke Cina yang kemudian tahun 666 M, dikatakan bahwa tanah Jawa diperintah oleh seorang raja perempuan yakni dalam tahun 674-675 M, orang-orang Holing atau Kaling (Jawa) menobatkan raja perempuan yang bernama Simo, dan memegang pemerintahannya dengan keras.

Pada masa raja Kertanegara datang seorang utusan dari negeri Cina, yaitu Kubilai Khan. Raja Kertanegara juga mengadakan ekspedisi Pamalayu tahun 1275, menguasai kerajaan Melayu dengan tujuan menghadang serangan tentara Cina agar peperangan tidak terjadi di wilayah kerajaan Singasari.

## 2) Peradaban Lembah Sungai Mekong

Sungai Kuning (Sungai Hoang Ho) disebut duka Cina karena sungai besar yang merupakan tempat kelahiran Peradaban China ini sering kali mendatangkan banjir dan mengancam kehancuran peradaban Cina. Banjir telah menelan banyak korban jiwa, rusaknya lahan pertanian dan hancurnya banyak bangunan.

Bagi bangsa Cina, sungai Yang Tse lebih dikenal sebagai Chang Kiang, yang berarti sungai panjang. Sungai Yang Tse Kiang merupakan sumber sejarah dan kehidupan Cina. Bagi dunia luas, sungai ini lebih dikenal dengan Yang Tze, yaitu sungai terpanjang di Asia. Hulu sungai ada di Propinsi Cianghai di tanah tinggi Tibet, berliku-liku mengalir sejauh 5.520 km dan melalui 8 propinsi serta bermuara di Laut Cina Timur. Bersamaan dengan anak sungainya, yaitu: Min, Han, Yalung, Kialang Sungai Yang Tse mendatangkan Lumpur jutaan ton setiap tahunnya. Daerah deltanya merupakan daerah penghasil beras yang utama di Cina.

### 1. Lokasi

Daerah pegunungan Kwen Lun di Asia Tengah merupakan asal Sungai Mekong atau Kamboja, mengalir melalui daerah Cina Selatan, menjadi perbatasan Thailand dan Indo Cina dan membangun Tanjung Kamboja. Sungai Mekong memberikan kesuburan tanah kepada daerah-daerah yang dilalui, seperti Laos, Vietnam, dan Kamboja.

### 2. Pendukung

Manusia-manusia kuno juga berasal dari Asia Tengah. Melalui sungai atau lembah mereka menyebar ke daerah pantai. Penyebaran mereka mungkin disebabkan karena adanya wabah penyakit atau bencana alam. Dari fosil yang ditemukan, dapat dinyatakan bahwa mereka terdiri atas beberapa jenis, seperti Papua Melanesoid, Mongoloid dan Austroloid. Percampuran mereka melahirkan bangsa Melayu yang berkulit sawo matang. Daerah Teluk Tonkin di Indo Cina merupakan tanah air mereka yang kedua. Dari Indo Cina mereka menyebar ke Kamboja, Muangthai yang kemudian menjadi bangsa Austro-Asia, dan sebagian besar ke kepulauan yang kemudian menjadi bangsa Austronesia.



### 3. Kebudayaan

Pada lembah sungai Mekong terdapat dua pusat peradaban, yaitu Bacson Hoabinh dan Dongson. Bacson adalah daerah pegunungan dan Hoabinh adalah dataran. Keduanya terletak tidak jauh dari Teluk Tonkin. Peradaban daerah ini pada mulanya adalah Mesolitikum. Hasil budayanya yang terkenal ialah kapak Sumatra dengan bangsa Papua Melanesoid sebagai pendukungnya. Kemudian dari Teluk Tonkin berkembang kebudayaan Neolitikum dengan alat-alatnya berupa kapak persegi dan kapak lonjong. Kapak persegi menyebar melalui Muangthai, Semenanjung Melayu ke Indonesia Barat dengan pendukungnya bangsa Melayu Austronesia. Sedangkan, kapak lonjong menyebar melalui Taiwan, Filipina ke Indonesia Timur dengan Papua Melanesoid sebagai pendukungnya. Penyebaran tersebut berlangsung sekitar 2000 SM.

Dongson merupakan asal kebudayaan perunggu di Asia Tenggara. Karena itu, kebudayaan perunggu di Asia Tenggara disebut juga Kebudayaan Dongson. Pendukung dan penyebar kebudayaan Dongson adalah bangsa Melayu Baru yang menyebar ke kepulauan Nusantara sekitar 500 SM. Beberapa jenis alat dari perunggu adalah kapak corong yang merupakan kapak logam bertangkai.

Selain kebudayaan yang sifatnya material tersebut, juga telah dikenal beberapa macam kebudayaan spiritual, antara lain:

- a. *Kepandaian Membuat Perahu*. Perahu ini dipergunakan untuk perpindahan dari daratan Asia ke daerah kepulauan (Austronesia). Salah satu ciri khas perahu buatan bangsa Melayu adalah dipergunakannya cadik. Cadik terbuat dari kayu atau bambu dan yang membuat perahu menjadi seimbang sehingga tidak mudah goyang.
- b. *Kepandaian Bercocok Tanam*. Bercocok tanam meliputi berladang maupun bersawah. Hasilnya berupa padi yang merupakan bahan makanan pokok, di samping palawija yang merupakan tanaman selingan, seperti kacang, kedelai, dan jagung. Untuk mengerjakan sawah, mereka menggunakan bajak yang ditarik oleh kerbau atau sapi.



- c. *Pengetahuan Perbintangan atau Astronomi.* Pengetahuan astronomi dipergunakan bangsa Melayu untuk pertanian dan pelayaran. Gugusan bintang Waluku yang bentuknya seperti bajak dipergunakan sebagai tanda untuk mengetahui datangnya musim bercocok tanam; sedangkan gugusan Bintang Salib Selatan dipergunakan untuk mengetahui arah dalam pelayaran.
- d. *Kepercayaan.* Pemujaan roh nenek moyang (animisme) dan pemujaan terhadap benda-benda yang mempunyai kekuatan gaib (dinamisme) adalah kepercayaan yang mereka kenal. Dalam prakteknya kedua macam kepercayaan itu menimbulkan kebudayaan wayang, pemujaan makam dan sebagainya.

### **3) Peradaban Lembah Sungai Hoang Ho**

Manusia purba yang ditemukan dalam gua-gua Choukoutien di Lembah Hoang Ho adalah *Sinantropus Pekinensis*, artinya manusia Cina dari Peking. Jenis manusia ini setingkat dengan *Pithecanthropus Erectus* yang ditemukan di Indonesia yang mendukung kebudayaan Palaeolitikum. Kebudayaan Lembah Sungai Hoang-Ho ditemukan sekitar 3000 SM. Orang Cina menyebut negerinya sebagai *Chung Kuo*, artinya negeri tengah karena terletak di tengah-tengah dunia. Rakyatnya disebut *Hoang-Chung Hua* atau Cina, yang umumnya berada di Lembah Sungai Hoang Ho dan Sungai Yang Tse Kiang. Di sinilah pusat peradaban Cina banyak ditemukan.

#### **1. Aksara dan Astronomi**

Masyarakat Cina sudah mengenal tulisan gambar dan mempunyai bahasa persatuan, yaitu bahasa Kuo-Yu. Selain itu, sudah mengenal astronomi (ilmu perbintangan) yaitu sistem penanggalan yang penting untuk kegiatan pertanian dan pelayaran.

#### **2. Pertanian, Perdagangan, dan Teknologi**

Kedua sungai besar, yakni Sungai Hoang-Ho dan Sungai Yang Tse Kiang merupakan daerah yang subur sehingga menjadi urat nadi kehidupan bangsa Cina.

Mereka hidup dari bercocok tanam dengan hasil gandum, padi, jagung, kedelai, dan murbai. Selain itu, mampu menghasilkan barang-barang keramik dan sutera yang diperdagangkan sampai ke luar wilayah Cina.

### 3. Kepercayaan

Kepercayaan bangsa Cina adalah polytheisme atau menyembah banyak dewa sebagai kekuatan alam, seperti Dewa Feng-Pa sebagai dewa angin dan Lei-Shik sebagai dewa taufan. Masyarakat Cina kuno juga mengenal upacara korban manusia (gadis cantik) untuk persembahan dewa tertinggi Ho-Po yang bertahta di Hwang-Ho.

### 4. Filsafat

Filsafat kehidupan Cina berkembang pada zaman Dinasti Chou (1100-156 SM) sehingga Dinasti Chou berhasil meletakkan dasar-dasar kehidupan dan berpengaruh sepanjang sejarah Cina. Filsuf Cina antara lain:

1. *Lao Tse*, ajarannya disebut Taoisme, tertulis dalam buku Tao Te-ching, yang intinya. Adanya semangat keadilan dan kesejahteraan bernama Tao, Orang tidak boleh mengekang jalannya alam, dan Orang supaya mau menerima nasib; seperti suka, duka, bahagia, sengsara dan sebagainya.
2. *Mo Ti*. Ajarannya mendasarkan pada Chien Ai, yakni cinta universal. Maksudnya, cinta yang tanpa pandang bulu, yakni mencintai sesama seperti mencintai dirinya sendiri. Jika setiap orang bertindak demikian, maka dunia akan damai.
3. *Kung Fu Tse (Konfusianisme)*. Kung Fu Tse dalam bahasa Tionghoa, sedangkan orang-orang Barat menyebutnya Confusius. Ajarannya biasa disebut Ju Chia (Kung Chia), orang banyak menyebutnya Confusianisme. Pokok-pokok ajarannya terletak pada Li, Ren dan I. Jika manusia atau masyarakat telah memegang teguh Li, Ren dan I, maka dunia akan damai. Apa itu Li, Ren dan I? Li, adalah adat istiadat. Sesuai dengan ajaran Li,

maka orang itu harus mengetahui dirinya dan menempatkan diri pada tempatnya.

Sebagai contoh orang tua harus memberi teladan tindakan yang baik bagi anak-anaknya dan bertindak bijaksana; sebaliknya, anak-anak harus patuh dan meluhurkan orang tuanya. Ren, yakni peri kemanusiaan; dan I adalah perikeadilan. Menurut Kung Fu Tse, kalau masyarakat memegang teguh Li, Ren dan I, maka masyarakat akan hidup tenteram dan sejahtera. Ini semua merupakan usaha Kung Fu Tse untuk menciptakan kedamaian dan kesejahteraan masyarakat. Bapak menjadi semua pusat anggota keluarga sehingga bapak harus menjadi panutan, sedang anak harus tunduk kepadanya. Negara adalah keluarga dalam bentuk besar dan raja atau kaisar adalah sebagai bapak yang harus adil dan bijaksana, sedang rakyat harus tunduk kepada raja. Ajaran Kung Fu Tse sampai sekarang tetap menjadi pegangan hidup rakyat Cina.

## 5. Sistem Pemerintahan

Kerajaan (kekaisaran di Cina merupakan kerajaan agraris yang menimbulkan susunan masyarakat dan negara feodal). Bila pusat pemerintahannya ada di tangan raja atau kaisar yang kuat, negara-negara kecil yang merupakan bagian dari negara induk akan tunduk. Sebaliknya, bila pusat pemerintahannya lemah, maka raja-raja kecil akan memperkuat dirinya dan melawan pusat. Sejarah pemerintahan negeri Cina ditandai dengan pemerintahan dinasti yang bergantian dan masing-masing dinasti memiliki ciri tersendiri.

### *a. Dinasti Hsia (2000 - 1500 SM)*

Dinasti Hsia merupakan dinasti tertua di Cina. Termasuk zaman Proto sejarah Cina karena tidak meninggalkan prasasti.

### *b. Dinasti Shang (1500 - 1100 SM)*

Pada masa ini Cina memasuki zaman sejarah dengan tulisan pictograf. Mata pencaharian masyarakat bercocok tanam, beternak, berdagang,

keramik dan sutera. Selain itu, masyarakatnya juga sudah mengenal astronomi. Bidang kepercayaan masyarakat Cina menyembah dewa Shang Ti.

*c. Dinasti Chuo (1222 - 221 SM)*

Dinasti Chou didirikan oleh Wu Wang dengan ibukotanya Chang-an. Pada masa ini, berlaku sistem pemerintahan feodalisme dan muncul tokoh-tokoh filsafat yaitu Lao Tse, Mo Ti dan Kung Fu Tse.

*d. Dinasti Chin (221 - 207 SM)*

Dinasti ini didirikan oleh Shih Huang Ti, dengan pusat pemerintahannya di Han Tan. Dinasti Chin menghapuskan sistem pemerintahan feodal dan diganti sistem pemerintahan unitarisme (kekuasaan terpusat). Oleh karena itu, Shih Huang Ti memerintahkan membuat jalan-jalan besar yang menghubungkan daerah dengan pusat. Jalan ini dikenal dengan nama Jalan Kerajaan. Tindakan-tindakan Shih Huang Ti lain yang penting, di antaranya adalah: /

1. Membangun The Great Wall atau Tembok Raksasa dengan panjang 6.000 km, dengan tinggi 16 meter yang berguna untuk menahan serangan bangsa Bar-bar (bangsa Hsiung Nu). Sampai sekarang tembok ini masih berdiri megah dan merupakan salah satu keajaiban dunia.
2. Untuk mengamankan kekuasaannya dari rongrongan yang kurang menyetujui pemerintahannya, Kaisar Shih Huang Ti mengeluarkan dekret untuk membakar dan memusnahkan buku-buku ajaran guru besar Kung Fu Tse, kecuali buku pertanian, pengobatan dan ramalan.
3. Mengadakan penyeragaman tulisan-tulisan di seluruh Cina
4. Mengadakan penyeragaman ukuran-ukuran, timbangan-timbangan, perkakas pertanian dan sebagainya.

*e. Dinasti Han (206 SM - 220 M)*

Dinasti Han didirikan oleh Liu Pang, setelah naik tahta bergelar Han Kao Tsu. Pusat Pemerintahan Han adalah Chang-an.

1. Kaisar yang terkenal Han Wu Ti (140-87 SM). Ia berusaha menghidupkan kembali sistem feodalisme dan ajaran Kung Fu Tse.

2. Segala aktivitas kehidupan berdasarkan ajaran Konfusianisme (Kung Fu Tse).
3. Berhasil dibangunnya jalan sutera melalui Asia Tengah. Dikenal dengan "jalan sutera", karena di antara barang dagangan yang di bawa lewat jalan tersebut yang terbanyak adalah sutera.
4. Pada masa Dinasti Han inilah agama Buddha masuk ke Cina, yakni masa pemerintahan Kaisar Ming Ti (58 -75 M)

*f. Dinasti Sui (589 - 618 M)*

Dinasti Sui dengan ibukotanya di Chang-an. Kaisar terbesar dari Dinasti Sui adalah Sui Yang Ti (605-618). Kaisar ini terkenal karena membangun istana yang mewah dan membuat Saluran Kaisar dengan panjang 1.800 km guna memperlancar perdagangan.

*g. Dinasti Tang (618 - 906 M)*

Dinasti Tang didirikan oleh Li Yuan, setelah naik tahta bergelar Tang Kao Tsu (618-627). Kaisar terbesar dari Dinasti Tang adalah Tang Tai Tsung (627-649). Masa ini Cina mengalami zaman keemasan karena dapat mempersatukan seluruh Cina bahkan sampai Kamboja, Persia dan Laut Kaspia.

*h. Dinasti Sung (906 - 1279 M)*

Masa Sung Utara (960-1227) pusat pemerintahannya berada di Chang -an, tetapi masa Sung Selatan (1227-1279) pusat pemerintahannya berada di Nanking. Kaisar terbesar adalah Sung Jen Tsung (1023-1063). Dinasti Sung mengadakan perdamaian dengan bangsa K'itan dan bangsa Tangut. Untuk menjaga perdamaian, maka kaisar Sung harus membayar upeti kepada bangsa-bangsa tersebut, agar tidak mengadakan serangan.

*i. Dinasti Mongol atau Yuan (1260 - 1368 M)*

Pembentuk imperium Mongol adalah Jenghis Khan, kemudian diteruskan oleh Kublai Khan. Dinasti Yuan didirikan oleh Kublai Khan, yang berasal dari Mongolia. Oleh karena itu, dinasti ini dianggap sebagai pemerintahan asing (dinasti asing). Kaisar yang terkenal ialah Kublai Khan (1260-1294). Ibukota pemerintahannya berada di Peking. Kublai Khan pernah mengadakan serangan ke Pulau Jawa khususnya ke Kerajaan Singasari di masa pemerintahan Kertanegara.



Ia mengadakan Pax Mongolia sebagai gabungan pemerintahan raja-raja Mongol di Asia. Di masa pemerintahannya, seorang musafir Barat kenamaan, yakni Marco Polo datang ke negeri Cina. Pada masa Dinasti Mongol ini pula agama Kristen mulai masuk ke Cina.

*j. Dinasti Ming (1368 - 1644 M)*

Masa ini Cina diperintah bangsa sendiri dengan ibukota di Nanking. Dinasti Ming merupakan pemerintahan nasional yang timbul sebagai reaksi atas pemerintahan asing Mongol. Dinasti Ming didirikan oleh Chu Yuan Chang dengan gelar Ming Tai Tsu (lebih dikenal dengan Hung Wu), yang berkuasa memulihkan kehidupan Cina, memperluas ajaran Kung Fu Tse dan mempersatukan Cina.

Kaisar terkenal dari Dinasti Ming adalah Ming Ch'eng Tsu, yang lebih dikenal dengan nama Yung Lo (1403-1424). Pada masa pemerintahannya, ibukota kerajaan di pindahkan dari Nanking ke Peking. Di masa pemerintahannya dikirimlah ekspedisi-ekspedisi ke seberang lautan di bawah pimpinan Laksamana Cheng Ho. Pada masa kaisar Yung Lo ini, Cheng Ho pernah mengadakan pelayaran ekspedisi diplomatik sebanyak enam kali.

## Lampiran 2

### Media pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya :

Power point tentang Peradaban awal Cina dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.







### Lampiran 3

#### Lampiran 3.1

#### Lembar Kerja Peserta Didik

##### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mendapatkan penjelasan singkat mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini, peserta didik diharapkan dapat melakukan diskusi dan presentasi kelompok untuk membuat perencanaan proyek, menyelesaikan proyek dan mempresentasikan hasil proyek secara berkelompok.

##### B. Prosedur yang dilakukan

- a) Peserta didik menjawab pertanyaan esensial yang bersifat eksplorasi pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar dari pendidik yang mengarahkan kepada penugasan dengan tujuan agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Peserta didik mengamati gambar dan media pembelajaran yang ditampilkan pendidik terkait materi pelajaran.
- c) Peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari pendidik tentang peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini.
- d) Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan pembagian tema yang diberikan oleh pendidik. Tema proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus 1 yaitu membuat karya tulis tentang materi peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bentuk tulisan disertai gambar, dengan pembagian kelompok yaitu:
  1. Kelompok 1 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang ilmu pengetahuan;
  2. Kelompok 2 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang teknologi;

3. Kelompok 3 membuat karya tulis mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem kepercayaan masyarakat Cina Kuno;
4. Kelompok 4 membuat karya tulis mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pemerintahan pada masyarakat Cina Kuno;
5. Kelompok 5 membuat karya tulis mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pertanian pada masyarakat Cina Kuno;
6. Kelompok 6 membuat karya tulis mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang budaya.
  - a. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya masing-masing. Jumlah kelompok dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang yang telah terdaftar saat perencanaan pelaksanaan proyek.
  - b. Peserta didik menentukan ketua dan sekertaris secara demokratis dan mendeskripsikan tugas masing-masing tiap anggota kelompok dengan didampingi oleh pendidik.
  - c. Peserta didik membaca dan memahami Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan Lembar Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek yang dibagikan oleh pendidik.
  - d. Peserta didik mendengarkan aturan main yang ditentukan oleh pendidik atas kesepakatan bersama dengan peserta didik.
  - e. Peserta didik dengan anggota kelompoknya melakukan diskusi membuat perencanaan langkah awal dalam pembuatan proyek yang akan dikerjakan.
  - f. Peserta didik dalam perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek.



- g. Presentasi hasil karya peserta didik dalam bentuk proyek yang dikerjakan secara berkelompok dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya sesuai waktu yang telah disepakati serta menyimpulkan pengalaman dalam menyelesaikan proyek.
- h. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman mereka selama proses hingga penyelesaian proyek dengan didampingi oleh pendidik.



**Lampiran 3.2****Prosedur Pembuatan Proyek Kelompok**

Kelompok :

Nama Kelompok :

Rencana Pembuatan Proyek:

1. Topik yang dikerjakan :

2. Lokasi Pembuatan Proyek :

3. Alat :

4. Bahan :

5. Rincian Pembagian Tugas :

Langkah-langkah Pembuatan Proyek :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

### Lampiran 3.3

#### Petunjuk Tugas

1. Kerjakan bersama kelompok kalian, buatlah karya tulis informasi materi mengenai tentang peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dengan disertai gambar yang terbagi menjadi:
  - a) Kelompok 1 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang ilmu pengetahuan;
  - b) Kelompok 2 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang teknologi;
  - c) Kelompok 3 membuat karya tulis mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem kepercayaan masyarakat Cina Kuno;
  - d) Kelompok 4 membuat karya tulis mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pemerintahan pada masyarakat Cina Kuno;
  - e) Kelompok 5 membuat karya tulis mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pertanian pada masyarakat Cina Kuno;
  - f) Kelompok 6 membuat karya tulis mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang budaya.
2. Buatlah Laporan secara lengkap yang terdiri dari topik yang dikerjakan, tempat proyek dikerjakan, alat, bahan, dan langkah-langkah kerja proyek yang kalian kerjakan.
3. Tugas masing-masing individu (anggota kelompok):
  - a) Buatlah kesimpulan tertulis hasil analisis anda mengenai mengenai peradaban Cina Kuno serta keterkaitannya dengan manusia masa kini

dalam berbagai bidang (ilmu pengetahuan, teknologi, sistem kepercayaan, sistem pemerintahan, sistem pertanian dan budaya).

4. Tugas proyek dikumpulkan dan dipresentasikan pada pertemuan berikutnya.
5. Tugas/proyek yang dikerjakan ada 2, yaitu membuat karya tulis dan gambar untuk masing-masing kelompok.



**Lampiran 3.4****Evaluasi Hasil Peserta Individu**

Nama :

Kelas :

No Absen :

**Soal Uraian**

1. Analisislah bagaimana peradaban awal Cina Kuno dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi beserta contohnya!
2. Analisislah bagaimana peradaban awal Cina Kuno dalam bidang sistem kepercayaan pada masyarakat Cina Kuno beserta contohnya!
3. Analisis bagaimana peradaban awal Cina Kuno dalam bidang sosial pada masyarakat Cina Kuno beserta contohnya!
4. Analisislah bagaimana peradaban awal Cina Kuno dalam bidang pertanian pada masyarakat Cina Kuno beserta contohnya!
5. Analisislah bagaimana peradaban awal Cina Kuno dalam bidang kebudayaan pada masyarakat Cina Kuno beserta contohnya!



**Lampiran 4****Instrumen Penilaian**

No	Soal Uraian	Skor
1.	Analisislah bagaimana peradaban awal Cina Kuno dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi beserta contohnya!	20
2.	Analisislah bagaimana peradaban awal Cina Kuno dalam bidang sistem kepercayaan pada masyarakat Cina Kuno beserta contohnya!	20
3.	Analisis bagaimana peradaban awal Cina Kuno dalam bidang sosial pada masyarakat Cina Kuno beserta contohnya!	20
4.	Analisislah bagaimana peradaban awal Cina Kuno dalam bidang pertanian pada masyarakat Cina Kuno beserta contohnya!	20
5.	Analisislah bagaimana peradaban awal Cina Kuno dalam bidang kebudayaan pada masyarakat Cina Kuno beserta contohnya!	20

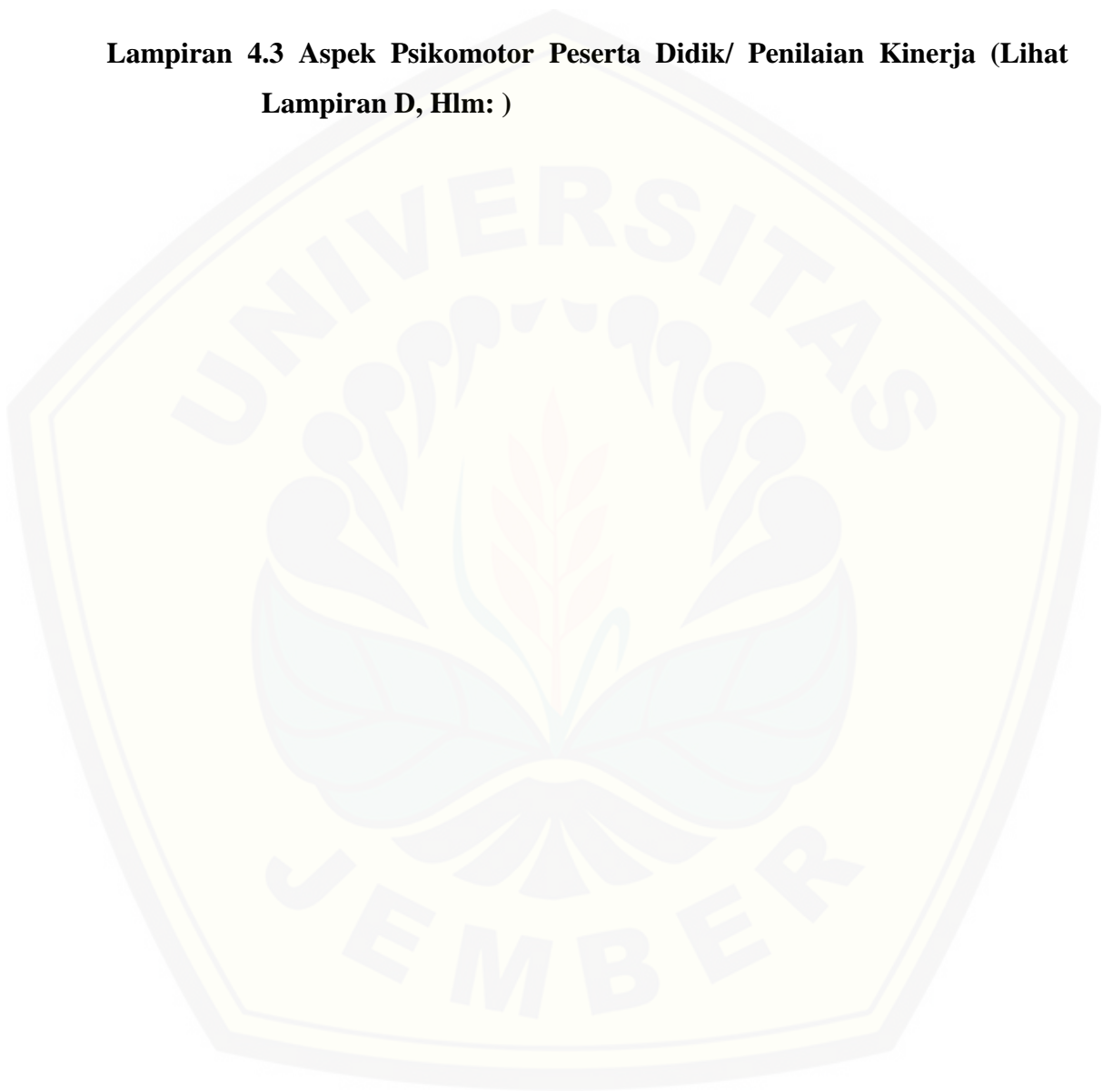
**Pedoman Penskoran**

No	Jawaban Uraian	Skor
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> </ul>	20

<ul style="list-style-type: none"><li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li><li>• Tidak ada jawaban = 0</li></ul>	
--	--

**Lampiran 4.2 Lembar Observasi Penilaian Kreativitas (Penilaian Proses)  
Peserta Didik (Lihat Lampiran D, Hlm: )**

**Lampiran 4.3 Aspek Psikomotor Peserta Didik/ Penilaian Kinerja (Lihat  
Lampiran D, Hlm: )**



**Lampiran H. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)**

## Lampiran H. 2 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 2

RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN  
(RPP)

Satuan Pendidikan	: MAN 1 Jember
Kelas	: X IPS 2
Semester	: 2
Mata Pelajaran	: Sejarah
Materi Pokok	: Peradaban awal Asia (Cina, Indus, Mesopotamia dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.
Alokasi waktu	: 2x Pertemuan (1 x 45 Menit & 2 x 45 Menit)

**A. Kompetensi Inti**

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

**B. Kompetensi Dasar**

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

**C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis awal peradaban India
2. Menganalisis awal peradaban India dan Indonesia serta keterkaitannya
3. Menganalisis peradaban India dalam bidang pencapaian ilmu dan teknologi,
4. Menganalisis peradaban India dalam bidang kepercayaan.
5. Menganalisis peradaban India dalam bidang pemerintahan.
6. Menganalisis peradaban India dalam bidang pertanian.
7. Menganalisis peradaban India dalam bidang kebudayaan.

**D. Materi Pelajaran (Terlampir)**

1. Peradaban awal India
2. Peradaban India serta keterkaitannya dengan peradaban di Indoneisa.
3. Peradaban India dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.

**E. Metode, Media, Alat, Penilaian, dan Sumber Belajar**

1. Metode : *Project Based Learning*
2. Media : Power Point, Audio Visual
3. Alat : LCD proyektor, leptop, sound, dan papan tulis
4. Sumber Belajar :
  - a) Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1981. *Sejarah Umum: untuk SMA IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

b) Sundoro, M.H. 2006. *Sejarah Peradaban Barat Klasik*. Jember: UPT Universitas Jember.

c) LKS Sejarah Peminatan Kelas

F. Kegiatan Pembelajaran  
Pertemuan Ke-1 (1 x 45 menit)

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Kegiatan pendidik	Kegiatan peserta didik	
Pendahuluan	<p>a. Pendidik memberi salam</p> <p>b. pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menanyakan kesiapan belajar peserta didik, melakukan presensi kehadiran peserta didik.</p> <p>c. pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi kepada peserta didik</p> <p>d. pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran</p> <p>e. pendidik menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.</p>	<p>a. peserta didik menjawab salam</p> <p>b. peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik</p> <p>c. Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik terkait materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>d. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang disampaikan pendidik</p> <p>e. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan cakupan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini</p>	5 menit
Inti	<p><b>Perencanaan pertanyaan Mendasar</b></p> <p>a. pendidikan memberikan pertanyaan esensial yang bersifat eksplorasi pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik kedalam penugasan</p>	<p>c. peserta didik menjawab pertanyaan dengan seksama</p>	25 menit



	<p>dengan tujuan peserta didik dapat melakukan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>b. pendidik menampilkan gambar-gambar dan juga media pembelajaran terkait dengan materi</p> <p>c. Pendidik menjelaskan materi tentang peradaban India serta keterkaitan dengan manusia masa kini</p> <p><b>Mendesain perencanaan proyek</b></p> <p>d. Pendidik menentukan tema proyek yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Tema proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus 2 yaitu membuat karya tulis tentang materi peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bentuk tulisan disertai dengan gambar.</p> <p>e. Pendidik membagi peserta didik menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5–6 orang yang telah terdaftar dan perencanaan pelaksanaan</p> <p>f. Pendidik memfasilitasi setiap kelompok untuk menentukan ketua dan sekretaris secara demokratis dan</p>	<p>a. Peserta didik mengamati gambar dan media pembelajaran yang digunakan pendidik</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan penjelasan materi tentang peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini.</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan pembagian tema yang diberikan oleh pendidik.</p> <p>d. Peserta didik bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan oleh pendidik.</p> <p>e. Peserta didik menentukan ketua dan sekretaris kelompok dan membuat masing-masing pembagian tugas untuk masing-</p>	
--	---	---	--

	<p>mendeskripsikan tugas masing-masing setiap anggota kelompok</p> <p>g. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan Lembar Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek</p> <p>h. Pendidik membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek</p> <p><b>Menyusun Jadwal</b></p> <p>i. Pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk membuat penjadwalan (menentukan waktu untuk mengerjakan proyek, membuat deadline dan timeline kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek, dan menetapkan tahapan yang akan dilakukan peserta didik.</p> <p><b>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</b></p> <p>j. Pendidik memfasilitasi peserta didik terhadap aktivitasnya dalam diskusi selama membuat langkah-langkah awal pemecahan masalah yang diwujudkan dalam bentuk proyek</p>	<p>masing anggota kelompok.</p> <p>f. Peserta didik membaca lembar kerja tersebut.</p> <p>e. Peserta didik mendengarkan aturan main yang telah ditentukan oleh pendidik dan kesepakatan bersama dengan peserta didik</p> <p>f. Peserta didik mendengarkan dan mengikuti penjadwalan pengerjaan proyek, peserta didik membuat deadline dan timeline untuk menyelesaikan proyek, dan membuat tahapan yang akan dilakukan</p> <p>g. Peserta didik secara berkelompok dengan diskusi membuat perencanaan langkah-langkah awal dalam pembuatan proyek yang akan dikerjakan sesuai dengan LKPD dan petunjuk yang telah diberikan oleh pendidik</p> <p>h. Peserta didik mengerjakan LKPD</p>	
--	--	---	--

	<p>k. Pendidik melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu pada rubrik penilaian. pelaksanaan penilaian ini dilakukan pada saat peserta didik melakukan diskusi terkait perencanaan awal pemecahan masalah yang nantinya diwujudkan dalam bentuk proyek. Pada pertemuan selanjutnya akan dilanjutkan dengan penilaian hasil proyek dari masing masing kelompok.</p> <p><b>Menguji hasil</b></p> <p>l. Pendidik meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek</p>	<p>sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan oleh pendidik</p> <p>i. Masing-masing perwakilan kelompok membaca hasil diskusi langkah-langkah awal pemecahan proyek</p>	
Penutup	<p>a. pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</p> <p>b. pendidik mengingatkan kembali tugas proyek yang dikerjakan selama minggu di rumah</p> <p>c. pendidik mengucapkan salam sebagai tanda berakhirnya pembelajaran</p>	<p>a. peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik</p> <p>b. peserta didik mendengarkan</p> <p>c. Peserta didik menjawab salam</p>	15 menit

## Pertemuan ke- 2 (2 x 45 menit)

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	
Pendahuluan	<p>a. Pendidik memberikan salam, menanyakan kehadiran peserta didik, dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin do'a</p> <p>b. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan (kegiatan tanya jawab) tentang kehidupan sehari-hari kepada peserta didik</p> <p>c. Pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi sebelumnya kepada peserta didik</p> <p>d. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran</p> <p>e. Pendidik dan peserta didik bersama-sama mempersiapkan kegiatan presentasi</p>	<p>a. Peserta didik menjawab salam dari pendidik, mempersiapkan diri, memulai untuk berdo'a</p> <p>b. Peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik</p> <p>c. Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik terkait materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya</p> <p>d. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang disampaikan pendidik</p> <p>e. Pendidik dan peserta didik bersama-sama mempersiapkan kegiatan presentasi</p>	10 menit
Inti	<p><b>Menguji Hasil</b></p> <p>a. Pendidik memonitoring</p>	<p>a. Peserta didik</p>	65 menit

	<p>dan mendampingi peserta didik saat berdiskusi untuk presentasi hasil proyek.</p> <p>b. Pendidik menjelaskan aturan penilaian yang digunakan saat presentasi</p> <p>c. Pendidik memfasilitasi peserta didik saat mempresentasikan hasil proyek yang dinilai menggunakan penilaian kinerja</p> <p>d. Pendidik memberikan masukan terkait presentasi yang telah dilakukan peserta didik dalam kelompok</p> <p><b>Mengevaluasi Pengalaman</b></p> <p>e. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengungkap prasaan dan pengalaman mereka selama proses hingga penyelesaian proyek</p>	<p>berdiskusi dengan kelompoknya untuk persiapan presentasi hasil proyek.</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik</p> <p>c. Peserta didik mempresentasikan hasil tugas proyek bersama kelompoknya masing-masing</p> <p>d. Peserta didik mendengarkan penjelasan dan masukan dari pendidik</p> <p>e. Peserta didik mengungkap perasaan dan pengalaman selama membuat perencanaan dan pemecahan masalah proyek</p>	
Penutup	<p>a. Pendidik memberikan evaluasi (tes) selama 15 menit untuk mengukur hasil belajar peserta didik</p> <p>b. Pendidik memberikan</p>	<p>a. Peserta didik menjawab pertanyaan (tes) yang diberikan oleh pendidik</p> <p>b. Peserta didik</p>	15 menit



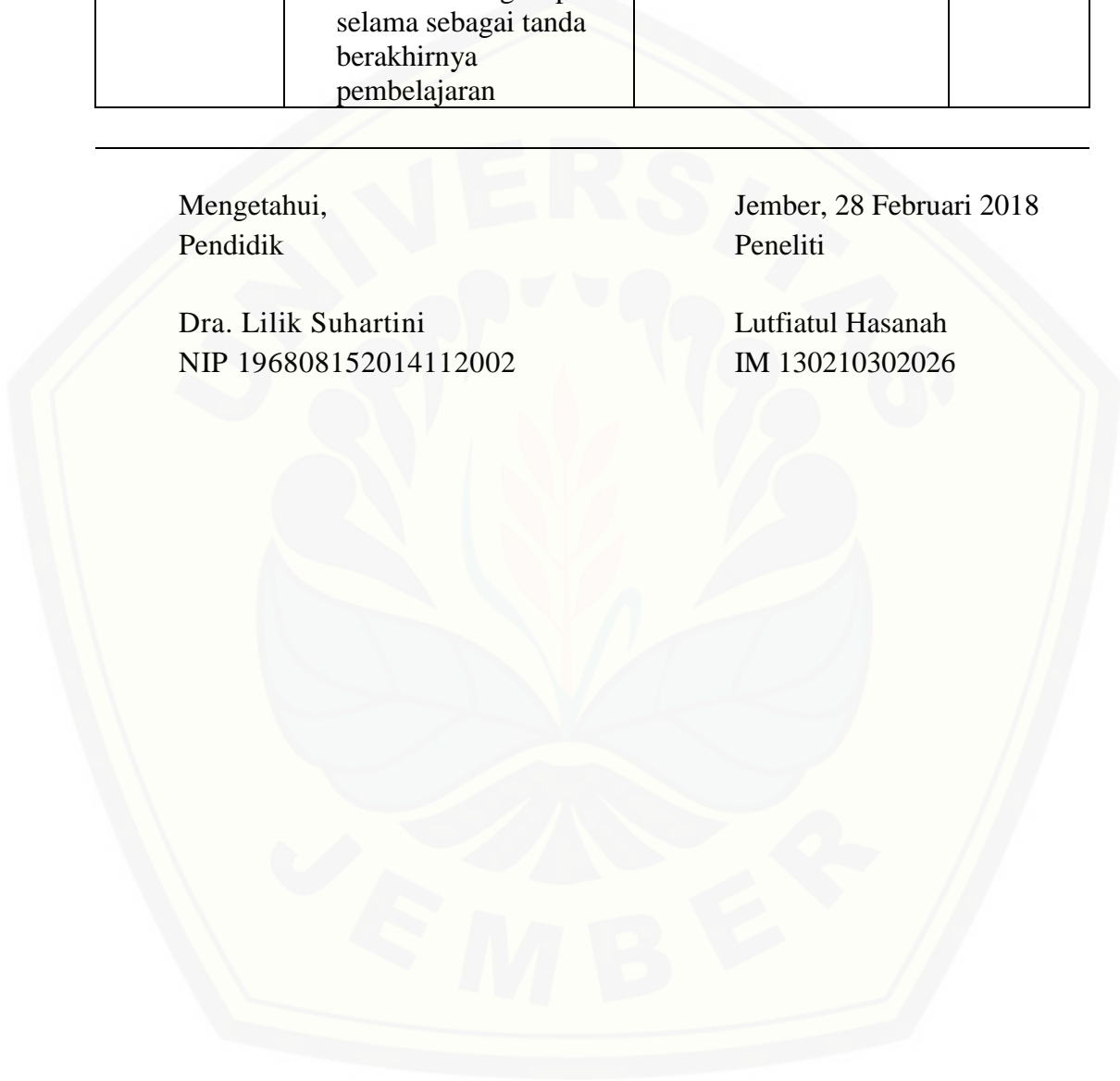
	umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran	mendengarkan penjelasan pendidik	
	c. Pendidik mengucapkan selama sebagai tanda berakhirnya pembelajaran	c. m. Peserta didik menjawab salam	

Mengetahui,  
Pendidik

Dra. Lilik Suhartini  
NIP 196808152014112002

Jember, 28 Februari 2018  
Peneliti

Lutfiatul Hasanah  
IM 130210302026



## Lampiran 1. Materi Pembelajaran

### Peradaban India Kuno (Indhus dan Gangga)

#### 1. Peradaban Lembah Sungai Indhus (Shindu)

Peradaban Lembah Sungai Indus berada sepanjang Sungai Indus di Pakistan sekarang ini. Peradaban Lembah Sungai Indus, 2800 SM–1800 SM, merupakan sebuah peradaban kuno yang hidup sepanjang Sungai Indus dan Sungai Ghaggar-Hakra yang sekarang Pakistan dan India barat. Peradaban ini sering juga disebut sebagai Peradaban Harappan Lembah Indus, karena kota penggalian pertamanya disebut Harappa, atau juga Peradaban Indus Sarasvati karena Sungai Sarasvati yang mungkin kering pada akhir 1900 SM. Pemusatan terbesar dari Lembah Indus berada di timur Indus, dekat wilayah yang dulunya merupakan Sungai Sarasvati kuno yang pernah mengalir. Munculnya peradaban Harappa lebih awal dibanding kitab Veda, saat itu bangsa Arya belum sampai India. Waktunya adalah tahun 2500 sebelum masehi, bangsa Troya mendirikan kota Harappa dan Mohenjondaro serta kota megah lainnya didaerah aliran sungai India. Tahun 1500 sebelum masehi, suku Arya baru menjejakkan kaki di bumi India Kuno.

Asal mula peradaban India, berasal dari kebudayaan sungai India, mewakili dua kota peninggalan kuno yang paling penting dan paling awal dalam peradaban sungai India, yang sekarang letaknya di kota Mohenjodaro, propinsi Sindu Pakistan dan kota Harappa dipropinsi Punjabi. Penduduk kala itu adalah penduduk bangsa Dravida.

Secara geografis, letak peradaban kuno ini di sebelah utara berbatasan dengan pegunungan Himalaya. Sebelah barat berbatasan dengan Pakistan. Di selatan, berbatasan dengan Samudera Hindia dan sebelah timur berbatasan dengan Myanmar dan Bangladesh. Menurut penentuan karbon 14, keberadaan kedua kota ini seharusnya adalah antara tahun 2000 hingga 3000 sebelum masehi, lagi pula kota Harappa mengekskavasi perkakas batu 10 ribu tahun lampau. Luasnya kurang lebih 25 km persegi. Awal abad ke-20, arkeolog Inggris Marshall mengekskavasi kota kuno Mohenjondaro dan Hara. Hasilnya tingkat kesibukan

dan keramaian kedua kota tersebut membuat Marshall terkejut. Ini adalah bekas ibukota dua negara merdeka pada jaman peradaban sungai India antara tahun 2350-1750 sebelum masehi, penelitian lebih lanjut menghasilkan perhitungan, dua kota masing-masing terdapat sekitar 30 hingga 40 ribu penduduk, lebih banyak dibanding penduduk kota London yang paling besar pada abad pertengahan.

Kota dibagi 2 bagian yaitu kota pemerintahan dan kota administratif. Kota administratif adalah daerah pemukiman, tempat tinggal yang padat dan jalan raya yang silang menyilang, kedua sisi jalan banyak sekali toko serta pembuatan barang-barang tembikar. Kota pemerintahan adalah wilayah istana kerajaan. Fondasi bangunan yang luas membuat jarak terhadap penduduk, pagar tembok yang tinggi besar disekeliling dan menara gedung mencerminkan kewibawaan Raja. Wilayah kota dibagi atas beberapa bagian atau blok yang dilengkapi jalan yang ada aliran airnya.

#### • Sistem Pertanian dan Pengairan

Daerah Lembah Sungai Indus merupakan daerah yang subur. Pertanian menjadi mata pencaharian utama masyarakat India. Limpahan lumpur sungai Indus telah memberikan kesuburan bagi tanah disekitarnya. Pada perkembangan selanjutnya, masyarakat telah berhasil menyalurkan air yang mengalir dari Lembah Sungai Indus sampai jauh ke daerah pedalaman. Pembuatan saluran irigasi dan pembangunan daerah-daerah pertanian menunjukkan bahwa masyarakat Lembah Sungai Indus telah memiliki peradaban yang tinggi. Hasil-hasil pertanian yang utama adalah padi, gandum, gula/tebu, kapas, teh, dan lain-lain.

#### • Sanitasi (Kesehatan)

Masyarakat Mohenjodaro dan Harappa telah memperhatikan sanitasi (kesehatan) lingkungannya. Teknik-teknik atau cara-cara pembangunan rumah yang telah memperhatikan faktor-faktor kesehatan dan kebersihan lingkungan yaitu rumah mereka sudah dilengkapi oleh jendela. Kamar-kamar dilengkapi dengan jendela-jendela yang lebar dan berhubungan langsung dengan udara bebas, sehingga pergantian udara cukup lancar

- **Teknologi**

Masyarakat Lembah Sungai Indus sudah memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi, Kemampuan mereka dapat diketahui melalui peninggalan-peninggalan budaya yang ditemukan, seperti bangunan Kota Mohenjodaro dan Harappa, berbagai macam patung, perhiasan emas, perak, dan berbagai macam meterai dengan lukisannya yang bermutu tinggi dan alat-alat peperangan seperti tombak, pedang, dan anak panah, alat-alat rumah tangga, alat-alat pertanian, kain dari kapas, serta bangunan-bangunan. Demikian juga dengan barang-barang yang terbuat dari tanah liat yang dibakar atau yang disebut terracota, teruma barang-barang peralatan rumah tangga.

- **Perekonomian**

Sistem perekonomian masyarakat lembah Sungai Indus sangat bergantung pada pengolahan lahan pertanian di sekitar sungai. Di kawasan ini, petani menanam padi, gandum, sayuran, buah-buahan, dan kapas. Selain itu mereka juga beternak sapi, kerbau, domba, dan babi. Selain pertanian dan peternakan, perdagangan juga merupakan aspek perekonomian penting bagi masyarakat lembah Sungai Indus. Kelebihan hasil pertanian membuat mereka dapat melakukan perdagangan dengan bangsa lain terutama dengan penduduk Mesopotamia. Barang dagangan yang diperjual-belikan masyarakat lembah Sungai Indus adalah barang-barang dari perunggu dan tembaga, bejana dari perak dan emas, serta perhiasan dari kulit dan gading.

- **Pemerintahan**

Raja-raja yang pernah memerintah Kerajaan Maurya antara lain:

- 1. Candragupta Maurya**

Setelah berhasil menguasai Persia, pasukan Iskandar Zulkarnaen melanjutkan ekspansi dan menduduki India pada tahun 327 SM melalui Celah Kaibar di Pegunungan Himalaya. Pendudukan yang dilakukan oleh pasukan Iskandar Zulkarnaen hanya sampai di daerah Punjab. Pada tahun 324 SM muncul gerakan di bawah Candragupta. Setelah Iskandar Zulkarnaen meninggal tahun 322 SM, pasukannya berhasil diusir dari daerah Punjab dan selanjutnya berdirilah

Kerajaan Maurya dengan ibu kota di Pataliputra. Chandragupta Maurya menjadi raja pertama Kerajaan Maurya. Pada masa pemerintahannya, daerah kekuasaan Kerajaan Maurya diperluas ke arah timur, sehingga sebagian besar daerah India bagian utara menjadi bagian dari kekuasaannya. Dalam waktu singkat, wilayah Kerajaan Maurya sudah mencapai daerah yang sangat luas, yaitu daerah Kashmir di sebelah barat dan Lembah Sungai Gangga di sebelah timur.

### **1. Ashoka**

Ashoka memerintah Kerajaan Maurya dari tahun 268-282 SM. Ashoka merupakan cucu dari Chandragupta Maurya. Pada masa pemerintahannya, Kerajaan Maurya mengalami masa yang gemilang. Kalinga dan Dekkan berhasil dikuasainya. Namun, setelah ia menyaksikan korban bencana perang yang maha dahsyat di Kalinga, timbul penyesalan dan tidak lagi melakukan peperangan. Mula-mula Ashoka beragama Hindu, tetapi kemudian menjadi pengikut agama Buddha. Sejak saat itu Ashoka menjadikan agama Buddha sebagai agama resmi negara. Setelah Ashoka meninggal, kerajaan terpecah-belah menjadi kerajaan kecil. Peperangan sering terjadi dan baru pada abad ke-4 M muncul seorang raja yang berhasil mempersatukan kerajaan yang terpecah belah itu. Maka berdirilah Kerajaan Gupta dengan Chandragupta I sebagai rajanya.

#### **• Kepercayaan**

Sistem kepercayaan masyarakat Lembah Sungai Indus bersifat politeisme atau memuja banyak dewa. Dewa-dewa tersebut misalnya dewa bertanduk besar, dewa kesuburan dan kemakmuran (Dewi Ibu). Masyarakat lembah Sungai Indus juga menyembah binatang-binatang seperti buaya dan gajah serta menyembah pohon seperti pohon pipal (beringin). Pemujaan tersebut dimaksudkan sebagai tanda terima kasih terhadap kehidupan yang dinikmatinya, berupa kesejahteraan dan perdamaian.

### **2. Peradaban di Lembah Sungai Gangga**

Lembah sungai Gangga dengan anak sungainya Yamuna terletak antara Pegunungan Himalaya dan Pegunungan Vindhya. Kedua sungai tersebut bermata air di Pegunungan Himalaya dan mengalir di kota-kota besar seperti Delhi, Agra, dan bermuara di wilayah Bangladesh ke teluk Banggala. Sungai Ganggabertemu



dengan Sungai Brahmaputra yang bermata air di Pegunungan Kwen Lun. Lembah Sungai Gangga merupakan daerah yang subur.

- **Pendukung**

Pendukung peradaban Lembah Sungai Gangga adalah bangsa Aria yang termasuk bangsa Indo Jerman. Bangsa Aria memasuki wilayah India antara tahun 2000- 1500 SM melalui celah Pas Kaiber di Pegunungan Hindu Kush. Mereka berkulit putih, berbadan tinggi, dan berhidung mancung. Pencahariannya semula berternak dan kehidupannya terus mengembara. Tetapi setelah berhasil mengalahkan bangsa Dravida di Lembah Sungai Indus dan menguasai daerah yang subur, mereka akhirnya bercocok tanam dan hidup menetap. Selanjutnya, mereka menduduki Lembah Sungai Gangga dan terus mengembangkan kebudayaannya. Kebudayaan campuran antara kebudayaan bangsa Arya dengan bangsa Dravida dikenal dengan sebutan kebudayaan Hindu.

- **Masyarakat**

Bangsa Aria berusaha untuk tidak bercampur dengan bangsa Dravida yang merupakan penduduk asli India. Mereka menyebut bangsa Dravida adalah anasah artinya tidak berhidung atau berhidung pesek dan dasa artinya raksasa. Untuk memelihara kemurnian keturunannya, diadakan sistem pelapisan (kasta) yang dikatakannya bersumber pada ajaran agama. Bangsa Aria berhasil mengambil alih kekuasaan politik, sosial dan ekonomi. Akan tetapi, dalam kebudayaan terjadi percampuran (asimilasi) antara Aria dan Dravida. Percampuran budaya itu melahirkan kebudayaan Weda. Kebudayaan inilah yang melahirkan agama dan kebudayaan Hindu atau Hinduisme. Daerah perkembangan pertamanya di lembah Sungai Gangga yang kemudian disebut Aryawarta (negeri orang Aria) atau Hindustan (tanah milik orang Hindu). Untuk mempertahankan kekuasaannya di tengah kehidupan masyarakat, bangsa Arya berusaha menjaga kemurnian ras. Artinya, mereka melarang perkawinan campur dengan bangsa Dravida. Untuk itulah, bangsa Arya menciptakan sistem kasta dalam kemasyarakatan.

Sistem kasta didasarkan pada kedudukan, hak dan kewajiban seseorang dalam masyarakat. Pembagian golongan atau tingkatan dalam masyarakat Hindu terdiri dari empat kasta atau caturwarna, yakni :

1. Brahmana (pendeta), bertugas dalam kehidupan keagamaan;
2. Ksatria (raja, bangsawan dan prajurit), berkewajiban menjalankan pemerintahan termasuk mempertahankan negara,
3. Waisya (pedagang, petani, dan peternak), dan
4. Sudra (pekerja-pekerja kasar dan budak).

Kasta Brahmana, Ksatria, Waisya terdiri dari orang-orang Aria. Kasta Sudra terdiri dari orang-orang Dravida. Selain keempat kasta di atas, ada lagi kasta Paria/Candala atau Panchama. Panchama yang berarti “kaum terbuang”. Kasta ini dipandang hina, karena melakukan pekerjaan kotor, orang jahat dan tidak boleh disentuh, lebih-lebih bagi kaum Brahmana. Perkembangan sistem pemerintahan di Lembah Sungai Gangga merupakan kelanjutan sistem pemerintahan masyarakat di daerah Lembah Sungai Indus. Runtuhnya Kerajaan Maurya menjadikan keadaan kerajaan menjadi kacau dikarenakan peperangan antara kerajaan-kerajaan kecil yang ingin berkuasa. Keadaan yang kacau, mulai aman kembali setelah munculnya kerajaan-kerajaan baru. Kerajaan-kerajaan tersebut di antaranya Kerajaan Gupta dan Kerajaan Harsha.

### **1. Kerajaan Gupta**

Pendiri Kerajaan Gupta adalah Raja Candragupta I dengan pusatnya di Lembah Sungai Gangga. Pada masa pemerintahan Raja Candragupta I, agama Hindu dijadikan agama negara, namun agama Buddha masih tetap dapat berkembang. Masa kejayaan Kerajaan Gupta terjadi pada masa pemerintahan Samudragupta (Cucu Candragupta 1). Pada masa pemerintahannya Lembah Sungai Gangga dan Lembah Sungai Indus berhasil dikuasainya dan Kota Ayodhya ditetapkan sebagai ibukota kerajaan. Pengganti Raja Samudragupta adalah Candragupta II, yang dikenal sebagai Wikramaditya. Ia juga bergama Hindu, namun tidak memandang rendah dan mempersulit perkembangan agama Buddha. Bahkan pada masa pemerintahannya berdiri perguruan tinggi agama Buddha di

Nalanda. Di bawah pemerintahan Candragupta II kehidupan rakyat semakin makmur dan sejahtera. Kesusastraan mengalami masa gemilang. Pujangga yang terkenal pada masa ini adalah pujangga Kalidasa dengan karangannya berjudul “Syakuntala”. Perkembangan seni patung mencapai kemajuan yang juga pesat. Hal ini terlihat dari pahatan-pahatan dan patung-patung terkenal menghiasi kuil-kuil di Syanta. Dalam-perkembangannya Kerajaan Gupta mengalami kemunduran setelah meninggalnya Raja Candragupta II. India mengalami masa kegelapan selama kurang lebih dua abad.

#### 1. Kerajaan Harsha

Setelah mengalami masa kegelapan, baru pada abad ke-7 M muncul Kerajaan Harsha dengan rajanya Harshawardana. Ibu kota Kerajaan Harsha adalah Kanay. Harshawardana merupakan seorang pujangga besar. Pada masa pemerintahannya kesusastraan dan pendidikan berkembang dan pesat. Salah satu pujangga yang terkenal pada masa kerajaan Harshawardana adalah pujangga Bana dengan karyanya berjudul “Harshacarita”. Raja Harsha pada awalnya memeluk agama Hindu, tetapi kemudian memeluk agama Buddha. Di tepi Sungai Gangga banyak dibangun wihara dan stupa, serta dibangun tempattempat penginapan dan fasilitas kesehatan. Candi-candi yang rusak diperbaiki dan membangun candi-candi baru. Setelah masa pemerintahan Raja Harshawardana hingga abad ke-11 M tidak pernah diketahui adanya raja-raja yang pernah berkuasa di Harsha.

#### • Kebudayaan

Di Lembah Sungai Gangga inilah kebudayaan Hindu berkembang, baik di wilayah India maupun di luar India. Masyarakat Hindu memuja banyak dewa (Politeisme). Dewa-dewa tersebut, antara lain, Dewa Bayu (Dewa Angin), Dewa Baruna (Dewa Laut), Dewa Agni (Dewa Api), dan lain sebagainya. Dalam agama Hindu dikenal dengan sistem kasta, yaitu pembagian kelas sosial berdasarkan warna dan kewajiban sosial. Dalam perkembangan selanjutnya, sistem kasta inilah yang menyebabkan munculnya agama Buddha. Hal ini dipelopori oleh Sidharta Gautama.

Agama Buddha mulai menyebar ke masyarakat India setelah Sidharta Gautama mencapai tahap menjadi Sang Buddha. Agama Buddha terbagi menjadi dua aliran, yaitu Buddha Mahayana dan Buddha Hinayana. Peradaban Sungai Gangga meninggalkan beberapa bentuk kebudayaan yang tinggi seperti kesusastraan, seni pahat, dan seni patung. Peradaban dari lembah sungai ini kemudian menyebar ke daerah-daerah lain di Asia termasuk di Indonesia.

#### • Agama Hindu

Agama dan kebudayaan Hindu lahir pertama kali di India sekitar tahun 1500 SM. Agama dan kebudayaan Hindu ini mengalami pertumbuhan pada zaman Weda. Kebudayaan Hindu merupakan perpaduan antara kebudayaan bangsa Aria dari Asia Tengah yang telah memasuki India dengan kebudayaan bangsa asli India (Dravida). Hasil percampuran itulah yang disebut agama Hindu atau Hinduisme. Daerah perkembangan pertamanya di lembah Sungai Gangga yang disebut Aryawarta (negeri orang Aria) dan Hindustan (tanah milik orang Hindu). Sejak berkembangnya kebudayaan Hindu di India maka lahir agama Hindu. Dari India, agama Hindu menyebar ke seluruh dunia dan banyak memengaruhi kebudayaan-kebudayaan di dunia, termasuk Indonesia.

Menurut pendapat para ahli sejarah, berdasarkan temuan berbagai peninggalan sejarah, diyakini bahwa bekas kota Mahenjo-Daro (Larkana) dan Harappa (Punjab) di lembah Sungai Indus merupakan tempat timbul dan berkembangnya Agama Hindu tumbuh bersamaan dengan kedatangan bangsa Arya (Indo-Jerman) ke India kira-kira tahun 1500 SM. Mereka datang melewati celah Kaiber. Celah tersebut terletak di pegunungan Hindu Kush, sebelah barat laut India. Itulah sebabnya celah Kaiber terkenal dengan sebutan “Pintu Gerbang India”. Kemudian bangsa Arya mendesak bangsa Dravida dan Munda yang telah mendiami daerah tersebut.

Akhirnya bangsa Arya berhasil menempati daerah celah Kaiber yang sangat subur. Bangsa Dravida mendiami Dataran Tinggi Dekan (India Selatan). Bangsa Munda mendiami daerah-daerah pegunungan. Pemeluk agama Hindu mengenal tiga dewa tertinggi yang disebut Trimurti, yakni Brahma (dewa pencipta), Wisnu



(dewa pelindung), dan Syiwa (dewa perusak). Dewa-dewi lainnya antara lain : Agni (dewa api), Bayu (dewa angin), Surya (dewa matahari), Candra (dewa bulan), Indra (dewa perang), Saraswati (dewi pengetahuan dan seni), Lakshmi (dewi keberuntungan), dan Ganesha (dewa pengetahuan dan penolong).

Sumber ajaran Hindu adalah kitab Weda, yang bermakna pengetahuan Hindu. Kitab-kitab penganut Hindu:

### **1. Kitab Weda**

Terdiri dari 4 Samhita atau himpunan, yaitu:

1. Reg Weda (merupakan kitab yang tertua), berisi puji-pujian kepada dewa
2. Sama Weda, berisi nyanyian-nyanyian suci yang merupakan pujian pada waktu melaksanakan upacara
3. Yajur Weda, berisi doa-doa yang diucapkan pada waktu upacara sesaji.
4. Atharwa Weda, berisikan doa-doa bagi penyembuhan penyakit dan nyanyian sakti kaum brahmana.

### **2. Kitab Brahmana**

Berisi penjelasan kitab Weda, yang disusun oleh para pendeta.

#### **1. Kitab Upanishad**

Berisi petunjuk-petunjuk, agar orang dapat melepaskan diri dari samsara, dan dapat mencapai moksa (kebahagiaan abadi).

#### **2. Kitab yang berisikan cerita kepahlawanan:**

1. Mahabharata, karya Wiyasa berisikan cerita peperangan antara Pandawa melawan Kurawa. Keduanya masih keluarga seketurunan, yang memperebutkan tahta kerajaan Astina. Perebutan akhirnya dimenangkan oleh Pandawa.
2. Ramayana, karya Walmiki menceritakan peperangan antara Rama dengan Rahwana. Peperangan ini akhirnya dimenangkan oleh Rama. Cerita Ramayana melambangkan kejujuran (dilambangkan Rama) melawan keangkaramurkaan (dilambangkan Rahwana).

Inti ajaran agama Hindu didasarkan pada karma, reinkarnasi dan moksa. Karma adalah perbuatan baik buruk dari manusia ketika di dunia yang menentukan kehidupan berikutnya. Reinkarnasi ialah penjilmaan kembali kehidupan manusia



sesuai dengan karmanya. Bila seseorang berbuat baik akan lahir kembali ke tingkat yang lebih tinggi; sebaliknya jika berbuat buruk mengakibatkan reinkarnasi ke tingkat yang lebih rendah, misalnya lahir sebagai hewan. Keadaan hidup-mati kembali merupakan peristiwa hidup yang menderita (samsara). Moksa ialah tingkat hidup tertinggi yang terlepas dari ikatan keduniawian atau terbebas dari reinkarnasi.

Agama Hindu mengenal pembagian masyarakat atas kasta-kasta, yaitu Brahmana, terdiri dari golongan pendeta, bertugas mengurus soal kehidupan keagamaan; Ksatria, terdiri dari golongan bangsawan dan prajurit, berkewajiban menjalankan pemerintahan termasuk mempertahankan negara; Waisya, bertugas untuk berdagang, bertani, dan beternak; Sudra, bertugas untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan kasar, seperti budak dan pelayan. Adanya sistem kasta (caturwarna) tersebut pada dasarnya merupakan pembagian tugas dan kelas dalam masyarakat Hindu yang didasarkan atas keturunan. Perkawinan antar kasta dilarang, terhadap yang melanggar dikeluarkan dari kasta (out cast) dan masuk dalam golongan atau kasta Paria. Bangsa Aria berhasil mengambil alih kekuasaan politik, sosial dan ekonomi. Akan tetapi, dalam kebudayaan terjadi percampuran (asimilasi) antara Aria dan Dravida. Percampuran budaya itu melahirkan kebudayaan Weda. Kebudayaan inilah yang melahirkan agama dan kebudayaan Hindu atau Hinduisme. Daerah perkembangan pertamanya di lembah Sungai Gangga yang kemudian disebut Aryawarta (negeri orang Aria) atau Hindustan (tanah milik orang Hindu).

## Lampiran 2

### Media pembelajaran

#### \* Peradaban India Kuno (Indhus dan Gangga)

##### 1. Peradaban Lembah Sungai Indhus (Shindu)

##### 2. Peradaban di Lembah Sungai Gangga

berasal dari kebudayaan sungai India, mewakili dua kota peninggalan kuno yang paling penting dan paling awal dalam peradaban sungai India, yang sekarang letaknya di kota Mohenjodaro, propinsi Sindu Pakistan dan kota Harappa dipropinsi Punjabi. Penduduk kala itu adalah penduduk bangsa Dravida.

#### \* Asal mula peradaban India

- \* Sistem Pertanian dan Pengairan
- \* Sanitasi (Kesehatan)
- \* Teknologi
- \* Perekonomian
- \* Pemerintahan
- \* Kepercayaan
- \* Budaya

\* Next...

### Lampiran 3 Lampiran 3.1

#### Lembar Kerja Peserta Didik

##### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mendapatkan penjelasan singkat mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini, peserta didik diharapkan dapat melakukan diskusi dan presentasi kelompok untuk membuat perencanaan proyek, menyelesaikan proyek dan mempresentasikan hasil proyek secara berkelompok.

##### B. Prosedur yang dilakukan

- a) Peserta didik menjawab pertanyaan esensial yang bersifat eksplorasi pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar dari pendidik yang mengarahkan kepada penugasan dengan tujuan agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Peserta didik mengamati gambar dan media pembelajaran yang ditampilkan pendidik terkait materi pelajaran.
- c) Peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari pendidik tentang peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini.
- d) Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan pembagian tema yang diberikan oleh pendidik. Tema proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus 2 yaitu membuat karya tulis tentang materi peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bentuk tulisan disertai gambar, dengan pembagian kelompok yaitu:
  1. Kelompok 1 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang ilmu pengetahuan;
  2. Kelompok 2 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang teknologi;
  3. Kelompok 3 membuat karya tulis mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem kepercayaan masyarakat India;
  4. Kelompok 4 membuat karya tulis mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pemerintahan pada masyarakat India;

5. Kelompok 5 membuat karya tulis mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pertanian pada masyarakat India;
6. Kelompok 6 membuat karya tulis mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang budaya.
  - a. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya masing-masing. Jumlah kelompok dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang yang telah terdaftar saat perencanaan pelaksanaan proyek.
  - b. Peserta didik menentukan ketua dan sekretaris secara demokratis dan mendeskripsikan tugas masing-masing tiap anggota kelompok dengan didampingi oleh pendidik.
  - c. Peserta didik membaca dan memahami Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan Lembar Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek yang dibagikan oleh pendidik.
  - d. Peserta didik mendengarkan aturan main yang ditentukan oleh pendidik atas kesepakatan bersama dengan peserta didik.
  - e. Peserta didik dengan anggota kelompoknya melakukan diskusi membuat perencanaan langkah awal dalam pembuatan proyek yang akan dikerjakan.
  - f. Peserta didik dalam perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek.
  - g. Presentasi hasil karya peserta didik dalam bentuk proyek yang dikerjakan secara berkelompok dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya sesuai waktu yang telah disepakati serta menyimpulkan pengalaman dalam menyelesaikan proyek.
  - h. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman mereka selama proses hingga penyelesaian proyek dengan didampingi oleh pendidik.

**Lampiran 3.2****Prosedur Pembuatan Proyek Kelompok**

Kelompok :

Nama Kelompok :

Rencana Pembuatan Proyek:

Topik yang dikerjakan :

Lokasi Pembuatan Proyek :

Alat :

Bahan :

Rincian Pembagian Tugas :

Langkah-langkah Pembuatan Proyek :

1.

2.

3.

4.

5.

6.



### Lampiran 3.3

#### Petunjuk Tugas

1. Kerjakan bersama kelompok kalian, buatlah karya tulis informasi materi mengenai tentang peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dengan disertai gambar yang terbagi menjadi:
  - a. Kelompok 1 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang ilmu pengetahuan;
  - b. Kelompok 2 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang teknologi;
  - c. Kelompok 3 membuat karya tulis mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem kepercayaan masyarakat India;
  - d. Kelompok 4 membuat karya tulis mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pemerintahan pada masyarakat India;
  - e. Kelompok 5 membuat karya tulis mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pertanian pada masyarakat India;
  - f. Kelompok 6 membuat karya tulis mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang budaya.
2. Buatlah Laporan secara lengkap yang terdiri dari topik yang dikerjakan, tempat proyek dikerjakan, alat, bahan, dan langkah-langkah kerja proyek yang kalian kerjakan.
3. Tugas masing-masing individu (anggota kelompok):
  - a) Buatlah kesimpulan tertulis hasil analisis anda mengenai mengenai peradaban India serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam berbagai bidang (ilmu pengetahuan, teknologi, sistem kepercayaan, sistem pemerintahan, sistem pertanian dan budaya).
4. Tugas proyek dikumpulkan dan dipresentasikan pada pertemuan berikutnya.
5. Tugas/proyek yang dikerjakan ada 2, yaitu membuat karya tulis dan gambar untuk masing-masing kelompok.

**Lampiran 3.4****Evaluasi Hasil Peserta Individu**

Nama :

Kelas :

No Absen :

**Soal Uraian**

1. Analisislah bagaimana peradaban awal India dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi beserta contohnya!
2. Analisislah bagaimana peradaban awal India dalam bidang sistem kepercayaan pada masyarakat India beserta contohnya!
3. Analisis bagaimana peradaban awal India dalam bidang sosial pada masyarakat India beserta contohnya!
4. Analisislah bagaimana peradaban awal India dalam bidang pertanian pada masyarakat India beserta contohnya!
5. Analisislah bagaimana peradaban awal India dalam bidang kebudayaan pada masyarakat India beserta contohnya!

**Lampiran 4****Instrumen Penilaian**

No	Soal Uraian	Skor
1.	Analisislah bagaimana peradaban awal India dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi beserta contohnya!	20
2.	Analisislah bagaimana peradaban awal India dalam bidang sistem kepercayaan pada masyarakat India beserta contohnya!	20
3.	Analisis bagaimana peradaban awal India dalam bidang sosial pada masyarakat India beserta contohnya!	20
4.	Analisislah bagaimana peradaban awal India dalam bidang pertanian pada masyarakat India beserta contohnya!	20
5.	Analisislah bagaimana peradaban awal India dalam bidang kebudayaan pada masyarakat India beserta contohnya!	20

**Pedoman Penskoran**

No	Jawaban Uraian	Skor
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20

**Lampiran 4.2 Lembar Observasi Penilaian Kreativitas (Penilaian Proses)  
Peserta Didik (Lihat Lampiran D, Hlm: )**

**Lampiran 4.3 Aspek Psikomotor Peserta Didik/ Penilaian Kinerja (Lihat  
Lampiran D, Hlm: )**



**Lampiran H. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)**

Lampiran H. 3 Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 3

**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MAN 1 Jember  
Kelas : X IPS 2  
Semester : 2  
Mata Pelajaran : Sejarah  
Materi Pokok : Peradaban awal Asia (Cina, Indus, Mesopotamia dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.  
Alokasi waktu : 2x Pertemuan (1 x 45 Menit & 2 x 45 Menit)

**B. Kompetensi Inti**

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



**B. Kompetensi Dasar**

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

**C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis awal peradaban Mesopotamia
2. Menganalisis awal peradaban Mesopotamia dan Indonesia serta keterkaitannya
3. Menganalisis peradaban Mesopotamia dalam bidang pencapaian ilmu dan teknologi,
4. Menganalisis peradaban Mesopotamia dalam bidang kepercayaan.
5. Menganalisis peradaban Mesopotamia dalam bidang pemerintahan.
6. Menganalisis peradaban Mesopotamia dalam bidang pertanian.
7. Menganalisis peradaban Mesopotamia dalam bidang kebudayaan.

**D. Materi Pelajaran (Terlampir)**

1. Peradaban awal Mesopotamia
2. Peradaban Mesopotamia serta keterkaitannya dengan peradaban di Indoneisa.
3. Peradaban Mesopotamia dalam pencapaian ilmu, teknologi, kepercayaan, pemerintahan, pertanian, dan budaya.

**E. Metode, Media, Alat, Penilaian, dan Sumber Belajar**

1. Metode : *Project Based Learning*
2. Media : Power Point, Audio Visual

3. Alat : LCD proyektor, leptop, sound, dan papan tulis
4. Sumber Belajar :
  - a. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1981. *Sejarah Umum: untuk SMA IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
  - b. Sundoro, M.H. 2006. *Sejarah Peradaban Barat Klasik*. Jember: UPT Universitas Jember.
  - c. LKS Sejarah Peminatan Kelas



F. Kegiatan Pembelajaran  
Pertemuan Ke-1 (1 x 45 menit)

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Kegiatan pendidik	Kegiatan peserta didik	
Pendahuluan	<p>a. Pendidik memberi salam</p> <p>b. pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menanyakan kesiapan belajar peserta didik, melakukan presensi kehadiran peserta didik.</p> <p>c. pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi kepada peserta didik</p> <p>d. pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran</p> <p>e. pendidik menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.</p>	<p>a. peserta didik menjawab salam</p> <p>b. peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik</p> <p>c. Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik terkait materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>d. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang disampaikan pendidik.</p> <p>e. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan cakupan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini</p>	5 menit
Inti	<p><b>Perencanaan pertanyaan Mendasar</b></p> <p>a. pendidikan memberikan pertanyaan esensial yang bersifat eksplorasi pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik kedalam penugasan dengan tujuan peserta</p>	<p>a. peserta didik menjawab pertanyaan dengan seksama</p>	25 menit

	<p>didik dapat melakukan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>b. pendidik menampilkan gambar-gambar dan juga media pembelajaran terkait dengan materi</p> <p>c. Pendidik menjelaskan materi tentang peradaban Mesopotamia serta keterkaitan dengan manusia masa kini</p> <p><b>Mendesain perencanaan proyek</b></p> <p>d. Pendidik menentukan tema proyek yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Tema proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus 3 yaitu membuat karya tulis tentang materi peradaban Mesopotamia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bentuk tulisan disertai dengan gambar.</p> <p>e. Pendidik membagi peserta didik menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5–6 orang yang telah terdaftar dan perencanaan pelaksanaan</p> <p>f. Pendidik memfasilitasi setiap kelompok untuk menentukan ketua dan sekretaris secara demokratis dan mendeskripsikan tugas</p>	<p>b. Peserta didik mengamati gambar dan media pembelajaran yang digunakan pendidik</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan penjelasan materi tentang peradaban Mesopotamia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini.</p> <p>d. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan pembagian tema yang diberikan oleh pendidik.</p> <p>e. Peserta didik bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan oleh pendidik.</p> <p>f. Peserta didik menentukan ketua dan sekretaris kelompok dan membuat masing-masing pembagian tugas untuk masing-</p>	
--	---	---	--

	<p>masing-masing setiap anggota kelompok</p> <p>g. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan Lembar Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek</p> <p>h. Pendidik membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek</p> <p><b>Penyusun Jadwal</b></p> <p>i. Pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk membuat penjadwalan (menentukan waktu untuk mengerjakan proyek, membuat deadline dan timeline kepada peserta didik untuk menyelesaikan proyek, dan menetapkan tahapan yang akan dilakukan peserta didik.</p> <p><b>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</b></p> <p>j. Pendidik memfasilitasi peserta didik terhadap aktivitasnya dalam diskusi selama membuat langkah-langkah awal pemecahan masalah yang diwujudkan</p>	<p>masing anggota kelompok.</p> <p>g. Peserta didik membaca lembar kerja tersebut.</p> <p>h. Peserta didik mendengarkan aturan main yang telah ditentukan oleh pendidik dan kesepakatan bersama dengan peserta didik.</p> <p>i. Peserta didik mendengarkan dan mengikuti penjadwalan pengerjaan proyek, peserta didik membuat deadline dan timeline untuk menyelesaikan proyek, dan membuat tahapan yang akan dilakukan</p> <p>j. Peserta didik secara berkelompok dengan diskusi membuat perencanaan langkah-langkah awal dalam pembuatan proyek yang akan dikerjakan sesuai dengan LKPD</p>	
--	--	---	--



	<p>dalam bentuk proyek.</p> <p>k. Pendidik melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu pada rubrik penilaian. pelaksanaan penilaian ini dilakukan pada saat peserta didik melakukan diskusi terkait perencanaan awal pemecahan masalah yang nantinya diwujudkan dalam bentuk proyek. Pada pertemuan selanjutnya akan dilanjutkan dengan penilaian hasil proyek dari masing masing kelompok.</p> <p><b>Menguji hasil</b></p> <p>l. Pendidik meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek</p>	<p>dan petunjuk yang telah diberikan oleh pendidik</p> <p>k. Peserta didik mengerjakan LKPD sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan oleh pendidik</p> <p>l. Masing-masing perwakilan kelompok membaca hasil diskusi langkah-langkah awal pemecahan proyek</p>	
Penutup	<p>a. pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</p> <p>b. pendidik mengingatkan kembali tugas proyek yang dikerjakan selama minggu di rumah</p> <p>c. pendidik mengucapkan salam sebagai tanda berakhirnya pembelajaran</p>	<p>a. peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik</p> <p>b. peserta didik mendengarkan</p> <p>c. Peserta didik menjawab salam</p>	15 menit

## Pertemuan ke- 2 (2 x 45 menit)

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik	
Pendahuluan	<p>a. Pendidik memberikan salam, menanyakan kehadiran peserta didik, dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin do'a</p> <p>b. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan (kegiatan tanya jawab) tentang kehidupan sehari-hari kepada peserta didik</p> <p>c. Pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi sebelumnya kepada peserta didik</p> <p>d. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran</p> <p>e. Pendidik dan peserta didik bersama-sama mempersiapkan kegiatan presentasi</p>	<p>a. Peserta didik menjawab salam dari pendidik, mempersiapkan diri, memulai untuk berdo'a</p> <p>b. Peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik</p> <p>c. Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik terkait materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya</p> <p>d. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang disampaikan pendidik</p> <p>e. Pendidik dan peserta didik bersama-sama mempersiapkan kegiatan presentasi</p>	10 menit
Inti	<p><b>Menguji Hasil</b></p> <p>a. Pendidik memonitoring dan</p>	<p>a. Peserta didik berdiskusi dengan</p>	65 menit

	<p>mendampingi peserta didik saat berdiskusi untuk presentasi hasil proyek.</p> <p>b. Pendidik menjelaskan aturan penilaian yang digunakan saat presentasi</p> <p>c. Pendidik memfasilitasi peserta didik saat mempresentasikan hasil proyek yang dinilai menggunakan penilaian kinerja</p> <p>d. Pendidik memberikan masukan terkait presentasi yang telah dilakukan peserta didik dalam kelompok</p> <p><b>Mengevaluasi Pengalaman</b></p> <p>e. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman mereka selama proses hingga penyelesaian proyek</p>	<p>kelompoknya untuk persiapan presentasi hasil proyek</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik</p> <p>c. Peserta didik mempresentasikan hasil tugas proyek bersama kelompoknya masing-masing</p> <p>d. Peserta didik mendengarkan penjelasan dan masukan dari pendidik</p> <p>e. Peserta didik mengungkapkan perasaan dan pengalaman selama membuat perencanaan dan pemecahan masalah proyek</p>	
Penutup	<p>a. Pendidik memberikan evaluasi (tes) selama 15 menit untuk mengukur hasil belajar peserta didik.</p> <p>b. Pendidik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</p> <p>c. Pendidik mengucapkan selamat sebagai tanda berakhirnya</p>	<p>a. Peserta didik menjawab pertanyaan (tes) yang diberikan oleh pendidik</p> <p>b. Peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik</p> <p>c. Peserta didik menjawab salam</p>	15 menit

	pembelajaran		
--	--------------	--	--

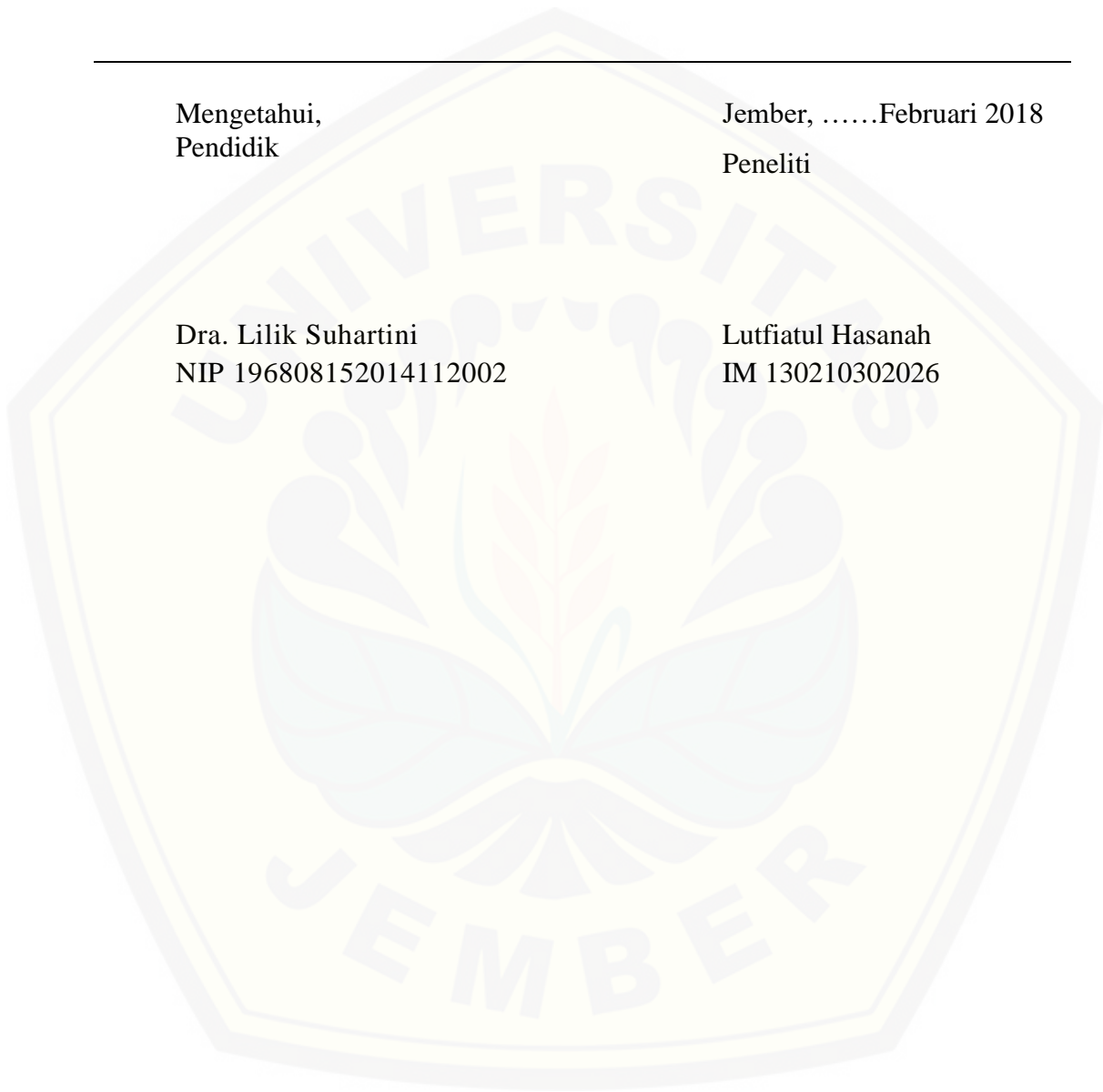
---

Mengetahui,  
Pendidik

Jember, .....Februari 2018  
Peneliti

Dra. Lilik Suhartini  
NIP 196808152014112002

Lutfiatul Hasanah  
IM 130210302026



## Lampiran 1. Materi Pembelajaran

### PERADABAN MESOPOTAMIA

#### A. Letak Geografis dan Sejarah awal Mesopotamia

Mesopotamia merupakan salah satu peradaban tertua di dunia. Letak Mesopotamia berada di wilayah perlembahan yang terletak di antara dua sungai Tigris dan Eufrat. Hulu kedua sungai tersebut berasal dari dataran tinggi yang bergunung-gunung di Asia Kecil yang mengalir ke arah tenggara secara paralel menyusir hamparan terbuka. Hanya kurang dari dua ratus mil, kedua sungai itu saling mendekat. Daerah yang dilalui kedua sungai itu pada umumnya subur. Sebab daerah itu merupakan daerah yang berupa tanah hasil endapan air yang dihasilkan dari sungai Tigris dan Eufrat. Hal ini menyebabkan rakyat disekitar sungai Tigris dan Eufrat hidup makmur dan sejahtera. Kesuburan dan kemakmuran itu membuat iri hati pada bangsa-bangsa lain yang tinggal di tepi-tepi lembah sungai. Timbullah serbuan-serbuan dari luar yang ingin memperebutkan air irigasi dan tanah yang baik. Bangsa yang mencapai peradaban yang layak pertama kali itu di lembah sungai Efrat dan Tigris menamai dirinya bangsa Sumeria. Adapun penduduk asli di situ ditakhlukkan menjadi budak yang kemudian dikawini pula. Bangsa Sumeria datang dari gurun dan pegunungan di luar Mesopotamia.

Mereka tentunya mula-mula adalah para peternak yang hidup sebagai nomad. Datang pula kesitu bangsa Semit untuk kemudian bercampur dengan bangsa Sumeria. Sebelum sampai ke lembah Eufrat dan Tigris bangsa Semit sudah mengenal dasar-dasar kehidupan politik dan ekonomi pertanian. Sejarah Mesopotamia diawali dengan tumbuhnya sebuah peradaban, yang diyakini sebagai pusat peradaban tertua di dunia, oleh bangsa Sumeria. Bangsa Sumeria membangun beberapa kota kuno yang terkenal, yaitu Ur, Erech, Kish, dll. Kehadiran seorang tokoh imperialistik dari bangsa lain yg juga mendiami kawasan Mesopotamia, bangsa Akkadia, dipimpin Sargon Agung, ternyata melakukan sebuah penaklukan politis, tapi bukan penaklukan kultural. Bahkan dalam berbagai hal budaya Sumer dan Akkad berakulturasi, sehingga era



kepemimpinan ini sering disebut Jilid Sumer-Akkad. Campur tangan Sumer tidak dapat diremehkan begitu saja, pada saat Akkad terdesak oleh bangsa Gutti, bangsa Sumer-lah yg mendukung Akkad, sehingga mereka masih dapat berkuasa di "tanah antara dua sungai" itu.

### **B. Perkembangan Peradaban Mesopotamia di Bidang Ekonomi**

Pada dasarnya yang disebut dengan peradaban Mesopotamia adalah peradaban Sumeria itu sendiri. Dikatakan demikian sebab secara umum, sebagian besar peradaban Mesopotamia dibentuk oleh bangsa Sumeria. Bangsa-bangsa yang lain yang datang sesudahnya hanyalah meneruskan dan mengembangkan peradaban yang dicapai oleh bangsa Sumeria. Pola ekonomi bangsa Sumeria lebih sederhana. Negara memberikan kesempatan yang lebih luas kepada usaha yang bersifat individual. Kekayaan tidak secara eksklusif menjadi milik penguasa baik dalam praktek maupun teori.

Demikian juga dalam bidang perdagangan maupun industri tidak di monopoli pemerintah. Hanya saja karena sebagian besar rakyat berstatus sebagai budak mereka tidak memiliki kesempatan mengembangkan ekonomi secara bebas. Hanya sedikit dari mereka yang memiliki dan mengembangkan ekonomi atas nama mereka sendiri. Aktifitas ekonomi sebagian besar bertumpu pada produksi pertanian. Karena kondisi tanah yang subur dan pengairan yang sangat baik sekali, serta tersedianya tenaga-tenaga yang terampil dan ahli menjadikan pertanian menjadi sektor utama devisa negara.

Hasil pertanian diangkut dengan kendaraan beroda sehingga memungkinkan mobilisasi yang cepat terhadap hasil pertanian. Meskipun industri bukan tumpuan utama, perekonomian bangsa sumeria bukan berarti tidak berkembang dengan baik. Dengan kendaraan beroda yang berhasil diciptakan. Mereka dengan mudah mengimpor bahan-bahan mentah yang didatangkan dari negara tetangga sebelah Utara, terutama bahan manufaktur, untuk diubah menjadi produk siap pakai dan lalu mengekspor ke daerah-daerah lain yang luas. Barang-barang kerajinan yang terbuat dari logam mulia.diciptakan oleh tenaga-tenaga yang terampil dan ahli. Para saudagar dan pelancong yang datang dari arah utara

dan barat melalui daerah “bualan sabit subur” menuju ke Timur Mediterrania dan Mesir, singgah di Mesopotamia untuk membawa produk-produk industry maupun pertanian bangsa Sumeria. Bukti telah ada hubungan antara Mesir dan Mesopotamia dapat dijelaskan dengan adanya keasamaan pada budaya tertentu antara keduanya. Yakni menggunakan sejenis senjata perang yang berbentuk bnuqa yang ditemukan dalam seni dekorasi. Bahkan penemuan terakhir menunjukan bahwa Mesopotamia telah mengadakan kontak dagang dengan india. Sumeria adalah masyarakat bisnis yang pragmatis. Kredit dan pinjaman diatur secara hati-hati. Segala perjanjian ditulis dan ditandatangani oleh saksi. Alat tukar perdagangan yang sudah digunakan ialah logam mulia seperti emas dan perak.

### **C. Perkembangan Peradaban Mesopotamia di Bidang Sosial**

1. Organisasi sosial masyarakat Mesopotamia terbahagi dua golongan yaitu :
  - a. Golongan Pemerintah  
Terdiri daripada Raja, Ketua pendeta, ketua Tentera dan orang bangsawan.
  - b. Rakyat
    - Terdiri daripada rakyat bebas, petani, artisan, dan pedagang.
    - Hamba daripada tawanan perang.
2. Raja dalam sistem pemerintahan Mesopotamia berperanan sebagai:
  - a. Ketua kerajaan/pemerintah dan dianggap sebagai tuhan atau wakil tuhan dan pemilik negara kota, dikenali teokrasi.
  - b. Ketua Tentera
  - c. Ketua pendeta/agama
  - d. Berkuasa melantik pembesar terutama ahli keluarga dalam memegang jawatan di Zigurat.
  - e. Berkuasa dalam bidang ekonomi, pengutipan cukai tanah, hasil pertanian dan perniagaan.
  - f. Ketua pemerintahan dan dibantu golongan bangsawan yang ada ikatan kekeluargaan.
  - g. Masyarakatnya tidak menyembah raja saebagai Tuhan kecuali dalam zaman Raja Naramsin di Akkad – gelar diri Raja Empat Penjuru Alam.

### 3. Bangsa-Bangsa Pendukung Peradaban Mesopotamia

#### a. Bangsa Ubaid

Merupakan bangsa pertama yang telah tinggal di Mesopotamia selama bertahun-tahun. Bangsa ini bermata pencaharian sebagai petani. Mereka menanam biji-bijian dengan memanfaatkan air sungai sebagai sarana irigasi pertanian ini dilakukan di daerah yang subur.

#### b. Bangsa Sumeria ( $\pm$ 3000 SM)

Merupakan bangsa yang ada setelah bangsa Ubaid telah punah. Bangsa ini bermata pencaharian sebagai petani yaitu dengan cara melanjutkan pertanian yang dilakukan oleh bangsa Ubaid. Namun berbeda dengan para pendahulunya bangsa Sumeria memperbaharui sistem irigasi dengan membuat waduk-waduk agar ketika musim kemarau mereka tetap akan bisa melakukan pengairan ke ladang-ladang mereka. Bangsa Sumeria adalah bangsa yang pertama mendiami Mesopotamia. Mula-mula daerah tersebut berupa rawa-rawa. Setelah dikeringkan daerah tersebut menjadi pemukiman yang dihuni oleh kelompok masyarakat yang teratur. Kota yang dihuni tertua adalah Ur dan kemudian Sumer.

Bangsa ini menganut kepercayaan politeisme atau mempercayai adanya banyak dewa. Dewa-dewa tersebut, antara lain, Uruk (Dewa Langit), Nippur (Dewa Bumi), dan Eridu (Dewa Air). Tempat untuk memuja para dewa tersebut adalah ziggurat. Bangsa Sumeria juga sudah mengenal tulisan, yaitu tulisan paku. Kebudayaan bangsa Sumeria akhirnya berakhir setelah pada tahun 2350 SM diserang oleh bangsa Akkad di bawah pimpinan Sargon. Bangsa Akkad adalah rumpun bangsa Semit.

#### c. Bangsa Akkad ( $\pm$ 2350 SM)

Memasuki tahun 2800 SM, Mesopotamia dikuasai oleh bangsa Akkadia, setelah berhasil mengalahkan bangsa Sumeria. Pemimpin bangsa Akkadia adalah raja Sargon. Memilih Agade sebagai ibukotanya. Dari segi kebudayaan bangsa Akkadia meniru kebudayaan bangsa Sumeria yang sudah maju sehingga berkembanglah budaya baru yang disebut budaya Sumer Akkad berbahasa semit.

Bangsa Akkad memuja banyak dewa, dan juga memiliki cerita-cerita dongeng tentang kepahlawanan, seperti cerita tentang Adopa, Etana, dan Gilgamesh.

d. Bangsa Babilonia ( $\pm 1900$  SM)

Kerajaan Babilonia didirikan oleh bangsa Amorit yang disebut juga Babilonia. Kata Babilonia berasal dari kata babilu yang berarti gerbang menuju Tuhan. Babilon terletak  $\pm 97$  kilometer di selatan kota Baghdad sekarang, di tepi sungai Eufrat, Irak selatan. Babilon menjadi pemerintahan (ibukota), perdagangan dan keagamaan. Raja Babilonia yang terbesar adalah Hammurabi (1948-1905 SM). Raja Hammurabi terkenal sebagai pembuat Undang-undang. Menurut kepercayaan, undang-undang tersebut berasal dari pemberian Dewa Marduk. Agar dapat dibaca oleh masyarakat, maka undang-undang itu dipahatkan pada tugu batu setinggi 8 kaki yang ditempatkan di tengah ibukota. Inti dari hukum Hammurabi adalah pembalasan, misalnya mata ganti mata, gigi ganti gigi. Penerapan hukum itu sangat keras, contoh: "Jika seseorang melakukan pencurian di sebuah rumah, maka ia harus dibunuh dan dibakar di muka rumah tempat ia melakukan pencurian". Dengan demikian keteraturan masyarakat tercapai karena ketaatan pada hukum. Setelah Hammurabi meninggal dunia, kira-kira tahun 1900 SM Babilonia ditaklukkan oleh bangsa Hittit dari dataran tinggi di sebelah utara Mesopotamia. Pada masa pemerintahan Hammurabi, kekuasaan Babilonia terbentang dari Teluk Persia sampai seberang wilayah Turki sekarang dan dari Pegunungan Zagros di timur sampai Sungai Khabur di Siria. Tetapi, sepeninggal Hammurabi wilayah Babilonia terpecah-belah dan akhirnya Babilonia (Lama) runtuh karena serangan dari bangsa Hitti (Hittit). Selanjutnya Mesopotamia diduduki dan diperintah oleh bangsa Kassi (Kassit).

e. Bangsa Assyria ( $\pm 1200$  SM)

Bangsa Assyria termasuk rumpun bangsa Semit. Mereka membangun kota Asshur dan Niniveh. Kota Niniveh yang terletak di tepi sungai Tigris dijadikan ibukota. Pemerintahan bangsa Assyria bercorak militer. Bangsa Assyria digelar sebagai bangsa Roma dari Asia. Gelar tersebut di dapat karena seperti bangsa Romawi, bangsa Assyria merupakan penakluk daerah-daerah di sekitarnya sehingga berhasil membentuk imperium yang besar. Wilayah Assyria



membentang dari teluk Persia sampai Laut Tengah. Mereka sangat ditakuti oleh bangsa lain karna pasukan infantri, kavaleri dan tentara dengan kereta perangnya sangat kuat.

Wilayah kerajaan dibagi menjadi beberapa propinsi dan setiap propinsi diperintah oleh gubernur yang bertanggungjawab kepada Raja. Untuk memperlancar hubungan antara ibukota dan daerah maka dibangunlah jalan raya yang bagus. Selain kehidupannya yang bercorak militer, bangsa Assyria juga membangun negerinya menjadi sangat maju antara lain di bidang pendidikan. Salah seorang raja Assyria yang terkenal adalah Assurbanipal. Pada masa pemerintahannya ia meninggalkan 22000 buah lempengan tanah liat yang tersimpan di perpustakaan Niniveh. Lempengan (tablet-tablet) tersebut memuat tulisan tentang masalah keagamaan, sastra, pengobatan, matematika, ilmu pengetahuan alam, kamus dan sejarah. Raja-raja yang pernah berkuasa di Kerajaan Assyria, dan antaranya Raja Sargon I I, Raja Sennacherib, dan Raja Assurbanipal. Lambat laun Kerajaan Assyria semakin lemah. Hal ini diketahui oleh bangsa Chaldea yang berkembang di daerah Mesopotamia Selatan (bekas kekuasaan Kerajaan Babylonia Lama). Bangsa ini menyerang Kerajaan Assyria. Pada tahun 612 SM, Ibu Kota Niniveh berhasil dikuasai sehingga mengakibatkan runtuhnya Kerajaan Assyria.

#### f. Bangsa Babylonia Baru

Tampilnya suku bangsa Khaldea mengangkat kembali keperkasaan Babylonia yang dulu pernah jaya. Raja bangsa Khaldea yang terkenal adalah Nebukadnezar. Ia membangun kembali kota Babilon dan menjadikan kota tersebut sebagai ibukota sehingga disebut Babylonia Baru. Ada dua hal yang menarik di kota Babylonia yaitu menara Babel dan taman gantung. Menara babel yang tingginya mencapai 90 meter berfungsi sebagai keindahan kota serta mercusuar bagi para pedagang di sekitarnya yang akan menuju ke kota Babylonia. Hal kedua yang menarik adalah pembuatan taman gantung yang dipersembahkan untuk isterinya. Taman itu dibangun di atas bukit buatan. Tingginya 107 meter. Bentuknya berupa podium bertingkat yang ditanami pohon, rumput dan bunga-



bungaan. Ada air terjun buatan berasal dari air sungai Eufrat yang dialirkan ke puncak bukit lalu mengalir melalui saluran buatan. Jika dilihat dari jauh seolah-olah taman itu menggantung, suatu pemandangan yang sangat menakjubkan.

Di bidang pengetahuan bangsa Khaldea telah mengembangkan astronomi dan astrologi. Mereka percaya bahwa masa depan dapat diketahui dengan mempelajari bintang-bintang. Selain meramal nasib seseorang juga ramalan tentang gerhana. Mereka membagi minggu dalam tujuh hari, satu hari ke dalam 12 jam ganda ( $1/2$  hari siang/terang dan  $1/2$  hari malam/gelap). Menghitung lewatnya waktu dengan jam air (water clock) dan jam matahari (sundial). Sebuah catatan penting mengenai Nebukadnezar adalah peristiwa penaklukan kerajaan Yudea dan Palestina. Ibukota Yerusalem direbutnya, kemah raja Sulaiman dibakar dan menjarah tanah Yudea. Bangsa Israel termasuk para pemimpinnya diangkut ke negerinya dijadikan budak dan tawanan. Peristiwa itu disebut masa pembuangan Babilon dari tahun 586-550 SM yang sangat membekas bagi bangsa Israel. Sesudah Nebukadnezar meninggal dunia tak lama yaitu tahun 539 SM, Babilonia Baru ditaklukkan oleh bangsa Persia.

#### g. Bangsa Persia

Di bawah pimpinan Cyrus berdirilah Kerajaan Persia, berhasil memperluas wilayah kekuasaannya dengan menaklukkan Babylonia Baru dan daerah Asia Kecil. Raja Cyrus menguasai sebagian dari daerah India bagian barat. Namun dalam pertempuran melawan bangsa Tura, Raja Cyrus terbunuh. Ia kemudian digantikan oleh anaknya yang bernama Cambysses. Raja Cambysses berhasil mengembalikan ketentraman dalam negeri Persia. Bahkan pada tahun 525 SM Cambysses berhasil menaklukkan negeri Mesir. Setelah Raja Cambysses meninggal ia digantikan oleh Raja Darius. Di bawah pemerintahannya, Kerajaan Persia mencapai masa kejayaannya. Pada masa itu dibangun istana yang megah dan indah di Kota Suza. Istana di Persepolis terkenal karena mempunyai tangga raksasa untuk memasuki istana tersebut. Kerajaan Persia hancur ketika mendapat serangan dari Iskandar Zulkarnaen.

#### **D. Perkembangan Peradaban Mesopotamia di Bidang Budaya**

Orang-orang Sumeria sudah mengenal abjad yang berupa huruf paku. Huruf-huruf paku itu antara lain ditemukan pada sebuah prasasti yang berisi tentang hukum dan undang-undang yang berlaku untuk mengatur kerajaan. Undang-undang dan peraturan-peraturan hukum itu disebut dengan Undang-Undang Hammurabi (Codex Hammurabi). Tradisi kesusasteraan Epik Gilgamesh, kisah Falsafah dan cara hidup masyarakat Mesopotamia. Tentang kepahlawanan Gilgamesh, ada sifat dua pertiga tuhan, satu pertiga manusia. Wajah tampan, ada kekuatan dan keberanian. Telah memerintah dan memberikan perlindungan kepada Kota Uruk. Menceritakan juga kehidupan yang kekal dan kesaktian.

Orang-orang Sumeria sudah mengenal sistem penanggalan atau sistem kalender, yang dimaksudkan untuk mengenal perputaran waktu dan musim. Pengetahuan tentang perputaran waktu dan musim berguna untuk menentukan saat yang tepat dalam melaksanakan aktivitas kehidupannya, baik untuk bercocok tanam, perdagangan, dan sebagainya. Untuk mempermudah memahami pengetahuan tentang perputaran waktu dan musim,, mereka membagi dan mempersingkat waktu ke dalam jam, menit, dan detik. Pembagian waktu terus dikembangkan ke dalam bentuk yang lebih khusus melalui sistem penanggalan atau sistem kalender, yaitu 24 jam menjadi 1 hari, 30 hari menjadi 1 bulan, dan 12 bulan menjadi 1 tahun.

#### **E. Perkembangan Peradaban Mesopotamia di Bidang Religi/Kepercayaan**

Berkembangnya kepercayaan di Mesopotamia berawal dari kepercayaan bangsa Sumeria. Bangsa Sumeria memuja dewa-dewa yang menguasai alam, seperti Dewa Anu (Dewa Langit), Dewa Enlil (Dewa Bumi), dan Dewa Ea (Dewa Air). Ketiga dewa itu mendapat pemujaan tertinggi dari bangsa Sumeria. Bangsa Sumeria juga menyembah Dewa Sin (Dewa Bulan), Dewa Samas (Dewa Matahari), dan Dewa Istar (Dewa Perang dan Asmara). Bangsa Sumeria juga menyembah Tammuz (Dewa Tumbuh-tumbuhan) untuk memajukan pertanian. Dewa yang memiliki peranan penting dalam kepercayaan bangsa Sumeria adalah dewa yang berhubungan dengan terciptanya dunia, yaitu Dewa Marduk. Dewa

Marduk adalah lambang usaha bangsa Sumeria di dalam menciptakan daerah pertanian.

Kepercayaan bangsa Sumeria ini terus berkembang dan dianut oleh masyarakat yang tinggal di daerah Mesopotamia. Tetapi ketika bangsa Persia menguasai daerah Mesopotamia, berkembanglah ajaran agama Persia. Kitab Suci Awesta ini merupakan firman-dewa dengan perantara nabi diturunkan kepada bangsa Persia. Pada masyarakat bangsa Sumeria terdapat kepercayaan, bahwa manusia setelah mati akan hilang. Hal ini dijelaskan dalam cerita Gilgamesh. Cerita itu pada hakikatnya mempunyai kesimpulan bahwa hidup abadi di dunia ini tidak ada.

1. Aspek keagamaan dan kepercayaan masyarakat Mesopotamia dapat dilihat berdasarkan ciri berikut:
2. Mengamalkan kepercayaan banyak tuhan atau politesme.
3. Raja sebagai wakil tuhan.
4. Pendeta ketua upacara agama di Zigurat.
5. Tidak percaya kehidupan selepas mati tetapi hanya jatuh ke dalam gua yg penuh debu.
6. Pemerintahan oleh tuhan atau wakil tuhan berasaskan hukum agama dan bersifat ketuhanan/teokrasi.
7. Perkembangan Peradaban Mesopotamia di Bidang HANKAM

Sejak awal pemerintahannya, Raja Hammurabi telah memperkenalkan sistem hukuman dalam kehidupan masyarakat yang peraturannya didasarkan atas nilai-nilai tradisional. Dengan peraturan hukum seperti itu, masyarakat akan dapat hidup dengan hidup yang tertib dan menjadikan Raja Hammurabi sebagai raja yang besar, bijaksana, dan termasyhur namanya. Hukum tersebut berupa prasasti batu yang tingginya delapan kaki atau sekitar 2,5 meter dan ditempatkan di tengah-tengah ibu kota Kerajaan Babylonia. Prasasti itu ditemukan kembali oleh pada ahli Prancis di Kota Susa (Persia) pada abad ke-20. Hukum itu dikenal dengan Hukum atau Undang-Undang Hammurabi (Codex Hammurabi) dan merupakan hukum atau undang-undang tertulis pertama di dunia. Dalam kitab hukum atau undang-undang itu ditulis tentang peraturan-peraturan yang

menyangkut bidang pertanian, perdagangan, agama, pemerintahan, dan kemasyarakatan. Hukum itu terdiri dari 300 pokok undang-undang. Pada setiap bagian dengan jelas tercantum jenis-jenis pelanggaran dan hukumannya. Dalam menjalankan undang-undang itu, Raja Hammurabi bertindak dengan keras dan tegas, sehingga terwujud ketertiban dan keamanan. Aspek undang-undang ini dapat dicirikan dengan: Mengenal Kod Undang-Undang Hammurabi Berteraskan hak rakyat terhadap keadilan.

Hukuman adalah setimpal dengan kesalahan, hukuman juga berbeda mengikuti susunan lapisan masyarakat. Contoh:

- a. Jika rakyat patah tulang bangsawan juga tulangnya akan dipatahkan.
- b. Jika bangsawan cedera atau patahkan tulang rakyat, hukumannya denda satu uang perak.
- c. Kod ini mengandung 282 undang-undang yang dipahat pada tembok.
- d. Dasar perundangan tamadun Mesopotamia.
- e. Berjaya mengelakkan wujudnya permasalahan di kalangan masyarakat pelbagai kaum dan susun lapis masyarakat.
- f. Wujudkan perpaduan dan mengukuhkan organisasi.

### **G. Perkembangan Peradaban Mesopotamia di Bidang Kesenian**

Peninggalan bangsa Sumeria yang antara lain berupa lukisan - lukisan para penguasa yang terlukis dalam peta, kuil-kuil maupun dalam gundukan-gundukan tanah yang tertutup oleh benda-benda yang tidak berharga. Dan mereka berhasil mengungkapkan karakteristik kebudayaan bangsa Sumeria dalam bidang arsitektur Sumeria terletak pada tingkat kerumitannya yang khas. Sebagai contoh ialah istana para raja (3500 SM ) dibangun berdasarkan perencanaan yang rumit. Bangunan terdiri dari tangga yang besar dan tembok-temboknya dihiasi dengan relief-relief dengan bentuk binatang dan manusia. Sebenarnya orang-orang Sumeria lebih familiar dengan bangunan-bangunan yang berbentuk kubah. Akan tetapi karna tidak adanya batu besar di Mesopotamia membuat bangunan-bangunan seperti itu kurang berkembang. Seni pahat bangsa Sumeria terdiri dari relief-relief yang digunakan untuk dekorasi dan isinya berupa cerita-cerita yang



berupa bentuk badan manusia ataupun binatang. Manusia yang kekar adalah bentuk khas seni pahat yang paling digemari oleh bangsa Sumeria.

Tradisi kesusasteraan Epik Gilgamesh, kisah Falsafah dan cara hidup masyarakat Mesopotamia. Tentang kepahlawanan Gilgamesh, ada sifat dua pertiga tuhan, satu pertiga manusia. Wajah tampan, ada kekuatan dan keberanian. Telah memerintah dan memberikan perlindungan kepada Kota Uruk. Ceritakan juga kehidupan yang kekal dan kesaktian. Bidang arsitektur, orang Sumeria membangun kotanya menurut tata aturan kota yang terencana. Bangunan umumnya terbuat dari batu bata dan tanah liat. Kemampuan mengolah logam, dari pengolahan logam dihasilkan cermin, tongkat-tongkat, kapak, dan perlengkapan senjata lainnya. Mereka juga pandai membuat pakaian lenan, perkakas dari tembikar dan tembaga, serta perhiasan dari emas. Mesopotamia pada zaman Babylonia (Baru) terkenal dengan “taman gantung”, yang kemudian menjadi salah satu keajaiban dunia.

#### **H. Perkembangan Peradaban Mesopotamia di Bidang Kesenian**

Bahasa Aramaik merupakan bahasa yang digunakan masyarakat Assyria, Kaldynia, Yahudi, dan Syria sejak 900 tahun sebelum Masehi. Istilah Aramaik diambil dari kata Aram, cucu Nabi Nuh dari anak kelimanya, Sam. "Makanya, ada yang menyebut bahasa Aram. Bahasa ini pertama kali berkembang di Padan Aram, lembah di barat daya Mesopotamia, yang dihuni anak-cucu Aram. Dari lembah inilah bahasa Aramaik berkembang menjadi bahasa utama masyarakat Mesopotamia dan menembus Imperium Assyria dan Babylonia. Sebagai bahasa yang terus berkembang, Aramaik mengalami penyesuaian dengan tradisi lokal. Idiom yang digunakan bercampur dengan budaya setempat. Begitu pula dialek, pengucapan, dan penulisannya yang tak berhenti pada satu pakem. Selama 15 abad perjalanannya, bahasa Aramaik terbelah dalam dua aliran besar, Aramaik Barat dan Aramaik Timur. Aliran ini muncul berdasarkan dialek utama masyarakat yang menggunakannya.

Aramaik Barat bersandar pada dialek Yahudi yang berkembang di Yerusalem, Talmud, dan Talgum. Sedangkan Aramaik Timur muncul berdasarkan



dialek Syriak di wilayah Assyria, Kaldynia, Babylonia, dan Mundai. Ada beberapa fase perkembangan bahasa Aramaik. Fase keempat, antara abad ke-2 sampai ke-7, yang disebut Aramaik Mutakhir. Fase terakhir inilah yang diyakini sebagai bahasa sehari-hari Yesus selama hidupnya. Fase ini diyakini pula sebagai fase puncak perkembangan. Bahasa Aramaik menjadi bahasa utama spiritual dan intelektual penganut agama samawi alias kaum Semit masa itu. Sebagaimana bahasa Ibrani bagi Yahudi dan bahasa Arab bagi penganut Islam. "Tiga bahasa itu menjadi bahasa spiritual tiga agama Semit karena berasal dari rumpun yang sama," kata Franz Rosenthal, profesor studi bahasa kuno dalam *Journal Near Eastern*. Jangan heran jika tiga bahasa tersebut punya kemiripan dari berbagai sisi. Huruf dalam bahasa Aramaik dan Ibrani punya beberapa kemiripan bentuk. Beberapa huruf bisa disambung dengan huruf lain untuk membentuk kata. Hal serupa juga bisa ditemukan dalam bahasa Arab. Kosakata yang dimiliki tiga bahasa ini juga berdekatan. Kata "tidak" dalam bahasa Aramaik disebut "la". Sama persis dengan kosakata Arab. Beberapa kosakata Arab dan Ibrani juga punya kemiripan. Bangsa Israel dalam bahasa Arab disebut "bany Israil". Sedangkan Ibrani menyebutnya "benei Yisra'il." Dalam perkembangan selanjutnya, bahasa Aramaik lambat-laun berkurang. Skala penggunaannya juga menyempit pada ritual peribadatan yang bersumber dari Kitab Perjanjian Baru yang ditulis dalam bahasa Aramaik. Kini bahasa Aramaik "cuma" menjadi wilayah kajian tentang peradaban Mediterania. Namun, bukan berarti ia punah sama sekali. Harian *The Christian Science Monitor*, 29 Januari 2004, menemukan fakta menarik. Bahasa Aramaik ternyata masih digunakan dalam ritual peribadatan 130 tokoh Katolik Maronit di Kormakiti, Siprus. Mereka tetap mendaras doa sebagaimana bahasa yang digunakan Yesus semasa hidup. Dialek mereka terpengaruh dialek Arab sehingga bahasa Aramaik dari Kormakiti ini disebut gaya Arab Maronit Siprus.

### **I. Perkembangan Peradaban Mesopotamia di Bidang IPTEK**

Peradaban Mesopotamia telah memperlihatkan keunggulan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, sejak didiami oleh bangsa Sumeria (tahun 3000 SM). Keunggulan-keunggulan tersebut tampak dalam bidang-bidang berikut :

Bidang arsitektur, orang Sumeria membangun kotanya menurut tata aturan kota yang terencana. Bangunan umumnya terbuat dari batu bata dan tanah liat. Kemampuan mengolah logam, dari pengolahan logam dihasilkan cermin, tongkat tongkat, kapak, dan perlengkapan senjata lainnya. Mereka juga pandai membuat pakaian lenan, perkakas dari tembikar dan tembaga, serta perhiasan dari emas.

Bidang ilmu pengetahuan, Ashurbanipal, pemimpin Assyria, membangun perpustakaan tertua di dunia.

Mesopotamia pada zaman Babylonia (Baru) terkenal dengan “taman gantung”, yang kemudian menjadi salah satu keajaiban dunia

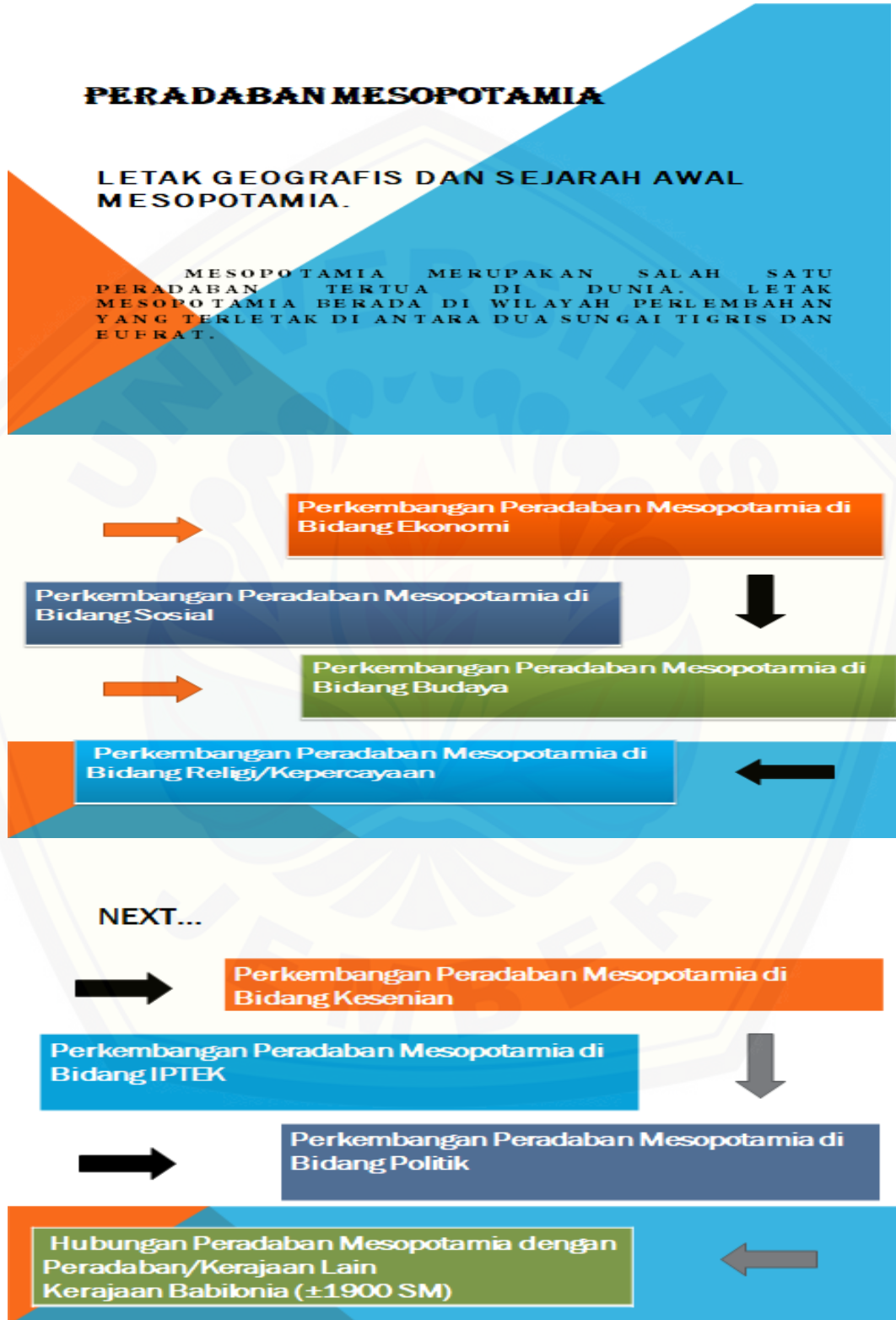
Kewujudan Sistem Tulisan Sistem pendidikan telah melahirkan juru tulis, Epik Gilgamesh merupakan hasil kesusasteraan yang tertua di dunia serta mengandung falsafah dan cara hidup orang Mesopotamia. Perkembangan ilmu astronomi, Perkembangan ilmu matematik dan geometri, Menggunakan jalan laut, menciptakan kalender berdasarkan sistem solar yang mengandung 12 bulan dalam satu tahun. Perkembangan ilmu perobatan, Kerajaan Assyria mementingkan kesihatan anggota tenteranya 500 jenis Obat-Obatan termasuk herbal dan ramuan perobatan, serta cara mengobati.

### **J. Perkembangan Peradaban Mesopotamia di Bidang Politik**

Bentuk bangsa adalah “Negara Kota” yang masing-masing Negara kota dipimpin oleh seorang raja. Sebagaimana telah disinggung di muka, masing-masing raja memiliki otoritas penuh baik sebagai pemimpin politik, supervisor irigasi maupun pemimpin keagamaan. Mungkin lebih tepat bangsa Sumeria menganut sistem pemerintahan dan bentuk negara “kondefederasi terbuka”. Persatuan diperlukan hanya dalam bidang militer ketika mendapatkan serangan dari luar.

Lampiran 2

Media pembelajaran



### Lampiran 3

#### Lampiran 3.1

#### Lembar Kerja Peserta Didik

##### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mendapatkan penjelasan singkat mengenai peradaban Mesopotamia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini, peserta didik diharapkan dapat melakukan diskusi dan presentasi kelompok untuk membuat perencanaan proyek, menyelesaikan proyek dan mempresentasikan hasil proyek secara berkelompok.

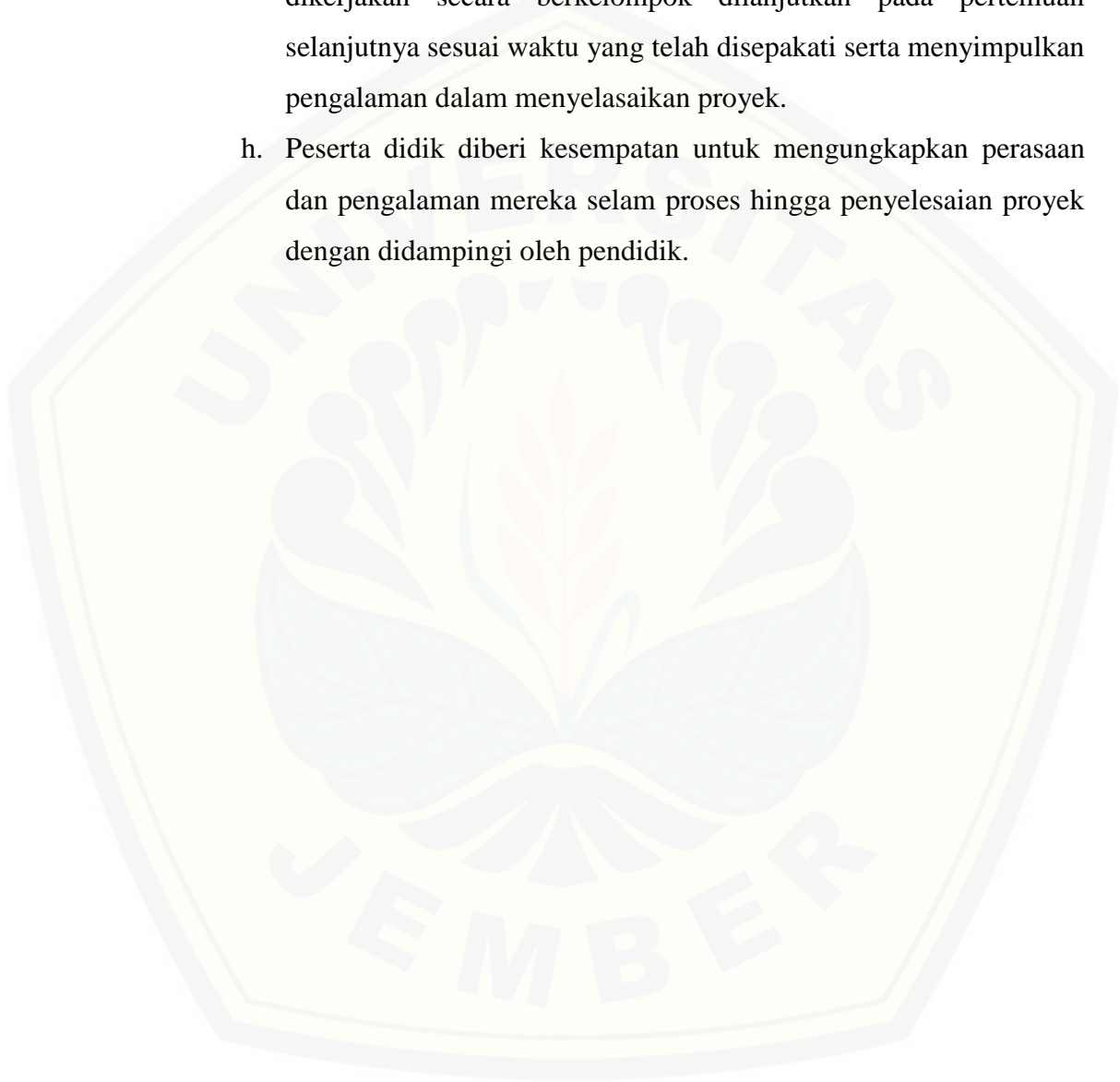
##### B. Prosedur yang dilakukan

- a) Peserta didik menjawab pertanyaan esensial yang bersifat eksplorasi pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar dari pendidik yang mengarahkan kepada penugasan dengan tujuan agar peserta didik dapat melakukan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Peserta didik mengamati gambar dan media pembelajaran yang ditampilkan pendidik terkait materi pelajaran.
- c) Peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari pendidik tentang peradaban Mesopotamia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini.
- d) Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan pembagian tema yang diberikan oleh pendidik. Tema proyek yang diangkat dalam penelitian di siklus 3 yaitu membuat karya tulis tentang materi peradaban Mesopotamia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bentuk tulisan disertai gambar, dengan pembagian kelompok yaitu:
  1. Kelompok 1 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban Mesopotamia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang ilmu pengetahuan;
  2. Kelompok 2 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban Mesopotamia serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang teknologi;

3. Kelompok 3 membuat karya tulis mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem kepercayaan masyarakat Misopotania;
4. Kelompok 4 membuat karya tulis mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pemerintahan pada masyarakat Misopotania;
5. Kelompok 5 membuat karya tulis mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pertanian pada masyarakat Misopotania;
6. Kelompok 6 membuat karya tulis mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang budaya.
  - a. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya masing-masing. Jumlah kelompok dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang yang telah terdaftar saat perencanaan pelaksanaan proyek.
  - b. Peserta didik menentukan ketua dan sekretaris secara demokratis dan mendeskripsikan tugas masing-masing tiap anggota kelompok dengan didampingi oleh pendidik.
  - c. Peserta didik membaca dan memahami Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi tugas proyek dengan tagihan dan Lembar Prosedur pembuatan proyek yang berisi perencanaan dan pemecahan masalah proyek yang dibagikan oleh pendidik.
  - d. Peserta didik mendengarkan aturan main yang ditentukan oleh pendidik atas kesepakatan bersama dengan peserta didik.
  - e. Peserta didik dengan anggota kelompoknya melakukan diskusi membuat perencanaan langkah awal dalam pembuatan proyek yang akan dikerjakan.



- f. Peserta didik dalam perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan proyek.
- g. Presentasi hasil karya peserta didik dalam bentuk proyek yang dikerjakan secara berkelompok dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya sesuai waktu yang telah disepakati serta menyimpulkan pengalaman dalam menyelesaikan proyek.
- h. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman mereka selama proses hingga penyelesaian proyek dengan didampingi oleh pendidik.



**Lampiran 3.2****Prosedur Pembuatan Proyek Kelompok**

Kelompok :

Nama Kelompok :

Rencana Pembuatan Proyek :

1. Topik yang dikerjakan :
2. Lokasi Pembuatan Proyek :
3. Alat :
4. Bahan :
5. Rincian Pembagian Tugas :

Langkah-langkah Pembuatan Proyek :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

### Lampiran 3.3

#### Petunjuk Tugas

1. Kerjakan bersama kelompok kalian, buatlah karya tulis informasi materi mengenai tentang peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dengan disertai gambar yang terbagi menjadi:
  1. Kelompok 1 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang ilmu pengetahuan;
  2. Kelompok 2 membuat karya tulis disertai gambar mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang teknologi;
  3. Kelompok 3 membuat karya tulis mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem kepercayaan masyarakat Misopotania;
  4. Kelompok 4 membuat karya tulis mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pemerintahan pada masyarakat Misopotania;
  5. Kelompok 5 membuat karya tulis mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang sistem pertanian pada masyarakat Misopotania;
  6. Kelompok 6 membuat karya tulis mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam bidang budaya.
2. Buatlah Laporan secara lengkap yang terdiri dari topik yang dikerjakan, tempat proyek dikerjakan, alat, bahan, dan langkah-langkah kerja proyek yang kalian kerjakan.
3. Tugas masing-masing individu (anggota kelompok):
  - a) Buatlah kesimpulan tertulis hasil analisis anda mengenai mengenai peradaban Misopotania serta keterkaitannya dengan manusia masa kini dalam berbagai bidang (ilmu pengetahuan, teknologi, sistem kepercayaan, sistem pemerintahan, sistem pertanian dan budaya).
4. Tugas proyek dikumpulkan dan dipresentasikan pada pertemuan berikutnya.
5. Tugas/proyek yang dikerjakan ada 2, yaitu membuat karya tulis dan gambar untuk masing-masing kelompok.

**Lampiran 3.4****Evaluasi Hasil Peserta Individu**

Nama :

Kelas :

No Absen :

**Soal Uraian**

1. Analisislah bagaimana peradaban awal Mesopotamia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi beserta contohnya!
2. Analisislah bagaimana peradaban awal Mesopotamia dalam bidang sistem kepercayaan pada masyarakat Mesopotamia beserta contohnya!
3. Analisis bagaimana peradaban awal Mesopotamia dalam bidang sosial pada masyarakat Mesopotamia beserta contohnya!
4. Analisislah bagaimana peradaban awal Mesopotamia dalam bidang pertanian pada masyarakat Mesopotamia beserta contohnya!
5. Analisislah bagaimana peradaban awal Mesopotamia dalam bidang kebudayaan pada masyarakat Mesopotamia beserta contohnya!

**Lampiran 4****Instrumen Penilaian**

No	Soal Uraian	Skor
1.	Analisislah bagaimana peradaban awal Misopotania dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi beserta contohnya!	20
2.	Analisislah bagaimana peradaban awal Misopotania dalam bidang sistem kepercayaan pada masyarakat Misopotania beserta contohnya!	20
3.	Analisis bagaimana peradaban awal Misopotania dalam bidang sosial pada masyarakat Misopotania beserta contohnya!	20
4.	Analisislah bagaimana peradaban awal Misopotania dalam bidang pertanian pada masyarakat Misopotania beserta contohnya!	20
5.	Analisislah bagaimana peradaban awal Misopotania dalam bidang kebudayaan pada masyarakat Misopotania beserta contohnya!	20

**Pedoman Penskoran**

No	Jawaban Uraian	Skor
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jawaban benar dan lengkap = 20</li> <li>• Jawaban benar tapi kurang lengkap = 15</li> <li>• Tidak ada jawaban = 0</li> </ul>	20



**Lampiran 4.2 Lembar Observasi Penilaian Kreativitas (Penilaian Proses)  
Peserta Didik (Lihat Lampiran D, Hlm: )**

**Lampiran 4.3 Aspek Psikomotor Peserta Didik/ Penilaian Kinerja (Lihat  
Lampiran D, Hlm: )**



## I. Lampiran Hasil Tes Per Siklus

I. 1 Hasil Tes Siklus 1 Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018

KKM: 75

	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alif Firman Ihrom Firdausi	L	55		√
2	Amanda Berlian Putri	P	88	√	
3	Amanda Dwi Rahmawati	P	75	√	
4	Aprisyah Darwa Dita	P	75	√	
5	Bagas Rasul Nusantara	L	70		√
6	Belgis Al Maida Wahyu W.	P	78	√	
7	Christin Wijaya Untoro	P	90	√	
8	Eva Ema Wati	P	78	√	
9	Faiqotul Munawaroh	P	77	√	
10	Faza Yuris Romadhon	P	75	√	
11	Fira Dwi Febriyanti	P	90	√	
12	Hidayatul Laily	P	67		√
13	Irfan Dwiyanto	L	53		√
14	Irmadiyah Ramadhanti	P	80	√	
15	KholifaturRosidah	P	98	√	
16	Maulana Firmansyah	L	52		√
17	Mochammad Rizal Afdoly	L	69		√
18	Moh. Masyrofi Hidayat	L	60		√
19	Muhammad Zidan Fahreza	L	76	√	
20	Nuha Nahda Aisyah	P	70		√
21	Nurul Azizah Arifatul Hasanah	P	80	√	
22	Olivia Dwi Ananda Hidayati	P	85	√	
23	Putri Nur Azizah	P	85	√	
24	Rifky Maulana Akbar	L	80	√	

25	Risa Latul Rohmadina	P	75	√	
26	Rizki Febriyanti	P	80	√	
27	Salsa Alodia Bramilla	P	77	√	
28	Septia Rosa Fendianti	P	70		√
29	Siti Maryatus Spfiyah	P	70		√
30	Sitoresmi Sista Apsari	P	75	√	
31	Syanandha Rizky Maulida Sholehah	P	61		√
Jumlah			2,314	20	11
Rata- rata			74.64		

$$\text{Nilai rata- rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}$$

$$= \frac{2,314}{31}$$

$$= 74,64$$

Ketuntasan klasikal:

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta didik}} \times 100\%$$

$$= \frac{20}{31} \times 100\%$$

$$= 64.51\%$$

I. 2 Hasil Tes Siklus II Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alif Firman Ihrom Firdausi	L	75	√	
2	Amanda Berlian Putri	P	80	√	
3	Amanda Dwi Rahmawati	P	75	√	
4	Aprisyah Darwa Dita	P	83	√	
5	Bagas Rasul Nusantara	L	75	√	
6	Belgis Al Maida Wahyu Winegara	P	82	√	
7	Christin Wijaya Untoro	P	80	√	
8	Eva Ema Wati	P	81	√	
9	Faiqotul Munawaroh	P	76	√	
10	Faza Yuris Romadhon	P	72		√
11	Fira Dwi Febriyanti	P	80	√	
12	Hidayatul Laily	P	77	√	
13	Irfan Dwiyanto	L	65		√
14	Irmadiyah Ramadhanti	P	98	√	
15	Kholifatur Rosidah	P	75	√	
16	Maulana Firmansyah	L	76	√	
17	Mochammad Rizal Afdoly	L	78	√	
18	Moh. Masyrofi Hidayat	L	75	√	
19	Muhammad Zidan Fahreza	L	80	√	
20	Nuha Nahda Aisyah	P	75	√	
21	Nurul Azizah Arifatul Hasanah	P	90	√	
22	Olivia Dwi Ananda Hidayati	P	70		√
23	Putri Nur Azizah	P	80	√	
24	Rifky Maulana Akbar	L	70		√
25	Risa Latul Rohmadina	P	72		√

26	RizkiFebriyanti	P	78	√	
27	Salsa AlodiaBramilla	P	80	√	
28	Septia Rosa Fendianti	P	76	√	
29	Siti Maryatus Spfiyah	P	70		√
30	Sitoresmi Sista Apsari	P	88	√	
31	SyanandhaRizkyMaulidaSholehah	P	77	√	
Jumlah			2,409	25	6
Rata- rata			77,70		

$$\text{Nilai rata- rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 2$$

$$= \frac{2,409}{31}$$

$$= 77,70$$

Ketuntasan klasikal:

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta didik}} \times 100\%$$

$$= \frac{25}{31} \times 100\%$$

$$= 80,64\%$$



I. 3 Hasil Tes Siklus III Peserta Didik Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018

KKM: 75

No	Nama Peserta Didik	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alif Firman Ihrom Firdausi	L	77	√	
2	Amanda Berlian Putri	P	85	√	
3	Amanda Dwi Rahmawati	P	78	√	
4	Aprisyah Darwa Dita	P	90	√	
5	Bagas Rasul Nusantara	L	85	√	
6	Belgis Al Maida Wahyu	P	87	√	
7	Christin Wijaya Untoro	P	95	√	
8	Eva Ema Wati	P	80	√	
9	Faiqotul Munawaroh	P	78	√	
10	Faza Yuris Romadhon	P	75	√	
11	Fira Dwi Febriyanti	P	95	√	
12	Hidayatul Laily	P	82	√	
13	Irfan Dwi yanto	L	73		√
14	Irma Diyah Ramadhanti	P	100	√	
15	Kholifatur Rosidah	P	100	√	
16	Maulana Firmansyah	L	80	√	
17	Mochammad Rizal Afdoly	L	85	√	
18	Moh. Masyrofi Hidayat	L	80	√	
19	Muhammad Zidan Fahreza	L	86	√	
20	Nuha Nahda Aisyah	P	80	√	
21	Nurul Azizah Arifatul Hasanah	P	98	√	
22	Olivia Dwi Ananda Hidayati	P	90	√	
23	Putri Nur Azizah	P	95	√	
24	Rifky Maulana Akbar	L	76		
25	Risa Latul Rohmadina	P	80	√	
26	Rizki Febriyanti	P	80	√	

27	Salsa Alodia Bramilla	P	86	√	
28	Septia Rosa Fendianti	P	82	√	
29	Siti Maryatus Spfiyah	P	72		√
30	Sitoresmi Sista Apsari	P	90	√	
31	Syanandha Rizky Maulida Sholehah	P	82	√	
Jumlah			2,622	29	2
Rata- rata			84,58		

$$\text{Nilai rata- rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}$$

$$= \frac{2,622}{31}$$

$$= 84,58$$

Ketuntasan klasikal:

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta didik}} \times 100\%$$

$$= \frac{29}{31} \times 100\%$$

$$= 93,54$$

**Lampiran J. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Per Siklus**

J. 1 Lampiran Hasil Observasi Aktivitas Pendidik selama proses pembelajaran  
Siklus 1

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

No	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis	√	
2	Pendidik melakukan kegiatan apresiasi		√
3	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran		
4	Pendidik menjelaskan langkah-langkan penilaian <i>Performance Assessment</i>		√
5	Pendidik membimbing peserta didik merumuskan masalah penelitian berdasarkan kejadian atau peristiwa yang disajikan	√	
6	Pendidik menentukan tugas proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok	√	
7	Pendidik menjelaskan aturan main dalam tugas proyek dan membuat kesepakatan bersama dengan peserta didik		√
8	Pendidik membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik	√	
9	Pendidik membimbing peserta didik dalam memecahkan dan membuat konsep tentang langkah awal tugas proyek tersebut		√
10	Pendidik membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan		√
11	Pendidik bersama peserta didik mengungkap pengalaman (monitoring) dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek		√
12	Pendidik memberikan tes atau pertanyaan untuk mengevaluasi proses pembelajaran	√	

Jember,....Februari 2018

Observer

J. 2 Lampiran Hasil Observasi Aktivitas Pendidik selama proses pembelajaran  
Siklus II

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

No	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis	√	
2	Pendidik melakukan kegiatan apresiasi	√	
3	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
4	Pendidik menjelaskan langkah-langkan penilaian <i>Performance Assessment</i>	√	
5	Pendidik membimbing peserta didik merumuskan masalah penelitian berdasarkan kejadian atau peristiwa yang disajikan	√	
6	Pendidik menentukan tugas proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok	√	
7	Pendidik menjelaskan aturan main dalam tugas proyek dan membuat kesepakatan bersama dengan peserta didik	√	
8	Pendidik membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik	√	
9	Pendidik membimbing peserta didik dalam memecahkan dan membuat konsep tentang langkah awal tugas proyek tersebut	√	
10	Pendidik membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan	√	
11	Pendidik bersama peserta didik mengungkap pengalaman (monitoring) dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek		√
12	Pendidik memberikan tes atau pertanyaan untuk mengevaluasi proses pembelajaran	√	

Jember,....Februari 2018

Observer

J. 3 Lampiran Hasil Observasi Aktivitas Pendidik selama proses pembelajaran  
Siklus III

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

No	Aktivitas Pendidik	Ya	Tidak
1	Pendidik membuka pelajaran dengan mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis	√	
2	Pendidik melakukan kegiatan apresiasi	√	
3	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
4	Pendidik menjelaskan langkah-langkan penilaian <i>Performance Assessment</i>	√	
5	Pendidik membimbing peserta didik merumuskan masalah penelitian berdasarkan kejadian atau peristiwa yang disajikan	√	
6	Pendidik menentukan tugas proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok	√	
7	Pendidik menjelaskan aturan main dalam tugas proyek dan membuat kesepakatan bersama dengan peserta didik	√	
8	Pendidik membimbing peserta didik membentuk beberapa kelompok untuk memecahkan masalah terkait materi yang disampaikan pendidik	√	
9	Pendidik membimbing peserta didik dalam memecahkan dan membuat konsep tentang langkah awal tugas proyek tersebut	√	
10	Pendidik membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi langkah awal pemecahan masalah dan perencanaan pembuatan	√	
11	Pendidik bersama peserta didik mengungkap pengalaman (monitoring) dalam proses perencanaan hingga penyelesaian tugas proyek	√	
12	Pendidik memberikan tes atau pertanyaan untuk mengevaluasi proses pembelajaran	√	

Jember,....Februari 2018

Observer



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

K. 1 Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus I

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS (Penilaian Proses)**

**PESERTA DIDIK MAN 1 JEMBER KELAS X IPS 2**

Tema :  
 Tanggal :  
 Siklus :

No	Nama	Selalu ingin tahu									S K O R	Kemampuan mencari jawaban									S K O R	Kemampuan menemukan gagasan									S K O R	Kemampuan bertanya									S K O R	Σ Skor Aspek	Skor Aspek %
		A			B			C				A	B	C	A	B	C	A	B	C																							
		1	2	3	1	2	3	1	2	3												1	2	3	1	2	3	1	2	3													
1.	Alif firman ihrom F.	√				√			√		7	√				√			√		4	√				√		7	√			√		√	6	24	66,66%						
2.	Amanda Berlian Putri			√		√			√		9		√			√			√		5	√				√		7	√			√		√	6	27	75%						
3.	Amanda dwi R.	√				√			√		7		√			√			√		7		√			√		9	√			√			5	27	75%						
4.	Aprisyah darwa D.	√				√			√		4		√			√			√		6		√			√		9	√			√		√	6	25	69,44%						
5.	Bagas rasul Nusantara	√				√			√		3		√			√			√		9		√			√		6		√		√		√	9	27	75%						
6.	Belgis al maida W.	√				√			√		7		√			√			√		5		√			√		9	√			√		√	6	27	75%						
7.	Christin wijaya U.		√			√			√		6		√			√			√		5		√			√		9	√			√		√	4	18	50						
8.	Eva ema wati			√		√			√		9		√			√			√		6		√			√		7	√			√		√	5	27	75%						
9.	Faiqotul munawaroh	√				√			√		7	√				√			√		4	√				√		4	√			√	√		5	20	55,55%						
10.	Faza yuris romadon		√			√			√		6	√				√			√		4	√				√		4	√			√		√	7	21	58,33%						

11.	Fira dwi febriyanti	√	√	√	√	5	√	√	√	5	√	√	√	7	√	√	√	7	22	61,11%
12.	Hidayatul laily	√	√	√	√	7	√	√	√	6	√	√	√	4	√	√	√	4	21	58,33%
13.	Irfan dwiyanto	√	√	√	√	5	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	5	18	50%
14.	Irmadiyah ramadhanti	√	√	√	√	4	√	√	√	5	√	√	√	4	√	√	√	5	18	50%
15.	Kholifatur rosidah	√	√	√	√	5	√	√	√	3	√	√	√	7	√	√	√	7	22	61,11%
16.	Maulana firmansyah	√	√	√	√	7	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	6	21	58,33%
17.	Moch.Rizal Afdoly	√	√	√	√	7	√	√	√	9	√	√	√	6	√	√	√	5	27	75%
18.	Moch.Masyrofi H.	√	√	√	√	4	√	√	√	5	√	√	√	5	√	√	√	4	18	50%
19.	Moch. Zidan F.	√	√	√	√	4	√	√	√	6	√	√	√	3	√	√	√	4	15	41,66%
20.	Nuha nahda aisyah	√	√	√	√	5	√	√	√	6	√	√	√	3	√	√	√	3	15	41,66%
21.	Nurul zaizaharifatul	√	√	√	√	5	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	5	18	50%
22.	Olivia dwi ananda H.	√	√	√	√	6	√	√	√	9	√	√	√	6	√	√	√	6	24	66,66%
23.	Putri nur azizah	√	√	√	√	6	√	√	√	9	√	√	√	6	√	√	√	6	24	66,66%
24.	Rifky maulana akbar	√	√	√	√	5	√	√	√	6	√	√	√	7	√	√	√	9	27	75%
25.	Risal latul rohmadina	√	√	√	√	6	√	√	√	5	√	√	√	7	√	√	√	9	27	75%
26.	Risky febriyanti <sup>6</sup>	√	√	√	√	7	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	6	21	58,33%
27.	Salsa alodia B.	√	√	√	√	7	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	6	21	59,33%
28.	Septia rosa F.	√	√	√	√	7	√	√	√	7	√	√	√	7	√	√	√	9	30	83,33%
29.	Siti maryatus S.	√	√	√	√	7	√	√	√	9	√	√	√	5	√	√	√	6	27	75%
30.	Sitoresmi sista	√	√	√	√	6	√	√	√	6	√	√	√	6	√	√	√	6	24	66,66%
31.	Syanandha R.	√	√	√	√	5	√	√	√	5	√	√	√	7	√	√	√	7	24	66,66%
	Indikator skor tercapai					191				176				175				184	726	
	Skor maksimal					279				279				279				279		
	Presentase					68,45%				63,08%				62,72%				65,94%		

Keterangan Indikator dan Sub Indikator :

1. *selalu ingin tahu*; sub indikator peneliti adalah :

- a. Mengajukan banyak pertanyaan (mempertanyakan segala sesuatu)
- b. Peka dalam pengamatan dan ingin selalu mengetahui/ meneliti
- c. Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak

2. *kemampuan mencari jawaban*; sub indikator peneliti adalah :

- a. Memikirkan lebih dari satu jawaban
- b. Mampu menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban
- c. Mampu menunjukkan contoh- contoh yang relevan

3. *kemampuan menemukan gagasan baru*; dan sub indikator peneliti adalah :

- a. Mampu menemukan banyak ide/gagasan
- b. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
- c. Mampu memberikan macam-macam penafsiran

4. *kemampuan bertanya*; sub indikator peneliti adalah :

- a. Selalu Aktif bertanya
- b. Mampu memberikan banyak pertanyaan yang menarik
- c. Selalu menunjukkan rasa ingin tahu

Keterangan skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

$$SA = \frac{726}{1.116} \times 100\%$$

$$1.116$$

$$SA = 65,05\%$$

Keterangan :

SA = Skor Akhir

$\Sigma SP$  = Skor yang diperoleh

$\Sigma SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

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

K. 2 Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus II

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS (Penilaian Proses)  
PESERTA DIDIK MAN 1 JEMBER KELAS X IPS 2**

**Tema :**  
**Tanggal :**  
**Siklus :**

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

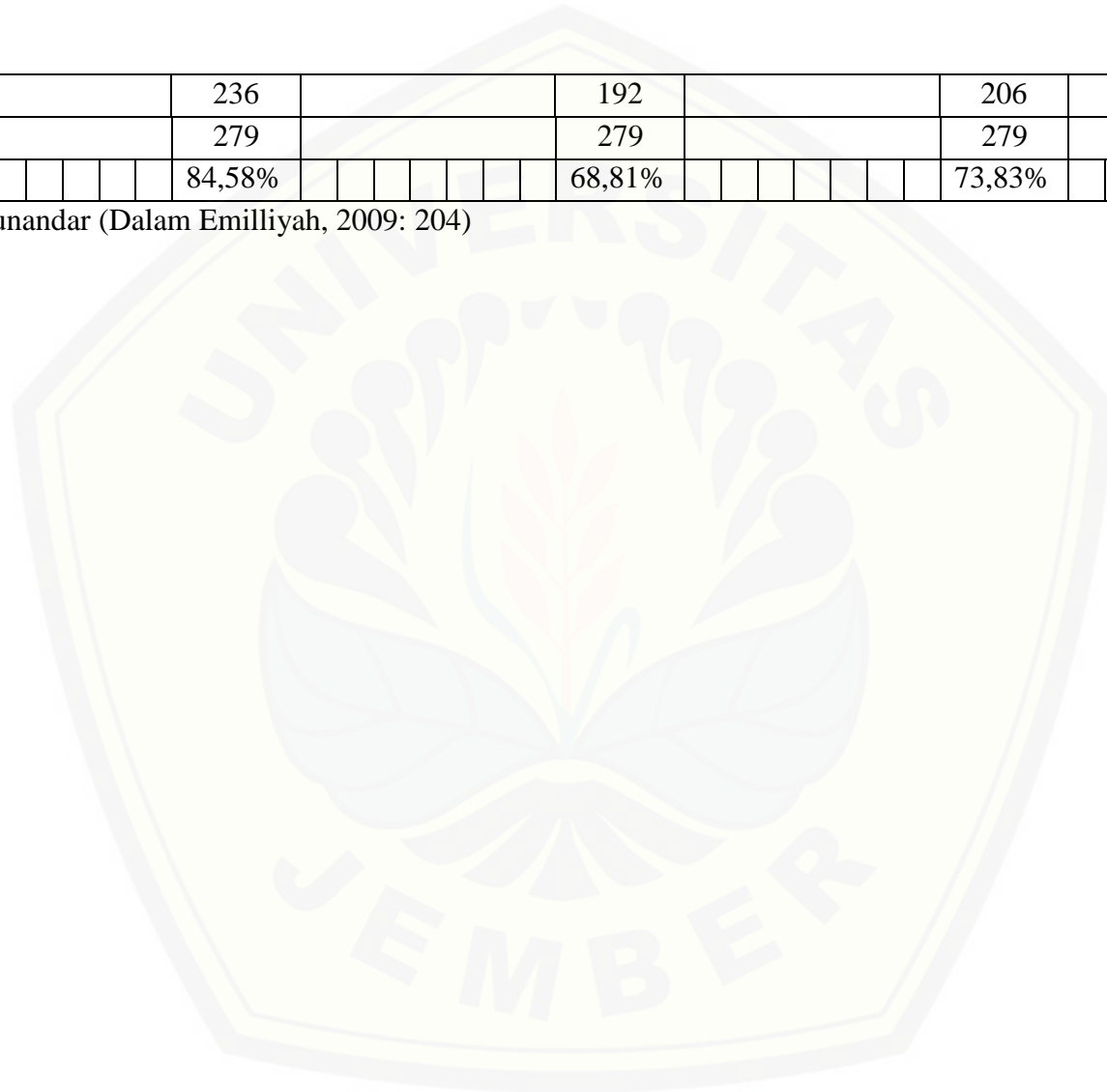
No	Nama																												Σ Skor Aspek	Skor Aspek													
		Selalu ingin tahu									S K O R	Kemampuan mencari jawaban									S K O R	Kemampuan menemukan gagasan									S K O R	Kemampuan bertanya									S K O R		
		A			B			C				A			B			C				A			B			C															
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1	2	3	1				2	3										
1.	Alif firman ihrom F.			√			√			√	9		√			√			√	5		√			√		√		7		√			√		√		6	27	<b>75%</b>			
2.	Amanda Berlian Putri			√			√			√	9		√			√			√	6			√			√			√	9		√			√		√		6	30	83,33%		
3.	Amanda dwi R.			√			√			√	9		√			√			√	6		√			√		√		7	√			√		√		5	27	<b>75%</b>				
4.	Aprisyah darwa D.			√			√			√	9		√			√			√	6			√			√			√	9			√			√		√		9	33	91,66%	
5.	Bagas rasul Nusantara			√			√			√	9			√			√			√	9		√			√			√	6		√			√		√		9	33	91,66%		
6.	Belgis al maida W.			√			√			√	9		√			√			√	6	√				√			√	5	√			√		√		7	27	<b>75%</b>				
7.	Christin wijaya U.		√			√			√		6			√			√			√	9		√			√			√	6			√			√		√		9	30	83,33%	



8.	Eva ema wati	√		√		√	6	√		√		√	6		√		√		√	9		√		√		√	9	30	83,33%
9.	Faiqotul munawaroh	√	√			√	5	√		√		√	6		√		√		√	9	√			√	√		7	27	75%
10.	Faza yuris romadon	√		√		√	6	√		√		√	6	√		√		√		6	√		√	√		6	24	66,66%	
11.	Fira dwi febriyanti		√		√		√	9	√		√	√	5	√		√		√		6	√		√	√		7	27	75%	
12.	Hidayatul laily	√			√	√	7	√			√	√	7	√			√	√		7		√		√		√	9	30	83,33%
13.	Irfan dwiyanto	√			√	√	7	√			√	√	7	√		√		√		6	√		√	√		7	27	75%	
14.	Irmadiyah ramadhanti	√			√	√	7	√			√	√	6	√			√	√		7	√		√	√		7	27	75%	
15.	Kholifatur rosidah	√			√	√	7	√			√	√	6	√			√	√		7	√		√	√		7	27	75%	
16.	Maulana firmansyah	√			√	√	7	√			√	√	5	√			√	√		7		√		√	√	8	24	66,66%	
17.	Moch.Rizal Afdoly	√			√	√	7	√			√	√	7	√		√		√		6	√		√	√		7	27	75%	
18.	Moch.Masyrofi H.	√			√	√	7	√			√	√	6	√		√	√			4	√		√	√		7	24	66,66%	
19.	Moch. Zidan F.		√		√		√	9	√		√	√	6	√		√		√		6	√		√	√		6	30	83,33%	
20.	Nuha nahda aisyah	√			√	√	6	√			√	√	4	√		√	√			4	√		√	√		7	21	58,33%	
21.	Nurul zaizaharifatul		√		√		√	9	√			√	7	√			√	√		7	√		√	√		7	30	83,33%	
22.	Olivia dwi ananda H.		√		√		√	9	√			√	7	√			√	√		7	√		√	√		7	30	83,33%	
23.	Putri nur azizah		√		√		√	9	√			√	6	√		√		√		6		√		√		√	9	30	83,33%
24.	Rifky maulana akbar	√			√	√	7		√		√		√	8	√		√	√		7	√		√	√		5	27	75%	
25.	Risal latul rohmadina		√		√		√	9	√			√	7							5	√		√	√		6	27	75%	
26.	Risky febriyanti	√			√	√	7	√			√	√	4	√		√		√		6	√		√	√		7	24	66,66%	
27.	Salsa alodia B.	√			√	√	7	√			√	√	6	√			√	√		7	√		√	√		7	27	75%	
28.	Septia rosa F.	√			√	√	7	√			√	√	6	√			√	√		7	√		√	√		7	27	75%	
29.	Siti maryatus S.		√		√		√	9	√			√	7	√			√	√		7	√		√	√		7	30	83,33%	
30.	Sitoresmi sista	√			√	√	6	√		√		√	4	√			√	√		7	√		√	√		7	24	66,66%	
31.	Syanandha R.	√			√	√	7	√			√	√	6	√			√	√		7	√		√	√		7	27	75%	

Indikator skor tercapai		236		192		206		221	855
Skor maksimal		279		279		279		279	
Presentase		84,58%		68,81%		73,83%		79,21%	

❖ Adaptasi dari Munandar (Dalam Emilliyah, 2009: 204)



Keterangan Indikator dan Sub Indikator :

1. *selalu ingin tahu*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Mengajukan banyak pertanyaan (mempertanyakan segala sesuatu)
  - b. Peka dalam pengamatan dan ingin selalu mengetahui/ meneliti
  - c. Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak
2. *kemampuan mencari jawaban*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Memikirkan lebih dari satu jawaban
  - b. Mampu menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban
  - c. Mampu menunjukkan contoh- contoh yang relevan
3. *kemampuan menemukan gagasan baru*; dan sub indikator peneliti adalah :
  - a. Mampu menemukan banyak ide/gagasan
  - b. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
  - c. Mampu memberikan macam-macam penafsiran
4. *kemampuan bertanya*; sub indikator peneliti adalah :
  - a. Selalu Aktif bertanya
  - b. Mampu memberikan banyak pertanyaan yang menarik
  - c. Selalu menunjukkan rasa ingin tahu

Keterangan skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

$$SA = \frac{855}{1.116} \times 100\%$$

$$1.116$$

$$SA = 76,61\%$$

Keterangan :

SA = Skor Akhir

$\Sigma SP$  = Skor yang diperoleh

$\Sigma SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

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

K. 2 Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus III

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS (Penilaian Proses)  
PESERTA DIDIK MAN 1 JEMBER KELAS X IPS 2**

**Tema :**  
**Tanggal :**  
**Siklus :**

No	Nama																									Σ Skor Aspek	Skor Aspek				
		Selalu ingin tahu						S K O R	Kemampuan mencari jawaban						S K O R	Kemampuan menemukan gagasan						S K O R	Kemampuan bertanya						S K O R		
		A		B		C			A		B		C			A		B		C			A		B			C			
1.	Alif firman ihrom F.		√		√		√	9	√		√		√	7	√		√		√	7	√		√		√	7	30	83,33%			
2.	Amanda Berlian Putri		√		√		√	9	√		√		√	6	√		√		√	6	√		√		√	6	30	83,33%			
3.	Amanda dwi R.		√		√		√	9		√		√	√	9	√		√		√	6		√		√	√	9	33	91.66%			
4.	Aprisyah darwa D.	√		√		√	7	√		√		√	9	√		√		√	7	√		√		√	7	30	83,33%				
5.	Bagas rasul Nusantara		√		√		√	9		√		√	√	9	√		√		√	6		√		√	√	9	33	91.66%			
6.	Belgis al maida W.		√		√		√	9	√		√		√	6	√		√		√	6		√		√	√	9	30	83,33%			
7.	Christin wijaya U.		√		√		√	9	√		√		√	6		√		√	√	9	√		√		√	6	30	83,33%			
8.	Eva ema wati		√		√		√	9		√		√	√	9		√		√	√	9		√		√	√	9	36	100%			



9.	Faiqotul munawaroh	√		√		√	7	√		√		√	7	√		√		√	7	√		√		√	9	30	83,33%				
10.	Faza yuris romadon		√		√		√	9	√		√		√	6		√		√		√	9	√		√		√	6	30	83,33%		
11.	Fira dwi febriyanti		√		√		√	9		√		√		√	9		√		√		√	9		√		√		√	9	36	100%
12.	Hidayatul laily	√			√	√		5	√		√		√	6	√		√		√	7		√		√		√	9	27	75%		
13.	Irfan dwiyanto		√		√		√	9	√		√		√	7	√		√		√	7	√		√		√	7	30	83,33%			
14.	Irmadiyah ramadhanti		√		√		√	9	√		√		√	6		√		√		√	9		√		√		√	9	33	91,66%	
15.	Kholifatur rosidah		√		√		√	9	√		√		√	7	√		√		√	7	√		√		√	7	30	83,33%			
16.	Maulana firmansyah	√			√		√	7	√		√		√	5	√		√		√	6		√		√		√	9	27	75%		
17.	Moch.Rizal Afdoly		√		√		√	9		√		√		√	9	√		√		√	6	√		√		√	6	30	83,33%		
18.	Moch.Masyrofi H.		√		√		√	9	√		√		√	6		√		√		√	9		√		√		√	9	33	91,66%	
19.	Moch. Zidan F.		√		√		√	9		√		√		√	9	√		√		√	6	√		√		√	6	30	83,33%		
20.	Nuha nahda aisyah	√			√		√	7	√		√		√	5	√		√		√	6		√		√		√	9	27	75%		
21.	Nurul zaizaharifatul		√		√		√	9		√		√		√	9		√		√		√	9		√		√		√	9	36	100%
22.	Olivia dwi ananda H.		√		√		√	9		√		√		√	9		√		√		√	9		√		√		√	9	36	100%
23.	Putri nur azizah		√		√		√	9	√		√		√	6	√		√		√	6		√		√		√	9	30	83,33%		
24.	Rifky maulana akbar		√		√		√	9		√		√		√	9	√		√		√	6	√		√		√	9	33	91,66%		
25.	Risal latul rohmadina		√		√		√	9	√		√		√	6		√		√		√	9		√		√		√	9	33	91,66%	
26.	Risky febriyanti	√			√		√	7	√		√		√	7	√		√		√	7		√		√		√	9	30	83,33%		
27.	Salsa alodia B.		√		√		√	9	√		√		√	6	√		√		√	6		√		√		√	30	83,33%			
28.	Septia rosa F.		√		√		√	9	√		√		√	6		√		√		√	9		√		√		√	33	91,66%		
29.	Siti maryatus S.	√			√		√	7	√		√		√	6	√		√		√	5		√		√		√	27	75%			
30.	Sitoresmi sista		√		√		√	9	√		√		√	6	√		√		√	6		√		√		√	30	83,33%			
31.	Syanandha R.		√		√		√	9	√		√		√	7	√		√		√	7		√		√		√	30	83,33%			
	Indikator skor tercapai							263							220							223							254	960	
	Skor maksimal							279							279							279							279		
	Presentase							94,26%							78,85%							78,85%							91,03%		

❖ Adaptasi dari Munandar (Dalam Emilliyah, 2009: 204)

Keterangan Indikator dan Sub Indikator :

1. *selalu ingin tahu*; sub indikator peneliti adalah :

- a. Mengajukan banyak pertanyaan (mempertanyakan segala sesuatu)
- b. Peka dalam pengamatan dan ingin selalu mengetahui/ meneliti
- c. Selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak

2. *kemampuan mencari jawaban*; sub indikator peneliti adalah :

- a. Memikirkan lebih dari satu jawaban
- b. Mampu menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban
- c. Mampu menunjukkan contoh- contoh yang relevan

3. *kemampuan menemukan gagasan baru*; dan sub indikator peneliti adalah :

- a. Mampu menemukan banyak ide/gagasan
- b. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
- c. Mampu memberikan macam-macam penafsiran

4. *kemampuan bertanya*; sub indikator peneliti adalah :

- a. Selalu Aktif bertanya
- b. Mampu memberikan banyak pertanyaan yang menarik
- c. Selalu menunjukkan rasa ingin tahu

Keterangan skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

$$SA = \frac{960}{1.116} \times 100\%$$

$$SA = 86,02\%$$

Keterangan :

SA = Skor Akhir

$\Sigma SP$  = Skor yang diperoleh

$\Sigma SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

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

(Sumber: Kemendikbud, 2014:93)

**Lampiran L. Lembar Observasi Kreativitas Peserta Didik Per Siklus (Psikomotorik)**

Lembar L.1 Lembar Observasi Penilaian Kinerja Peserta Didik Siklus 1

**LEMBAR PENILAIAN KINERJA (Penilaian Psikomotorik)  
PESERTA DIDIK MAN 1 JEMBER KELAS X IPS 2**

**Tema :**  
**Tanggal :**  
**Siklus : 1 (satu)**

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

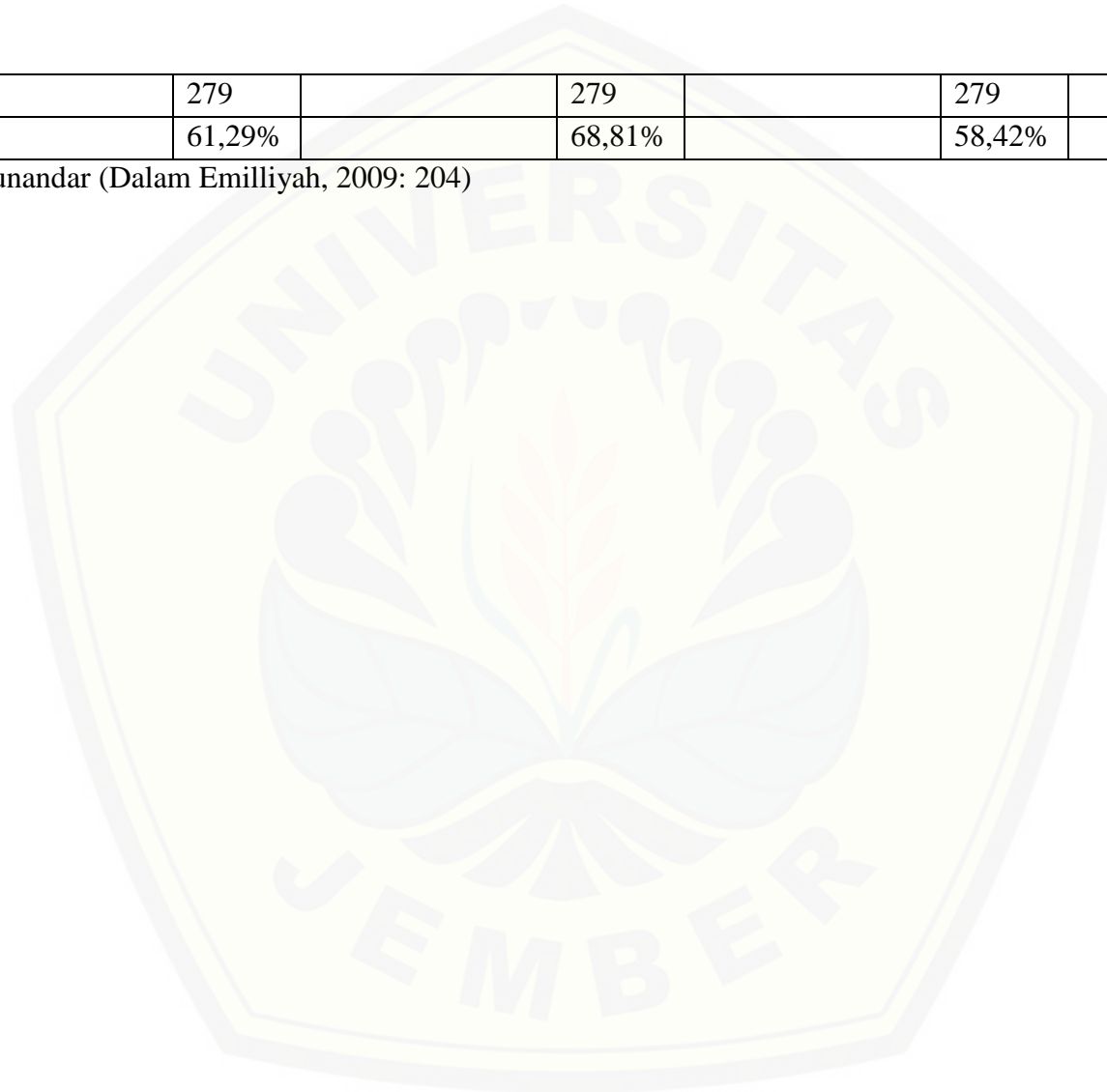
No	Nama	Aspek yang dinilai pada masing-masing aspek tiap indikator penilaian kinerja																								Σ Skor Aspek	Skor Aspek %																																
		Penguasaan materi									S K O R	Cara penyajian									S K O R	Mengemukakan pendapat									S K O R	Kemampuan merespons									S K O R																		
		A			B			C				A			B			C				A			B			C																															
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1			2	3	1		2	3																										
1.	Alif Firman Ihrom F.		√				√		√				√				√			√				√				√			5	6	√				√			√			√			4	√				√			√			5	20	55,55%
2.	Amanda Berlian Putri		√				√		√				√				√			√				√				√			6	6	√				√			√			√			4	√				√			√			6	22	61,11%
3.	Amanda Dwi R.	√					√						√				√			√				√				√			4	7	√				√			√			√			5	√				√			√			4	20	55,55%
4.	Aprisyah Darwa D.		√				√		√				√				√			√				√				√			5	5	√				√			√			√			5	√				√			√			6	21	58,33%
5.	Bagas Rasul N.		√				√						√				√			√				√				√			6	6	√				√			√			√			4	√				√			√			7	23	63,88%
6.	Belgis Al Maida W.		√				√		√				√				√			√				√				√			5	6	√				√			√			√			6	√				√			√			6	19	52,77%
7.	Christin Wijaya U.			√				√					√				√			√				√				√			8	5	√				√			√			√			6	√				√			√			6	20	55,55%
8.	Eva Ema Wati			√				√					√				√			√				√				√			8	6	√				√			√			√			7	√				√			√			6	27	75%

9.	Faiqotul Munawaroh	√		√		√		6	√		√	√	7	√		√		√	6	√		√	√		5	24	66,66%								
10.	Faza Yuris Romadon	√		√	√			5	√		√	√	5	√		√		√	6	√		√	√		5	21	58,33%								
11.	Fira Dwi Febriyanti	√			√		√	7	√			√	7	√		√		√	6		√		√	√	8	28	77,77%								
12.	Hidayatul Laily	√			√		√	4	√		√		6	√		√	√		5		√		√	√	8	23	63,88%								
13.	Irfan Dwiyanto	√			√		√	4	√		√	√	5	√		√		√	6	√			√	√	7	22	61,11%								
14.	Irmadiyah Ramadanti	√		√		√		3	√		√	√	5	√		√	√		5	√			√	√	7	20	55,55%								
15.	Kholifatur Rosidah		√		√		√	5	√		√		6	√		√	√		5	√			√	√	7	23	63,88%								
16.	Maulana Firmansyah	√			√		√	5	√		√		6	√		√	√		5	√			√	√	5	20	55,55%								
17.	Moch.Rizal Afdoly	√			√		√	6		√		√	8	√		√	√		5	√			√	√	5	24	66,66%								
18.	Moch.Masyrofi H.	√			√		√	6		√		√	8	√			√		4	√			√	√	5	23	63,88%								
19.	Moch. Zidan F.	√			√		√	5	√		√		6	√		√		√	4	√			√	√	6	21	58,33%								
20.	Nuha Nahda Aisyah	√			√		√	4	√		√	√	5	√		√	√		5	√			√	√	6	20	55,55%								
21.	Nurul Zaizaharifatul		√			√	√	8		√		√	8	√		√	√		5	√			√	√	6	27	75%								
22.	Olivia Dwi Ananda H.		√			√	√	8		√		√	8	√		√		√	6		√		√	√	8	30	83,33%								
23.	Putri Nur Azizah	√			√		√	5	√		√		6	√		√	√		5	√			√	√	7	23	63,88%								
24.	Rifky Maulana Akbar	√			√		√	5	√		√		6	√		√	√		5	√			√	√	6	22	61,11%								
25.	Risal Latul Rohma D.	√			√		√	5	√			√	7	√		√		√	4	√			√	√	7	23	63,88%								
26.	Risky Febriyanti	√			√		√	5	√			√	7	√		√	√		5	√			√	√	6	23	63,88%								
27.	Salsa Alodia B.	√			√		√	5	√			√	7	√		√		√	6	√			√	√	4	22	61,11%								
28.	Septia Rosa F.	√			√		√	6	√			√	5	√		√	√		5	√			√	√	6	22	61,11%								
29.	Siti Maryatus S.	√			√		√	5	√			√	5		√		√	√	8	√			√	√	6	23	63,88%								
30.	Sitoresmi Sista	√			√		√	6	√			√	5	√		√		√	6	√			√	√	6	23	63,88%								
31.	Syanandha R.	√			√		√	6	√			√	7	√		√	√		5	√			√	√	5	23	63,88%								
	Indikator skor tercapai								171								192								163								187	713	



Skor maksimal		279		279		279		279		
Presentase		61,29%		68,81%		58,42%		67,02%		

❖ Adaptasi dari Munandar (Dalam Emilliyah, 2009: 204)



Keterangan Indikator dan Sub Indikator :

*1. Penguasaan Materi*

- a. Menunjukkan Pemahaman Atau Penguasaan Terhadap Konsep-Konsep
- b. Memberikan Contoh-Contoh Yang Relevan
- c. Dapat Melihat Kesalahan Dan Kekurangan Pada Suatu Objek/Situasi

*2. Cara Penyajian*

- a. Penjelasan Efektif/Memuaskan
- b. Sistematis Penyajian
- c. Presentasi Menarik, Menggunakan Alat Bantu/ Media Yang Sesuai

*3. Kemampuan Mengemukakan Pendapat*

- a. Mengemukakan Pendapat Secara Sopan, Lancar, Dan Memiliki Rasa Percaya Diri
- b. Mengajukan Banyak Pertanyaan (Mempertanyakan Segala Sesuatu)
- c. Memberikan Macam-Macam Penafsiran (Interprestasi) Terhadap Sesuatu

*4. Kemampuan Merespon*

- a. Menunjukkan Rasa Antusias
- b. Mampu Menjawab Pertanyaan Dengan Sejumlah Jawaban
- c. Menanggapi Ide/Pendapat Teman Secara Sungguh-Sungguh

Keterangan skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

$$SA = \frac{713}{1.116} \times 100\%$$

$$SA = 63,88\%$$

Keterangan :

SA = Skor Akhir

$\sum SP$  = Skor yang diperoleh

$\sum SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud, 2014

Lembar L.2 Lembar Observasi Penilaian Kinerja Peserta Didik Siklus 2

**LEMBAR PENILAIAN KINERJA (Penilaian Psikomotorik)****PESERTA DIDIK MAN 1 JEMBER KELAS X IPS 2**

Tema :

Tanggal :

Siklus : 2 (dua)

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

No	Nama	Aspek yang dinilai pada masing-masing aspek tiap indikator penilaian kinerja																								Σ Skor Aspek	Skor Aspek %									
		Penguasaan materi									S K O R	Cara penyajian									S K O R	Kemampuan merespons						S K O R								
		A			B			C				A			B			C				A		B					C							
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1				2	3						
1.	Alif Firman Ihrom F.		√				√	√		7		√			√	√		7		√			√	√		6		√			√	√		7	27	75%
2.	Amanda Berlian Putri		√				√	√		7		√			√	√		7		√			√	√		6		√			√	√		7	27	75%
3.	Amanda Dwi R.		√				√	√		7		√			√	√		7		√			√	√		5		√			√	√		7	26	72,22%
4.	Aprisyah Darwa D.		√				√	√		6		√			√	√		7		√			√	√		5		√			√	√		7	25	69,44%
5.	Bagas Rasul N.		√				√	√		7		√			√	√		7		√			√	√		6		√			√	√		6	26	72,22%
6.	Belgis Al Maida W.		√				√	√		5		√			√	√		7			√	√			√	8		√			√	√		6	26	72,22%
7.	Christin Wijaya U.			√			√	√		9		√			√	√		6			√	√			√	8			√	√			√	8	31	86,11%

8.	Eva Ema Wati		√		√		√	9		√	√		√	8	√		√	√	7		√	√		√	8	32	88,88%
9.	Faiqotul Munawaroh		√		√	√	7	√		√		√	6	√		√		√	6	√		√	√	√	7	26	72,22%
10.	Faza Yuris Romadon		√		√		6	√		√		√	6	√		√		√	6	√		√	√	√	7	25	69,44%
11.	Fira Dwi Febriyanti		√		√		6	√		√		√	6	√		√		√	7	√		√	√	√	7	26	72,22%
12.	Hidayatul Laily		√		√	√	7		√	√		√	8		√	√		√	8		√	√		√	8	31	86,11%
13.	Irfan Dwiyanto		√		√	√	5	√		√		√	6	√		√		√	6	√		√		√	6	23	63,88%
14.	Irmadiyah Ramadanti		√		√	√	5	√		√	√	√	7	√		√		√	6		√	√		√	8	26	72,22%
15.	Kholifatur Rosidah		√		√	√	5		√	√		√	8	√		√	√	√	7	√		√	√	√	7	27	75%
16.	Maulana Firmansyah		√		√	√	7	√		√		√	6	√		√		√	6	√		√		√	6	25	69,44%
17.	Moch.Rizal Afdoly			√	√		8		√	√		√	8	√		√	√	√	7	√		√	√	√	7	30	83,33%
18.	Moch.Masyrofi H.			√	√		8		√	√		√	8	√		√	√	√	7	√		√	√	√	7	30	83,33%
19.	Moch. Zidan F.		√		√		6	√		√	√	√	7	√		√	√	√	5	√		√		√	6	24	66,66%
20.	Nuha Nahda Aisyah		√		√	√	7		√	√		√	8	√		√		√	6	√		√		√	6	27	75%
21.	Nurul Zaizaharifatul		√		√	√	7		√		√	√	9	√		√		√	6	√		√	√	√	7	29	80,55%
22.	Olivia Dwi Ananda H.		√		√	√	7		√	√		√	8		√	√		√	8		√	√		√	8	31	86,11%
23.	Putri Nur Azizah		√		√	√	5	√		√		√	6	√		√	√	√	5		√	√		√	8	24	66,66%
24.	Rifky Maulana Akbar		√		√		6	√		√	√	√	7	√		√		√	6	√		√		√	6	25	69,44%
25.	Risal Latul Rohma D.		√		√	√	7	√		√	√	√	7	√		√	√	√	7		√	√		√	8	28	77,77%
26.	Risky Febriyanti		√		√	√	6	√		√	√	√	7	√		√	√	√	6	√		√		√	6	25	69,44%
27.	Salsa Alodia B.		√		√	√	7		√	√		√	8		√	√		√	8		√	√		√	8	30	83,33%
28.	Septia Rosa F.		√		√		6		√	√		√	8		√	√		√	7	√		√	√	√	7	28	77,77%
29.	Siti Maryatus S.		√		√	√	6		√	√		√	8	√		√		√	6	√		√	√	√	7	27	75%
30.	Sitoresmi Sista		√		√	√	7	√		√	√	√	7	√		√	√	√	6		√	√		√	9	28	77,77%
31.	Syanandha R.		√		√	√	7		√	√		√	8	√		√		√	6	√		√	√	√	7	26	72,22%





Keterangan Indikator dan Sub Indikator :

1. *Penguasaan Materi*

- a. Menunjukkan Pemahaman Atau Penguasaan Terhadap Konsep-Konsep
- b. Memberikan Contoh-Contoh Yang Relevan
- c. Dapat Melihat Kesalahan Dan Kekurangan Pada Suatu Objek/Situasi

2. *Cara Penyajian*

- a. Penjelasan Efektif/Memuaskan
- b. Sistematis Penyajian
- c. Presentasi Menarik, Menggunakan Alat Bantu/ Media Yang Sesuai

3. *Kemampuan Mengemukakan Pendapat*

- a. Mengemukakan Pendapat Secara Sopan, Lancar, Dan Memiliki Rasa Percaya Diri
- b. Mengajukan Banyak Pertanyaan (Mempertanyakan Segala Sesuatu)
- c. Memberikan Macam-Macam Penafsiran (Interprestasi) Terhadap Sesuatu

4. *Kemampuan Merespon*

- a. Menunjukkan Rasa Antusias
- b. Mampu Menjawab Pertanyaan Dengan Sejumlah Jawaban
- c. Menanggapi Ide/Pendapat Teman Secara Sungguh-Sungguh

Keterangan skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

$$SA = \frac{846}{1.116} \times 100\%$$

$$SA = 75,80\%$$

Keterangan :

SA = Skor Akhir

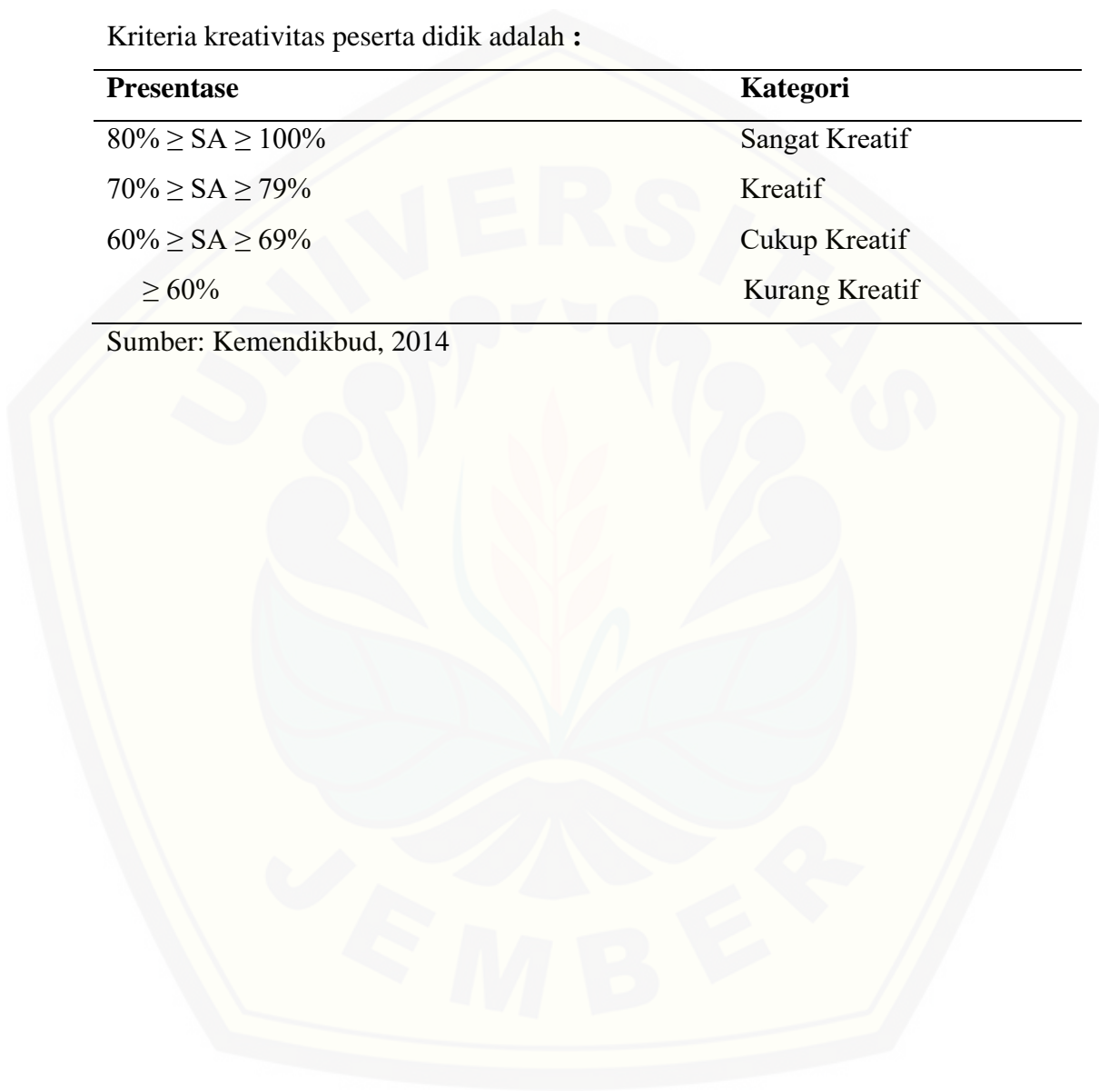
$\Sigma SP$  = Skor yang diperoleh

$\Sigma SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud, 2014



Lembar L.2 Lembar Observasi Penilaian Kinerja Peserta Didik Siklus 3

**LEMBAR PENILAIAN KINERJA (Penilaian Psikomotorik)  
PESERTA DIDIK MAN 1 JEMBER KELAS X IPS 3**

**Tema** :  
**Tanggal** :  
**Siklus** : 3 (tiga)

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

No	Nama	Aspek yang dinilai pada masing-masing aspek tiap indikator penilaian kinerja																								Σ Skor Aspek	Skor Aspek %																
		Penguasaan materi									S K O R	Cara penyajian									S K O R	Mengemukakan Pendapat									S K O R	Kemampuan merespons									S K O R		
		A			B			C				A			B			C				A			B			C															
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1	2	3	1	2	3		1	2	3	1			2	3	1		2	3										
1.	Alif Firman Ihrom F.	√					√			√	7	√					√			√	7	√			√			√	6			√		√				√	8	28	77,77%		
2.	Amanda Berlian Putri			√		√				√	8			√		√				√	8		√			√			√	6			√			√			√	9	31	86,11%	
3.	Amanda Dwi R.			√		√				√	8			√		√				√	8	√					√		√	7			√		√				√	9	32	88,88%	
4.	Aprisyah Darwa D.	√					√			√	7			√		√				√	9			√		√			√	8			√		√				√	8	32	88,88%	
5.	Bagas Rasul N.	√					√			√	7	√				√				√	7	√				√			√	7	√				√				√	7	28	77,77%	
6.	Belgis Al Maida W.		√			√				√	6	√				√				√	7			√		√			√	8	√				√				√	7	28	77,77%	
7.	Christin Wijaya U.			√			√			√	9			√		√				√	8			√		√			√	8			√		√				√	8	33	91,66%	
8.	Eva Ema Wati			√			√			√	9			√		√				√	8	√				√			√	7			√		√				√	9	33	91,66%	
9.	Faiqotul Munawaroh	√					√			√	7			√		√				√	8		√			√			√	6			√		√				√	9	30	83,33%	

10.	Faza Yuris Romadon	√			√		√	7		√	√		√	8	√		√		√	6		√		√		√	9	30	83,33%
11.	Fira Dwi Febriyanti	√			√		√	7					7	√			√		√	7		√	√		√	8	28	77,77%	
12.	Hidayatul Laily		√	√			√	8		√	√		√	8		√	√		√	8		√	√		√	8	32	88,88%	
13.	Irfan Dwiyanto		√		√		√	6	√			√	√	7	√		√		√	6	√			√	√	7	26	72,22%	
14.	Irmadiyah Ramadanti	√			√		√	7		√	√		√	8	√		√		√	6		√	√		√	8	29	80,55%	
15.	Kholifatur Rosidah		√		√		√	6		√	√		√	8	√		√		√	7		√	√		√	8	29	80,55%	
16.	Maulana Firmansyah	√			√		√	7	√			√	√	7	√		√		√	6	√			√	√	7	27	75%	
17.	Moch.Rizal Afdoly		√	√			√	8		√	√		√	8	√		√		√	7	√			√	√	7	30	83,33%	
18.	Moch.Masyrofi H.		√	√			√	8		√	√		√	8	√		√		√	7	√			√	√	7	30	83,33%	
19.	Moch. Zidan F.	√			√		√	7	√			√	√	7	√		√		√	7		√	√		√	8	29	80,55%	
20.	Nuha Nahda Aisyah	√			√		√	7		√	√		√	8	√		√		√	6	√			√	√	7	28	77,77%	
21.	Nurul Zaizaharifatul		√	√			√	8		√		√	√	9	√		√		√	6		√	√		√	9	32	88,88%	
22.	Olivia Dwi Ananda H.		√		√		√	9					8		√	√		√	√	8		√	√		√	9	34	94,44%	
23.	Putri Nur Azizah		√		√		√	9		√		√	√	9		√	√		√	8		√	√		√	8	34	94,44%	
24.	Rifky Maulana Akbar	√			√		√	7		√	√		√	8	√		√		√	7	√			√	√	7	29	80,55%	
25.	Risal Latul Rohma D.	√			√		√	7		√	√		√	8	√		√		√	7		√	√		√	8	30	83,33%	
26.	Risky Febriyanti	√			√		√	7	√			√	√	7		√	√		√	8	√			√	√	7	28	77,77%	
27.	Salsa Alodia B.		√	√			√	8		√	√		√	8		√	√		√	8		√	√		√	9	33	91,66%	
28.	Septia Rosa F.		√	√			√	8		√		√	√	9	√		√		√	7		√	√		√	8	32	88,88%	
29.	Siti Maryatus S.	√			√		√	7		√	√		√	8	√		√		√	7	√			√	√	7	29	80,55%	
30.	Sitoresmi Sista		√		√		√	9		√		√	√	9	√		√		√	7		√	√		√	9	34	94,44%	
31.	Syanandha R.	√			√		√	7		√	√		√	8	√		√		√	6		√	√		√	8	29	80,55%	
	Indikator skor tercapai							232						245						215						247	939		
	Skor maksimal							279						279						279						279			





Keterangan Indikator dan Sub Indikator :

*1. Penguasaan Materi*

- a. Menunjukkan Pemahaman Atau Penguasaan Terhadap Konsep-Konsep
- b. Memberikan Contoh-Contoh Yang Relevan
- c. Dapat Melihat Kesalahan Dan Kekurangan Pada Suatu Objek/Situasi

*2. Cara Penyajian*

- a. Penjelasan Efektif/Memuaskan
- b. Sistematis Penyajian
- c. Presentasi Menarik, Menggunakan Alat Bantu/ Media Yang Sesuai

*3. Kemampuan Mengemukakan Pendapat*

- a. Mengemukakan Pendapat Secara Sopan, Lancar, Dan Memiliki Rasa Percaya Diri
- b. Mengajukan Banyak Pertanyaan (Mempertanyakan Segala Sesuatu)
- c. Memberikan Macam-Macam Penafsiran (Interprestasi) Terhadap Sesuatu

*4. Kemampuan Merespon*

- a. Menunjukkan Rasa Antusias
- b. Mampu Menjawab Pertanyaan Dengan Sejumlah Jawaban
- c. Menanggapi Ide/Pendapat Teman Secara Sungguh-Sungguh

Keterangan skor :

3 = sangat baik

2 = baik

1 = kurang baik

Untuk menentukan peningkatan kreativitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

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

$$SA = \frac{939}{1.116} \times 100\%$$

$$SA = 84,13\%$$

Keterangan :

SA = Skor Akhir

$\Sigma SP$  = Skor yang diperoleh

$\Sigma SM$  = Skor Maksimal yang diperoleh

Kriteria kreativitas peserta didik adalah :

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$80\% \geq SA \geq 100\%$	Sangat Kreatif
$70\% \geq SA \geq 79\%$	Kreatif
$60\% \geq SA \geq 69\%$	Cukup Kreatif
$\geq 60\%$	Kurang Kreatif

Sumber: Kemendikbud, 2014

### Lampiran M. Foto Kegiatan

Gambar 1. Pendidik memberikan pertanyaan esensial yang membangun pemahaman awal peserta didik



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





Gambar 3. Pendidik melakukan monitoring



Gambar 4. Peserta Didik Melakukan Presentasi





Gambar 5. Evaluasi Hasil Belajar Individu Peserta Didik



Gambar 6. Bagan Presentasi Peserta Didik



## N. Lampiran Surat Ijin Melakukan Penelitian dan Surat Selesai Melakukan Penelitian

### N. 1 Surat Ijin Melakukan penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 \* Faximile: 0331-339029  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : **1527** /UN25.1.5/LT/2018  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

15 FEB 2018

Yth. Kepala MAN 1 Jember  
Jember

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

Nama : Lutfiatul Hasanah  
NIM : 130210302026  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Bermaksud melaksanakan penelitian tentang "Penggunaan *Performance Assessment* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2017/2018", di sekolah yang Saudara pimpin.

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

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan  
Prof. Hadi Sutomo, M.Si.  
NIP. 19490625-1992031003

## M.2 Lampiran Selesai Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 1**  
Jalan Imam Bonjol 50, Telp. 0331-485109, Faks. 0331-484651, PO Box 168 Jember  
E-mail: man1jember@yahoo.co.id  
Website: www.mansatujember.sch.id

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : B- 1790 /Ma.13.73/PP.00.06/ 7 /2018

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : M. NATSIR AL-FIRDAUS  
NIP : 196907101997031002  
Jabatan : Plh. Kepala  
Unit Kerja : MAN 1 Jember  
Instansi : Kementerian Agama

dengan ini Menerangkan bahwa :

Nama : Lutfiatul Hasanah  
NIM : 130210302026  
Fakultas : FKIP  
PTN : Universitas Negeri Jember.

Benar benar telah selesai melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember dengan Judul ; Penggunaan Performance Assesment untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS 2 di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember tahun Ajaran 2017.2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 27 Juli 2018

Plh. Kepala,



M. NATSIR AL-FIRDAUS