



**PENINGKATAN BERPIKIR KREATIF SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
BERKIRIM SALAM DAN SOAL MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X-1 SMA N 1 KENDAL TAHUN
AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh

Laily Fuadah

3101409070

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian

Skripsi Fakultas Ilmu Sosial UNNES pada:

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. YYFR. Sunarjan, MS.
NIP. 19551210 198803 1001

Drs. Karyono, M. Hum
NIP. 19510606 198003 1003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sejarah

Arif Purnomo, S.Pd, S.S, M.Pd
NIP. 19730131 199903 1002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas
Ilmu Sosia, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Penguji Utama

Drs. Jimmy De Rosal, M. Pd
NIP. 19520518 198503 1 001

Penguji I

Penguji II

Drs. YYFR. Sunarjan, MS.
NIP. 19551210 198803 1001

Drs. Karyono, M. Hum
NIP. 19510606 198003 1003

Mengetahui,
Dekan

Dr. Subagyo, M.Pd
NIP 19510808 198003 1 003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2013

Laily Fuadah
NIM 3101409070

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ⊙ Perbedaan di ciptakan untuk kita selalu bersyukur dan tawakal kepada-Nya.
- ⊙ Sebelum datangnya keberhasilan selalu ada kegagalan, kekecewaan dan hambatan yang tak pernah kita duga. Tetap berusaha dan berdo'a, yakinlah Tuhan selalu menjawab do'a kita.

Hasil karya ini, ku persembahkan untuk :

- 🍷 Orang tuaku yang luar biasa hebat, Ibu dan Abahku, terima kasih selalu menyebutkan namaku di setiap do'a kalian, dan terima kasih juga selalu ada di setiap sedih dan bahagiaku.
- 🍷 Kakakku mbak Nana dan mas Anas, terima kasih atas segala perhatian dan kasih tulus kalian.
- 🍷 Adek Lubab, kau merupakan anugerah terindah dalam keluarga kecil ini.
- 🍷 Terimakasihku untuk Bang Jamil, Jabatul ,Ama, Risky, Agus, Qo2m, Gepsy, Joko, Sulem, Titah, Sarni, Roro, Nuzul, teman2 pondok Al-Uswah, kost pink dan kost anggrek. Kalian merupakan keluarga keduaku dan salah satu bagian dari hidupku yang tak mudah untuk dilupakan.
- 🍷 Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang telah mendengarkan, melihat, serta memberi kenikmatan atas segala karuniaNya. Demikian sholawat serta salam senantiasa tucurahkan pada baginda agung Muhammad SAW beserta keluarga serta sahabat – sahabat beliau. Semoga kelak kita dapat berjumpa di *yaumul qiamah* nanti, Amin.

Atas segala rahmat dan anugerah yang telah diperoleh, terucap puji syukur yang tiada terhingga bagi penulis atas terselesaikannya skripsi dengan judul Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Berkirim Salam dan Soal Mata Pelajaran Sejarah Kelas X-1 SMA N 1 Kendal Tahun Ajaran 2012/2013 guna untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana di jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Terselesaikannya skripsi ini, penulis tak luput dari kesulitan serta hambatan, namun berkat bimbingan, motivasi, *support* dari berbagai pihak penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada beberapa pihak. Adapun ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Fatkhur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang memberikan kesempatan untuk belajar di UNNES.
2. Dr. Subagyo, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd., Ketua Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.

4. Drs. YYFR. Sunarjan, M.S., yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Karyono, M.Hum selaku pembimbing II yang telah membantu dan membimbing penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen jurusan sejarah, terimakasih atas waktu dan kesempatan untuk dapat berdiskusi bersama.
7. Keluarga besar mahasiswa jurusan sejarah angkatan 2009 atas kenangan dan kerjasamanya yang tidak mungkin terlupakan.
8. Kepala SMA Negeri I Kendal, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
9. Ibu Enny Boedi Utami serta segenap jajaran guru dan karyawan SMA N 1 Kendal,
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca sekalian.

Semarang, Juli 2013

Penulis

SARI

Fuadah, Laily. 2013. *Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Berkirim Salam dan Soal Mata Pelajaran Sejarah Kelas X-1 SMA N 1 Kendal Tahun Ajaran 2012/2013.* Skripsi, Jurusan Sejarah, FIS UNNES. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

Kata kunci : berpikir kreatif, berkirim salam dan soal

Pelaksanaan pembelajaran Sejarah kelas X-1 SMA N 1 Kendal masih kurang maksimal dan lebih didominasi oleh guru. Peserta didik kurang mampu untuk memahami sejarah, siswa kurang mampu menganalisis terhadap isi yang terkandung dalam tugas. Kondisi ini mengakibatkan mereka kurang dapat menyerap pemahaman materi bidang yang dipelajari, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah penerapan model pembelajaran berkirim salam dan soal dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA N 1 Kendal tahun ajaran 2012/2013?

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang menggunakan metode kualitatif diskriptif. Subyek penelitian dilakukan pada kelas X-1 SMA N 1 kendal tahun ajaran 2012/2013. Pada penelitian ini dilakukan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dan mendapatkan perlakuan yang sama pada tiap siklus. Adapun aspek yang diamati dalam penelitian ini yaitu (a) keterampilan berpikir lancar; (b) keterampilan berpikir luwes; (c) keterampilan berpikir orisinal; dan (d) keterampilan memperinci. Teknik pengumpulan data yaitu tes, dokumentasi dan angket. Variabel yang di selidiki dalam penelitian ini adalah variabel input, proses dan output yang dimana variabel tersebut dijadikan tolok ukur untuk menjawab permasalahan yang dihadapi

Hasil menunjukkan bahwa terjadi peningkatan berpikir kreatif siswa yaitu siklus I memperoleh persentase 63,18% masuk pada kategori cukup kreatif dan meningkat pada siklus II memperoleh 81,19 % masuk pada kategori kreatif. Pada rata – rata nilai siswa siklus I memperoleh 71,87% masuk dalam kategori cukup baik, pada siklus II terjadi peningkatan dan memperoleh persentase 82,5% masuk pada kategori baik. Kemudian hasil penelitian ini di perkuat dengan adanya angket tanggapan siswa pada model pembelajaran berkirim salam dan soal memperoleh 84,37% termasuk kategori kreatif. Dengan demikian penerapan model pembelajaran berkirim salam dan soal dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas X-1 SMA N 1 Kendal tahun ajaran 2012/2013. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan guru tentang penerapan model pembelajaran berkirim salam dan soal serta dapat digunakan dalam pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.5 Penegasan Istilah	14
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	16
2.1 Kajian Pendidikan	16
2.1.1 Mata Pelajaran Sejarah.....	16

2.1.2 Tujuan Mata Pelajaran Sejarah.....	17
2.2 Pengertian Model, Metode, Strategi dan Teknik Pembelajaran	18
2.3 Model Pembelajaran Berkirim Salam dan Soal.....	20
2.4 Berpikir Kreatif	24
2.5 Kerangka Berpikir	32
2.6 Hipotesis Tindakan	35
2.7 Hasil Kajian Terdahulu	35
2.7.1 Perbandingan Penelitian terdahulu Dengan Penelitian yang Dilakukan.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	42
3.2 Lokasi Penelitian.....	43
3.3 Variabel yang Diselidiki	44
3.4 Rencana Tindakan	45
3.4.1 Perencanaan Tindakan	45
3.4.2 Implementasi Tindakan.....	47
3.4.3 Observasi dan Interpretasi	47
3.4.4 Analisis dan Refleksi	48
3.5 Tahap – tahap Penelitian	48
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.7 Indikator Keberhasilan	55
3.8 Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60

4.1 Hasil Penelitian	60
4.1.2 Profil SMA N 1 Kendal	60
4.2 Gambaran Kondisi Awal.....	65
4.3 Hasil Penelitian	69
4.3.1 Hasil Penelitian Siklus I.....	69
4.3.2 Hasil Penelitian Siklus II	79
4.4 Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa.....	89
4.5 Peningkatan Aktivitas Siswa dari Siklus I hingga Siklus II.....	93
4.6 Pembahasan	94
BAB V PENUTUP.....	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran	101
5.3 Keterbatasan Penelitian	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1	: Kerangka Berfikir	35
-----------	---------------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 : Hasil Rata-rata Pra Siklus Kemampuan berpikir Kreatif Siswa	10
Tabel 2.1 : Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif Dengan Kelompok Konvensional	23
Tabel 2.2 : Unsur – unsur Berpikir Kreatif Siswa	27
Tabel 2.3 : Indikator Berpikir Kreatif Siswa	32
Tabel 2.4 : Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Dilakukan.....	39
Tabel 4.1 : Hasil Evaluasi Mata Pelajaran Sejarah Pra Siklus Kelas X-1	67
Tabel 4.2 : Daftar Distribusi Frekuensi Pra Siklus	68
Tabel 4.3 : Hasil Evaluasi Mata Pelajaran Sejarah Siklus I Kelas X-1 ...	71
Tabel 4.4 : Daftar Distribusi Frekuensi Siklus I	72
Tabel 4.5 : Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I.....	73
Tabel 4.6 : Hasil Observasi Berpikir Kreatif Siswa Per Indikator Dan Per Aspek Siklus I.....	75
Tabel 4.7 : Hasil Evaluasi Mata Pelajaran Sejarah Siklus II Kelas X-1 ..	81
Tabel 4.8 : Daftar Distribusi Frekuensi Siklus II.....	82
Tabel 4.9 : Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II	83
Tabel 4.10 : Hasil Observasi Berpikir Kreatif Siswa Per Indikator Dan Per Aspek Siklus II.....	86
Tabel 4.11 : Perbandingan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X- 1.....	90

Tabel 4.12 : Peningkatan Aktivitas Siswa Kelas X-1.....	93
Tabel 4.13 : Evaluasi Hasil Belajar Siswa	97

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Siklus I Dan Siklus II.....	43
Gambar 4.1 : Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I dan Siklus II Kelas X-1.....	91
Gambar 4.2 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X-1	92
Gambar 4.3 : Peningkatan Rata – Rata Nilai Kelas X-1	92
Gambar 4.4 : Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I Hingga Siklus II	93
Gambar 4.5 : Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Tiap Indikator	98
Gambar 4.6 : Angket Tanggapan Siswa.....	99

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Nama Siswa Kelas X-1	106
Lampiran 2. Pedoman Observasi Berpikir Kreatif Siswa.....	108
Lampiran 3. Hasil Observasi Berpikir Kreatif Siswa.....	112
Lampiran 4. Pedoman Observasi Berpikir Kratif kelompok.....	115
Lampiran 5. Hasil Analisis Berpikir Kreatif Berdasarkan Kelompok.....	117
Lampiran 6. Pedoman Observasi Aktvitas Siswa	120
Lampiran 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa	124
Lampiran 8. Angket Tanggapan Siswa	126
Lapmiran 9. Soal Essay dan Jawaban	128
Lampiran 10. Lembar Validasi Soal	138
Lampiran 11. Diskripsi Butir Instrumen Penilaian	140
Lampiran 12. Rubrik Penilaian	141
Lampiran 13. Materi Pembelajaran	145
Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	164
Lampiran 15 Foto Dokumentasi	174

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pijakan yang fundamental bagi tiap individu, yang mana pendidikan mempunyai tujuan agar menjadi pribadi yang lebih baik dan beradab. Selain itu bukan semata – mata untuk kepentingan sendiri, melainkan mempunyai tujuan bersama yaitu mewujudkan bangsa dan negara yang bermartabat. Seperti hadist Rasulullah Saw. : “tuntutlah ilmu sampai ke negeri cina” (Al-Hasyimi, Sayyid Ahmad . 1993: 26) . Ini berarti sejauh mana ilmu itu berada, tidak dapat menyurutkan hati kita mendapatkan ilmu tersebut. Pendidikan merupakan sarana terpenting dalam kehidupan, yang dapat memberikan suatu pengetahuan yang lebih luas tentang dunia. Dengan pendidikan yang bermutu, akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan itu sendiri berlaku seumur hidup yang dilakukan tidak hanya dalam lingkungan sekolah atau kampus, tetapi dapat dilakukan juga di dalam keluarga, dan masyarakat. Untuk itu, pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan Negara.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hal ini berarti proses pendidikan di sekolah merupakan proses yang terencana dan mempunyai tujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan oleh guru dan siswa diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pendidikan yang terencana itu diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar yang kondusif serta proses belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, dalam pendidikan antara proses dan hasil belajar harus berjalan secara seimbang. Suasana belajar dan pembelajaran itu diarahkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga pendidikan itu harus berorientasi pada siswa (*student oriented*) dan peserta didik harus dipandang sebagai seorang yang sedang berkembang dan memiliki potensi. Sedangkan tugas pendidik adalah mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bab 1 pasal 1 poin (a) “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Artinya, proses pendidikan berujung kepada pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan atau intelektual, serta pengembangan keterampilan anak sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan. Guru merupakan pendorong belajar siswa yang mempunyai peranan besar dalam menumbuhkan semangat para murid untuk belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik

maka siswa akan lebih mudah dalam memahami pelajaran dan mengembangkan ilmu pengetahuannya.

Guru sejarah perlu memiliki pengetahuan tentang jalan pembelajaran yang sukses agar dapat mengajarkan kisah tentang peserta didik secara efektif.

Dengan pertambahan yang pesat pada metode, peralatan, materi dan saran pengajaran selama beberapa dekade terakhir, guru harus mampu menyelaraskan dan mengombinasikan metode, perlengkapan, dan teknik pengajaran agar pembelajaran sejarah menjadi menarik, penting dan hidup (Kochhar, 2008: 286).

Salah satu persoalan besar yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini adalah rendahnya kualitas pendidikan nasional. Rendahnya kualitas pendidikan tersebut disebabkan oleh banyak faktor, antara lain dari peserta didiknya sendiri yang belum sadar akan pentingnya pendidikan yang akan membawa mereka ke arah yang lebih baik dan yang akan mengantarkan mereka pada kesuksesan dunia yang otomatis pendidikan akan mengantarkan mereka pada persaingan internasional. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang lebih sibuk dengan *gadget* (alat teknologi modern) mereka masing – masing ketimbang pada kewajibannya sebagai peserta didik yaitu belajar. Di tambah lagi dengan perkembangan teknologi serta jejaring sosial yang bermacam – macam jenisnya, akan semakin menambah kemalasan mereka untuk belajar lebih giat. Kondisi tersebut diperburuk lagi dengan minimnya sosialisasi kurikulum sebelum kurikulum baru dijalankan. Problematika pendidikan itulah yang menjadi tanggung jawab dan membutuhkan keseriusan lebih untuk mencari solusinya.

Sejalan dengan itu perlu dikembangkan iklim belajar mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri, sikap dan perilaku yang inovatif serta kreatif. Dengan demikian pendidikan nasional akan mampu mewujudkan manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama – sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Dalam rangka mengembangkan iklim belajar mengajar seperti menumbuhkan rasa percaya diri, sikap dan perilaku yang inovatif dan kreatif, sangat diperlukan adanya keterkaitan antar komponen – komponen pendidikan. Komponen – komponen pendidikan yang meliputi guru, siswa, kurikulum, alat (media pembelajaran) dan sumber belajar, materi, metode maupun alat evaluasi saling bekerjasama untuk mewujudkan proses belajar yang kondusif. Oleh karena itu komponen – komponen dalam pendidikan tersebut tidak bisa dipisahkan karena memiliki keterkaitan yang penting, sehingga akan membentuk suatu sistem yang berkesinambungan dalam mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Kochhar (2008 : 286) terdapat karakteristik metode pembelajaran sejarah yang baik yaitu meliputi ; (a) Membangkitkan minat yang besar dalam benak siswa. (b) Menanamkan nilai – nilai yang diperlukan, perilaku yang pantas, dan kebiasaan kerja diantara para siswa. (c) Mengubah penekanannya dari pembelajaran secara lisan dan penghafalan ke pembelajaran melalui situasi yang bertujuan, konkret dan nyata. (d) Mengembangkan eksperimen guru dalam situasi kelas yang sesungguhnya. (e) Memiliki keleluasaan untuk aktivitas dan partisipasi para siswa. (f) Menstimulasi keinginan untuk melakukan studi dan eksplorasi lebih lanjut. (g) Membangkitkan minat tentang materi dan teknik yang digunakan oleh para sejarawan agar siswa dapat memahami “bagaimana kami menulis sejarah”. Metode ini sebaiknya memberi mereka kesempatan untuk melihat kedalam ruang kerja para sejarawan agar mereka mengetahui berbagai macam interpretasi peristiwa – peristiwa bersejarah dan karakter – karakter yang saling bertentangan.

Pembelajaran yang menyenangkan memang menjadi langkah awal untuk mencapai hasil belajar yang berkualitas. Nurhadi, dkk (2003) menyatakan, “belajar akan lebih bermakna apabila siswa atau anak didik mengalami sendiri apa yang dipelajarinya”.

Menurut Hamzah (2009:7), Pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai, selain itu juga harus disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik, serta situasi atau kondisi dimana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung juga terdapat beberapa metode dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, tetapi tidak semuanya sama efektifnya dapat mencapai tujuan pembelajaran, untuk itu dibutuhkan kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran tersebut.

Maka dengan demikian penulis beranggapan bahwa sangat di butuhkan sekali untuk memberikan suatu inovasi baru dan penyegaran terhadap pembelajaran sejarah yang dianggap membosankan oleh peserta didik. Menyangkut tentang pembelajaran sejarah, peneliti lebih menekankan pada peningkatan kreativitas berpikir yang dapat menunjang stimulus cara berpikir peserta didik yang lebih bervariasi dan kritis sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hal tersebut, maka salah satu model pendekatan yang dipilih dalam proses pembelajaran ini adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif ini merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat elemen – elemen yang saling terkait. Elemen – elemen pembelajaran menurut Lie (dalam Sugiyanto : 2010) adalah (1) saling ketergantungan positif; (2) interaksi tatap muka; akutabilitas individual; dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial secara sengaja diajarkan.

Slavin (1995) dalam Wina Sanjaya (2006:240) mengemukakan dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif diajurkan para ahli pendidikan untuk digunakan, *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa menggunakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Berdasarkan alasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Peneliti berinisiatif untuk melakukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Maka peneliti memilih pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal. Model tersebut merupakan salah satu tipe model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil yang heterogen dari jenis kelamin sampai tingkat berpikir siswa dengan menjadikan beberapa kelompok. Yang kegiatannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, berkirim salam dan soal.

Penggunaan model pembelajaran ini juga hampir sama dengan kegiatan mereka sehari – hari yaitu dengan penggunaan fasilitas *gadget* (alat teknologi modern) yang mereka punya serta jejaring – jejaring sosial yang sering dipakai, maka peneliti berinisiatif untuk melakukannya pada mata pelajaran sejarah. Jika mereka bersalam sapa di didalam akun mereka, misalnya di *facebook*, dan *twitter*. Maka sekarang mereka harus melakukannya di dunia nyata, dan ini menjadikan dasar peneliti untuk menerapkannya di dalam kelas dengan harapan

jika terjadi kelas yang menyenangkan maka akan menjadikan siswa paham pada mata pelajaran yang disampaikan yang otomatis juga akan memberikan hasil evaluasi yang memuaskan.

Tidak banyak sekolah yang menyadari pentingnya penggunaan tes kreativitas disamping tes intelegensi untuk menguji siswa. Soal – soal tes jarang memuat pertanyaan – pertanyaan yang menuntut pemikiran divergen dan kreatif. Dengan demikian pengembangan kemampuan mental-intelektual siswa secara utuh diabaikan. Sebab utama dari kurangnya perhatian dunia pendidikan terhadap kreativitas terletak pada kesulitan merumuskan konsep kreativitas itu sendiri. Dewasa ini hampir semua orang berbicara tentang pentingnya kreativitas dikembangkan disekolah. Maka dari itu peneliti lebih menekankan pada peningkatan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan analisis faktor, Guilford dalam kreativitas, kebudayaan, dan perkembang IPTEK (Supriadi, 1998 : 7) menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu meliputi kelancaran (*fluency*), keluesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*) dan perumusan kembali (*redefinition*). Masih banyak definisi lain mengenai kreativitas. Namun pada intinya ada persamaan antara definisi – definisi tersebut, yaitu kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Pelaksanakan proses pembelajaran, guru dituntut untuk menguasai berbagai pendekatan, strategi dan model pembelajaran yang beragam. Dalam menentukan model yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu diketahui beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran antara lain :

1.) Bagaimana karakteristik peserta didik yang kita hadapi ?

Obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 1 Kendal, karena karakteristik peserta didik kelas X merupakan siswa yang heterogen dan cukup interaktif dan memiliki kemampuan intelektual yang cukup tinggi, akan tetapi dalam mata pelajaran Sejarah peserta didik di rasa kurang aktif. Kurang antusiasnya terhadap mata pelajaran sejarah, dan mereka juga enggan bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya di depan kelas. Mereka beranggapan bahwa tanpa bertanya mereka sudah faham dengan materi yang telah disampaikan, tetapi hal ini tidak sesuai dengan hasil evaluasi yang pernah dilakukan. Masih banyak siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hanya sedikit siswa yang beranggapan penting pada mata pelajaran sejarah selebihnya cenderung menomorduakan pelajaran sejarah yang di rasa mereka terlalu gampang karena hanya membutuhkan daya ingat tinggi tanpa memahami isi dari peristiwa sejarah. Padahal dalam hal ini pelajaran sejarah tidak hanya menghafal, selain memahami mereka juga di tuntut untuk dapat menganalisis serta dapat lebih berpikir kreatif di setiap permasalahan pada peristiwa sejarah seperti yang telah disinggung di muka.

2.) Seberapa daya dukung yang ada di sekolah?

SMA 1 Kendal dalam proses belajar mengajar sudah memiliki beberapa macam fasilitas yang sangat mendukung dalam proses belajar mengajar siswa yang notabene adalah sekolah yang pernah menjadi Sekolah Berstandar Nasional misalnya seperti komputer dalam kelas yang di dukung adanya LCD, AC, juga internet yang dapat digunakan siswa untuk mengakses data yang diperlukan. Dengan adanya daya dukung yang telah dikemukakan di atas maka dapat mempermudah siswa dalam proses belajar mengajar.

3.) Kondisi lingkungan

Letak goeografis SMA N 1 Kendal barada sangat strategis, yaitu di tengah – tengah kota Kendal dan berada tepat di pinggir jalan pantura yang dapat memudahkan berbagai kemungkinan untuk melakukan atau mengakses sesuatu yang mendukung proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Kendal masih konvensional, dimana guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi yang disampaikan serta sikap guru yang kurang melatih siswa untuk berdiskusi. Sehingga siswa kurang aktif dan antusias pada mata pelajaran sejarah. Ditambah lagi siswa yang kurang membaca materi sejarah serta siswa yang hanya terpaku pada sumber belajar buku paket dan LKS sehingga mengakibatkan pengetahuan siswa kurang luas cukup rendah. Kondisi ini mengakibatkan mereka kurang dapat menyerap pemahaman materi bidang yang dipelajari. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan,

sehingga siswa lebih bisa memahami mata pelajaran sejarah. Berpikir kreatif siswa pada kelas X-1 masuk dalam kategori cukup kreatif dan belum memenuhi ketuntasan klasial dalam pembelajaran sejarah. Dapat dibuktikan pada hasil berpikir kreatif siswa kelas X-1 pada pra siklus yang dilakukan pada tanggal 1 Mei 2013. Berikut adalah tabel berpikir kreatif siswa pada pra siklus :

Tabel 1.1

Hasil Rata-rata Pra siklus Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa

No.	Kriteria	Rentang Persentase	Rata-rata
1.	Sangat Kreatif	84%-100%	49,43% (Kurang Kreatif)
2.	Kreatif	68%-84%	
3.	Cukup Kreatif	52%-68%	
4.	Kurang Kreatif	36%-52%	
5.	Sangat Kurang Kreatif	20%-36%	

Sumber : Data Primer , Mei 2013

Atas dasar permasalahan di atas, maka penelitian ini berupaya untuk mengulas permasalahan mengenai upaya dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa pada kelas X-1 SMA N 1 kendal melalui model pembelajaran yang lebih efektif, kreatif dan menyenangkan.

Berbicara tentang model – model pembelajaran yang sangat beragam, memang saat ini banyak lembaga pendidikan atau sekolah dituntut untuk merevisi metode pembelajaran yang dilakukan. Sejalan dengan itu, SMA N 1 Kendal juga mulai berubah untuk hasil belajar yang bermutu. Mulai dari penyusunan kurikulum oleh tim pengembang kurikulum, perbaikan proses pembelajaran dan

sarana penunjang pembelajaran. SMA N 1 Kendal menyusun kurikulum yang dilakukan oleh tim pengembang kurikulum SMA N 1 Kendal dengan masukan dari guru terkait, pertimbangan komite sekolah serta bimbingan dari Dinas Pendidikan kota Kendal. SMA N 1 Kendal melaksanakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Standar Isi 2006 siswa dituntut agar dapat kreatif dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi pelajaran juga dalam menghadapi masalah-masalah yang sedang terjadi saat ini. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam pembelajaran karena siswa didorong untuk mencari dan menemukan pengetahuan baru yang melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (*student active learning*) dan guru sebagai fasilitator.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu tentang masalah yang serupa yaitu Penelitian dari Susi Susanti, Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Berkirim Salam Dan Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe berkirim salam dan soal berpusat pada siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri I Bangsri yang berjumlah 41 siswa Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran teknik berkirim salam dan soal ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kreativitas guru perlu lebih ditingkatkan lagi untuk menjadikan pembelajaran kooperatif teknik berkirim salam dan soal dapat lebih menarik. Serta berdasarkan wawancara dengan guru Sejarah kelas X-1,

penelitian terhadap model pembelajaran berkirim salam dan soal sebelumnya belum pernah dilakukan di SMA N 1 Kendal.

Berdasarkan karakteristik peserta didik, daya dukung sekolah, lingkungan sekolah serta dengan adanya penelitian terdahulu dan wawancara dengan gurumata pelajaran Sejarah kelas X, maka model pembelajaran berkirim salam dan soal dapat dilakukan di SMA N 1 Kendal. Dengan penerapan model ini diharapkan siswa mampu untuk berpikir kreatif dalam memecahkan berbagai permasalahan yang terkait dengan mata pelajaran Sejarah yang membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif dalam menganalisa peristiwa – peristiwa masa lampau serta membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri. Oleh karena itu penulis mengambil judul “Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Berkirim Salam Dan Soal Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X-1 SMA N 1 Kendal Tahun Ajaran 2012/2013”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang menjadi bahan pengkajian dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran berkirim salam dan soal dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X-1 SMA N 1 Kendal tahun ajaran 2012/2013”?

1.3 Tujuan Penelitian

Terkait dengan perumusan masalah yang telah di jelaskan di atas maka terdapat pula tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa

pada mata pelajaran sejarah di kelas X-1 SMA N 1 Kendal tahun ajaran 2012/2013 melalui model pembelajaran berkirim salam dan soal.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan suatu alternatif strategi pembelajaran yang berarti bagi perorangan ataupun instisi dibawah ini :

1.4.1 Bagi Guru Bidang Studi

- 1.) Untuk dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan serta profesionalisme guru dengan model pembelajran yang menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar dan berkpikir kreatif siswa.
- 2.) Memberi alternatif strategi pembelajaran mata pelajaran Sejarah yang menarik sebagai upaya untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

1.4.2 Bagi Siswa

- 1.) Meningkatkan rasa sosial tinggi serta saling memahami perbedaan individu, karena keanggotaan kelompok terdiri dari anggota heterogen.
- 2.) Membantu mengatasi masalah siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.
- 3.) Membantu siswa untuk lebih berpikir kritis pada mata pelajaran sejarah.

1.4.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsrih pada sekolah dalam rangka meningkatkan berpikir kreatif siswa sehingga juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah.

1.4.4 Bagi Peneliti Sebagai Calon Guru

Membantu memberikan pengalaman dalam penggunaan strategi pembelajaran sehingga hasil yang telah dicapai lebih efektif dan efisien.

1.5 Penegasan Istilah

Penegasan istilah di maksudkan untuk menghindari adanya penafsiran yang berbeda serta menyamakan pandangan mengenai beberapa istilah utama yang digunakan sebagai judul penelitian, adapun penegasan istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin akan bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama pembelajaran kooperatif (Trianto, 2007 : 41).

1.5.2 Model pembelajaran Berkirim Salam dan Soal

Pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal merupakan salah satu tipe model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil yang heterogen dari jenis kelamin sampai tingkat berpikir siswa dengan jumlah anggota tiap

kelompok 4-5 anak. Yang kegiatannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, berkirim salam dan soal.

1.5.3 Berpikir Kreatif

Berpikir Kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Ruggiero (1998) mengartikan berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*). Pendapat ini menunjukkan bahwa ketika seseorang merumuskan suatu masalah, memecahkan masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka ia melakukan suatu aktivitas berpikir.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian pendidikan

2.1.1 Mata Pelajaran Sejarah

Sejarah didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa atau kejadian masa lampau dalam kehidupan manusia. Sejarah telah menjadi pengetahuan yang penting dalam kehidupan suatu bangsa dan negara. Dengan mempelajari sejarah, kita akan peristiwa-peristiwa atau fenomena-fenomena masa silam. Peristiwa maupun fenomena tersebut dapat menjadikan suatu pedoman bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara pada masa yang akan datang (Badrika : 2006 : 5). Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa sejarah mempunyai arti penting bagi kehidupan manusia karena tidak ada satupun manusia yang terlepas dari sejarah.

Kochhar (2008:54) berpendapat pembelajaran sejarah merupakan pendidikan moral karena sejarah membuat masyarakat menjadi bijaksana, sejarah dapat membantu melatih negarawan menjadi terampil dan warga negara menjadi cerdas dan berguna. Selain itu Sejarah juga dapat melatih kemampuan mental seperti berpikir kritis dan menyimpan ingatan dan imajinasi.

Mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan atau peristiwa penting pada masa lampau dan memiliki pengaruh besar dalam kehidupan sosial, politik, ekonomi dan seni-seni kehidupan dalam bermasyarakat. Sehingga mata pelajaran sejarah termasuk pada mata pelajaran

penting bagi pendidikan sesuai dengan ungkapan bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarah.

Mata pelajaran sejarah, merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum pendidikan nasional. Itu berarti mata pelajaran sejarah wajib diberikan pada semua siswa di tiap jenjang pendidikan serta pada setiap disiplin ilmu. Hal ini dikarenakan tujuan dari mata pelajaran sejarah nasional yaitu dimaksudkan agar siswa dapat mengetahui serta menyadari bahwa manusia hidup dalam lingkungan yang selalu mengalami perubahan dari masa lampau, sekarang maupun masa yang akan datang (Badrika : 2006). Dengan demikian pelajaran sejarah sangat penting sehingga harus dipelajari pada tiap siswa sebagai generasi muda dan penerus bangsa.

Sebagai cabang ilmu pengetahuan, mempelajari sejarah berarti mempelajari dan menerjemahkan informasi dari catatan-catatan yang dibuat oleh perorangan, keluarga, dan komunitas. Pengetahuan akan sejarah melingkupi pengetahuan akan kejadian atau peristiwa masa lampau serta pengetahuan akan cara berpikir historis.

2.1.2 Tujuan Belajar Mata Pelajaran Sejarah

(Depdiknas, 2004. Kurikulum SMA) Mata pelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1.) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 2.) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.

- 3.) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- 4.) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dari 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 yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

2.2 Pengertian Model, Metode, Strategi dan Teknik Pembelajaran

Sering kali kita mendengar istilah dalam pembelajaran seperti model, metode, strategi maupun teknik pembelajaran. Makna masing – masing istilah tersebut sesekali terdengar sama, tetapi pada kenyatannya makna setiap istilah tersebut berbeda. Peneliti beranggapan mengetahui istilah – istilah pembelajaran merupakan hal yang sangat penting berhubung nantinya akan menjadi seorang pendidik, maka di bab ini akan diuraikan pengertian tentang model, metode, strategi maupun teknik pembelajaran.

Kompetensi dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal apabila pemilihan pendekatan, metode, strategi dan model – model pembelajaran tepat dan disesuaikan dengan materi, tingkat kemampuan siswa, karakteristik siswa, kemampuan sarana dan prasarana dan kemampuan guru dalam menerapkan secara tepat guna pendekatan metode, strategi dan model-model pembelajara. Dalam proses pembelajaran guru dapat selektif dalam menerapkan, memilih atau

menggabungkan beberapa pendekatan, metode, strategi dan model – model pembelajaran.

Model berarti contoh, acuan atau ragam sesuatu yang akan dibuat atau yang dihasilkan. Menurut La Iru dan La Ode (2012:6) model pembelajaran berarti acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola – pola pembelajaran tertentu secara sistematis. Pemilihan model pembelajaran yang dilaksanakan harus sesuai dengan langkah – langkah pembelajaran tertentu dan disesuaikan dengan materi, kemampuan siswa, karakteristik siswa dan sarana ataupun media yang tersedia.

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua peserta didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Kemampuan peserta didik terhadap materi yang diberikan ada yang cepat, ada yang lambat dan ada yang sedang oleh karena itu guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik – teknik penyajian atau biasanya disebut dengan metode mengajar. Metode pembelajaran menurut Syaiful Bahri dan Azwan (2010:73) merupakan strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Strategi pembelajaran sendiri merupakan perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat diartikan juga sebagai ilmu atau seni dalam menggunakan sumber daya pembelajaran sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat

tercapai dan terlaksana sesuai dengan perencanaan pembelajaran La Iru dan La Ode (2012:4).

Teknik pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (dalam Hamzah B Uno, 2009: 2) mengartikan teknik sebagai jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ingin dicapai. Teknik secara harfiah juga diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengaplikasikan dan mempraktikkan suatu metode.

2.3 Model Pembelajaran Berkirim Salam dan Soal

Penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal (Made Wena: 2009 : 2). Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal. Dengan kata lain pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien.

Model pembelajaran berkirim salam dan soal merupakan model pembelajaran kooperatif dengan metode struktural, dimana pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto:2010:37). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang sadar dan sengaja mengembangkan inovatif yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan, sebagai latihan hidup masyarakat.

Pendapat – pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif mengacu kepada metode pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif setiap siswa diharapkan untuk saling membantu, berdiskusi, berdebat, saling menilai pengetahuan terbaru, dan mengisi kelemahan masing – masing.

Adapun keuntungan penggunaan model pembelajaran kooperatif menurut sugiyanto (2010 : 43), diantaranya sebagai berikut :

- 1.) Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
- 2.) Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, pelaku sosial, dan pandangan – pandangan.
- 3.) Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
- 4.) Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai – nilai sosial dan komitmen.
- 5.) Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
- 6.) Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
- 7.) Berbagai keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikkan.
- 8.) Meningkatkan rasa saling percaya pada sesama manusia.
- 9.) Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari dari berbagai perspektif.
- 10.) Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.

11.) Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis kelas sosial, agama dan orientasi tugas.

Model pembelajaran berkirim salam dan soal memberi siswa kesempatan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, memberi siswa kesempatan untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa membuat pernyataan sendiri sehingga akan merasa lebih terdorong untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh teman – teman sekelasnya (Sugiyanto, 2010 : 51).

Kegiatan berkirim salam dan soal cocok untuk persiapan menjelang tes ujian. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia dini. Adapun langkah – langkah teknis dalam menerapkan model pembelajaran berkirim salam dan soal :

- 1.) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, yang setiap kelompok beranggotakan lima sampai enam siswa dan setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan beberapa pertanyaan yang akan dikirim ke kelompok lain. Guru bisa mengawasi dan membantu memilih soal – soal yang cocok.
- 2.) Kemudian, masing – masing kelompok mengirimkan satu orang utusan yang akan menyampaikan salam dan soal dari kelompoknya (salam kelompok yang bisa disertai dengan sorak kelompok).
- 3.) Setiap kelompok mengerjakan soal kiriman dari kelompok lain.
- 4.) Setelah selesai, jawaban masing – masing kelompok dicocokkan dengan jawaban kelompok dengan kelompok yang membuat soal.

Tabel 2.1 Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif Dengan Kelompok Belajar Konvensional

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Konvensional
adanya saling ketergantungan positif, saling membantu dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif.	Guru sering membiarkan danya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok.
Adanya akuntabilitas individu yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan.	Akuntabilitas individu sering di abaikan sehingga tugas – tugas sering diborong oleh salah satu seorang anggota kelompok sedang anggota kelompok lain hanya “mendompleng” keberhasilan “pemborong”.
Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuandan siapa yang dapat memberikan bantuan.	Kelompok belajar biasanya homogen.
Pimpinan kelompok dipilih secara demokrasi atau bergilir untuk memberikan pengalaman pemimpin bagi anggota kelompok.	Pemimpin kelompok sering ditentukan sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih kelompoknya dengan cara masing – masing.
Keterampilan sosial yang diberikan dalam bekerja gotong – royong seperti kepemimpinan, kemampuan komunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik secara langsung diajarkan.	Keterampilan sosial sering tidak langsung diajarkan.
Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung guru terus melakukan pemantulan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam bekerja sama dalam anggota kelompok.	Pemantulan melalui observasi dan intervensi tidak sering dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.

Guru memperhatikan secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok – kelompok belajar.	Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok – kelompok belajar.
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling saling menghargai)	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.

Sumber : (Killen Dalam La Iru Danla Ode : 2012 : 51)

2.4 Berpikir kreatif

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif (Munandar, 1999 : 12). Evans (1994 : 1) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan (*connections*) yang terus menerus (*kontinu*), sehingga ditemukan kombinasi yang “benar” atau sampai seseorang itu menyerah.

Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sangat penting dalam pembelajaran sejarah, pengembangan beberapa kemampuan berpikir kreatif seperti: Berdasarkan analisis faktor, Guilford dalam kreativitas, kebudayaan, dan perkembang iptek (Supriadi : 1998 : 7) menemukan bahwa yang menjadi sifat kemampuan berpikir kreatif yaitu meliputi kelancaran (*fluency*), keluesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*) dan perumusan kembali (*redefinition*). Masih banyak definisi lain mengenai kreativitas. Namun pada intinya ada persamaan antara definisi – definisi tersebut, yaitu kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik

berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sehingga dapat di simpulkan bahwa mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk mengkonstruksi atau menghasilkan berbagai respon yang mungkin, ide-ide, opsi-opsi atau alternatif-alternatif untuk suatu permasalahan atau tantangan.

Pehkonen (1997) memandang berpikir kreatif sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah, maka pemikiran divergen yang intuitif menghasilkan banyak ide. Hal ini akan berguna dalam menemukan penyelesaiannya. Pengertian ini menjelaskan bahwa berpikir kreatif memperhatikan berpikir logis maupun intuitif untuk menghasilkan ide-ide. Oleh karena itu, dalam berpikir kreatif dua bagian otak akan sangat diperlukan. Keseimbangan antara logika dan intuisi sangat penting.
[\(http://dedomasje.wordpress.com/2013/01/14/berpikir-kritis-dan-berpikir-kreatif-menurut-para-ahli/\)](http://dedomasje.wordpress.com/2013/01/14/berpikir-kritis-dan-berpikir-kreatif-menurut-para-ahli/)

Berpikir kreatif disebut juga sebagai tingkat berpikir divergen dan lateral yaitu tingkatan berpikir dimana seseorang memandang suatu masalah dari berbagai sudut pandang, memikirkan berbagai kemungkinan yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Ketika seseorang berpikir secara divergen ia tidak hanya memikirkan satu jawaban yang benar dari suatu permasalahan tetapi ia berpikir sebanyak mungkin jawaban yang mungkin benar dan dapat digunakan dalam proses pemecahan masalah.

Kreativitas adalah keterampilan untuk menentukan pertalian baru, melihat subyek dari perspektif baru dan membentuk kombinasi – kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran (Evans : 1994 : 1).

Refinger (1980 : 9-13) dalam Conny Semawan (1990:37-38) memberikan empat alasan mengapa belajar kreatif itu penting
[\(http://totoyulianto.wordpress.com/2013/03/09/pengertian-kreativitas-belajar-menurut-para-ahli/\)](http://totoyulianto.wordpress.com/2013/03/09/pengertian-kreativitas-belajar-menurut-para-ahli/).

- 1.) Belajar kreatif membantu anak menjadi berhasil guna jika kita tidak bersama mereka. Belajar kreatif adalah aspek penting dalam upaya kita membantu

siswa agar mereka lebih mampu menangani dan mengarahkan belajar bagi mereka sendiri.

- 2.) Belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak mampu kita ramalkan yang timbul di masa depan.
- 3.) Belajar kreatif dapat menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan kita. Banyak pengalaman kreatif yang lebih dari pada sekedar hobi atau hiburan bagi kita. Kita makin menyadari bahwa belajar kreatif dapat mempengaruhi, bahkan mengubah karir dan kehidupan pribadi kita.

Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

Sedangkan Haris (1998) Dikatakannya bahwa kreativitas dapat dilihat dari 3 aspek yakni sebuah kemampuan, perilaku, dan proses

(<http://pasca.tp.ac.id/site/pengembangan-kemampuan-berpikir-kritis-dan-kreatif-dalam-pembelajaran>).

- 1.) Sebuah kemampuan
Kreativitas adalah sebuah kemampuan untuk memikirkan dan menemukan sesuatu yang baru, menciptakan gagasan-gagasan baru dengan cara mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan kembali ide-ide yang telah ada.
- 2.) Sebuah perilaku
Kreativitas adalah sebuah perilaku menerima perubahan dan kebaruan, kemampuan bermain-main dengan berbagai gagasan dan berbagai kemungkinan, cara pandang yang fleksibel, dan kebiasaan menikmati sesuatu.
- 3.) Sebuah proses
Kreativitas adalah proses kerja keras dan berkesimbangan dalam menghasilkan gagasan dan pemecahan masalah yang lebih baik, serta selalu berusaha untuk menjadikan segala sesuatu lebih baik.

Munandar (1998 : 43) mendeskripsikan tentang unsur-unsur berpikir kreatif ditandai dengan keterampilan berpikir lancar, luwes, orisinal, elaboratif, dan evaluatif. Unsur-unsur tersebut disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 2.2 Unsur – unsur Berpikir Kreatif

Aspek	Perilaku Siswa
<p>Berpikir Lancar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban. • Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan banyak pertanyaan. • Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. • Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah. • Lancar dalam menggunakan gagasan-gagasannya. • Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada siswa lain. • Dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi.
<p>Berpikir Luwes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. • Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. • Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. • Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan aneka ragam penggunaan yang tak lazim terhadap suatu objek. • Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah. • Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. • Memberikan pertimbangan atau mendiskusikan sesuatu selalu memiliki posisi yang berbeda atau bertentangan dengan mayoritas kelompok. • Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya. • Menggolongkan hal-hal yang menurut pembagian atau kategori yang berbeda-beda. • Mampu mengubah arah berpikir secara spontan.

<p>Berpikir Orisinal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. • Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri. • Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memikirkan masalah-masalah atau hal yang tak pernah terpikirkan orang lain. • Mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru. • Memilih a-simetri dalam membuat gambar atau desain. • Mencari pendekatan baru dari stereotype. • Setelah mendengar atau membaca gagasan, bekerja untuk mendapatkan penyelesaian yang baru.
<p>Berpikir Elaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan. • Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci. • Mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain. • Mencoba untuk menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh. • Mempunyai rasa keadilan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong/sederhana. • Menambah garis-garis/warna dan detail-detail/bagian-bagian terhadap gambar sendiri atau gambar orang lain.
<p>Berpikir Evaluatif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pernyataan benar, suatu rencana sehat atau suatu tindakan bijaksana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandang sendiri. • Mencetuskan pendapatnya sendiri mengenai suatu hal. • Menganalisis masalah/penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “mengapa?”

<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka. • Tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi melaksanakannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai alasan (rasional) yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan. • Merancang suatu rencana kerja dan gagasan-gagasan yang tercetus. • Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan-gagasan tetapi menjadi peneliti/penilai yang kritis. • Menentukan pendapat dan bertahan terhadapnya.
--	--

Sumber : (Munandar, Utami : 1998:43)

Pada penelitian ini aspek yang akan diukur dalam kemampuan berpikir kreatif Sejarah siswa adalah kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir asli (*orisinility*), dan kemampuan menguraikan (*analyze*).

Munandar (1999: 88) menjelaskan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

2.4.1 Ketrampilan berpikir lancar (*fluency*)

Ketrampilan berpikir lancar adalah mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Ketrampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa seperti: mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan banyak jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai banyak gagasan tentang cara penyelesaian suatu masalah, lancar dalam mengungkapkan

gagasan-gagasannya, bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari pada anak-anak lain, dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.

2.4.2 Ketrampilan berpikir luwes (*flexibility*)

Ciri-ciri ketrampilan berpikir luwes adalah menghasilkan gagasan, atau jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi; dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif pemecahan yang berbeda-beda; mampu mengubah cara pendekatan dan pemikiran. Ketrampilan berpikir ini ditunjukkan dengan perilaku siswa seperti: memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek, memberikan berbagai penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda, memberi pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain, dalam membahas atau mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok, jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan penyelesaiannya dengan cara-cara yang berbeda, mampu mengubah arah berpikir secara spontan.

2.4.3 Ketrampilan berpikir orisinal (*originality*)

Ciri-ciri ketrampilan berpikir orisinal adalah mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi yang tidak lazim. Ketrampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa seperti: memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak

dipikirkan orang lain, mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru, memilih asimetri dalam membuat, menggambar, atau mendesain, memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain, mencari pendekatan baru, menemukan cara penyelesaian yang baru, lebih senang mensintesis daripada menganalisis.

2.4.4 Ketrampilan memperinci (*analyze*)

Ciri-ciri ketrampilan berpikir rinci adalah mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; menambahkan atau memperinci secara detil dari suatu situasi sehingga menjadi lebih menarik. Ketrampilan ini ditunjukkan dengan perilaku siswa seperti: mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban, melakukan langkah-langkah yang terperinci; mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, mencoba atau menguji secara detail untuk melihat arah yang akan ditempuh, mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana, menambahkan garis-garis, warna-warna, detail-detail terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.

Berikut adalah Indikator Berpikir Kreatif Siswa dalam penelitian yang dilakukan di kelas menurut Munandar (1999: 88).

Tabel 2.3
Indikator Berpikir Kreatif Siswa

No.	Indikator	Aspek Yang Diamati
1.	Keterampilan berfikir lancar (<i>fluency</i>)	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban.
		Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
		Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>)	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
		Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
4.	Keterampilan memperinci (<i>analyze</i>)	Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan.
		Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

2.5 Kerangka berpikir

Upaya untuk meningkatkan pembelajaran Sejarah yang lebih baik telah sering dilakukan demi tercapainya pendidikan yang berkualitas sehingga mampu memberikan kontribusi bagi seluruh kalangan masyarakat. Tetapi Dewasa ini, pembelajaran sejarah pada umumnya dilakukan lebih mengutamakan peran guru sebagai pusat informasi sejarah. Banyak guru yang sudah lama mengajar lebih cenderung menerapkan metode konvensional. Guru lebih nyaman dengan metode yang selama ini mereka terapkan disekolah dan enggan menerapkan inovasi

pembelajaran. Karena masing – masing guru merasa sudah nyaman dan tidak perlu untuk mengubah “tradisi” yang sudah dijalankan. Hal ini menjadikan pemikiran siswa hanya terpaku pada gurunya saja yang mengakibatkan tidak adanya informasi yang lebih luas sehingga siswa kurang menguasai materi sejarah. Selain itu, Peserta didik kurang memahami pentingnya mata pelajaran sejarah.

Di kelas XI SMA N 1 Kendal, masih terdapat peserta didik yang kurang memahami Sejarah, hal tersebut di karenakan salah satunya kurang adanya informasi yang lebih luas pada pengetahuan sejarah dan masih tergantungnya siswa pada guru mata pelajaran. Secara tidak langsung mengakibatkan siswa kurang kreatif. Berawal dari sini maka diharapkan para peserta didik lebih aktif dan kreatif dengan penggunaan model pembelajaran yang lebih inovatif serta efektif yang akan meningkat hasil belajar Sejarah.

Salah satu faktor yang penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Proses belajar akan dikatakan efektif apabila dalam pemilihan dan penggunaan model pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi siswa dalam pembelajaran. Melihat fenomena tersebut diharapkan adanya inovasi dalam pembelajaran. Maka untuk itu, dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu dengan model pembelajaran berkirim salam dan soal.

Pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal merupakan salah satu tipe model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil yang heterogen dari jenis kelamin sampai tingkat berpikir siswa dengan jumlah anggota tiap

kelompok 4-5 anak. Kegiatannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, berkirim salam dan soal. Adapun keunggulan dalam penerapan model berkirim salam dan soal yaitu sebagai berikut :

- 1.) Lebih menyenangkan dan disukai siswa
- 2.) Memberi siswa kesempatan untuk melatih kemampuan
- 3.) Memberi siswa kesempatan untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka
- 4.) Meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa
- 5.) Membantu siswa mengembangkan pengetahuannya dari teman sejawatnya serta bertanggungjawab dalam pembelajaran
- 6.) Menunjukkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran hakikatnya merupakan cara berpikir
- 7.) Mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru

Di harapkan dengan adanya penerapan model pembelajaran berkirim salam dan soal dalam proses belajar mengajar adalah peserta didik menjadi aktif, timbul interaksi peserta didik di dalam kelas, hasil belajar siswa meningkat, serta kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat. Penelitian ini dapat digambarkan melalui kerangka berpikir berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir :



2.6 Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi, sebagai alternatif tindakan yang dipandang tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk dipilih melalui PTK (Mulyasa : 2009 : 63). Terkait pada pemikiran – pemikiran yang telah tercantum dalam pada penjelasan di muka, maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berkirim Salam dan Soal dapat Meningkatkan Kreativitas Berpikir Siswa Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA 1 Kendal Tahun Ajaran 2012 / 2013.

2.7 Hasil Kajian Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penerapan model pembelajaran berkirim salam dan soal terdapat beberapa temuan penelitian diantaranya yaitu peneliti dari Wahyu Dwi Irawan, dengan judul “ *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Penerapan Model Pembelajaran Make A Match, Model Pembelajaran Berkirim Salam Dan Soal Serta Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran IPS Geografi Kelas VII SMP Negeri 3 Batu*”. Skripsi, Jurusan Geografi FIS Universitas Negeri Malang. Penelitian ini

merupakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) menggunakan model *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian ini yakni kelas VII F sebagai kelas eksperimen I, kelas VII H sebagai kelas eksperimen II dan kelas VII G sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif. Data pada penelitian ini terdiri dari tiga jenis, yaitu data kemampuan awal siswa, data kemampuan akhir siswa, dan data hasil belajar IPS Geografi siswa. Data hasil belajar siswa diperoleh dari selisih antara skor *pretest* dan skor *posttest (gain score)*. *Gain score* tersebut dianalisis menggunakan uji Anava Satu Arah (*One Way Anova*) yang diselesaikan dengan bantuan *SPSS 16.00 for Windows*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen I lebih tinggi daripada kelas eksperimen II dan kelas kontrol, yakni 26,06 untuk kelas eksperimen I, 23,89 untuk kelas eksperimen II dan 20,72 untuk kelas kontrol. Hasil analisis uji F menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,017.

Temuan penelitian dari Susi Susanti, “Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Berkirim Salam Dan Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri I Bangsri Tahun Ajaran 2009/2010”. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS I yang berjumlah 41 siswa. Siswa dikatakan tuntas belajar jika mendapat nilai minimal $\geq 70,00$ dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 75 % dari jumlah siswa yang ada di kelas. Hasil belajar siswa sebelum diadakan penelitian diperoleh nilai rata-rata 64,60 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 46,34%. Pada siklus

I setelah diadakan penelitian diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,53 dengan persentase ketuntasan klasikal 63,41%. Pada siklus I nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal belum mencapai indikator. Pada siklus II telah mengalami peningkatan dari siklus I, dengan ketuntasan belajar klasikal yaitu 90,25% dari jumlah siswa satu kelas dan nilai rata-rata mencapai 75,36. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran teknik berkirim salam dan soal ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kreativitas guru perlu lebih ditingkatkan lagi untuk menjadikan pembelajaran kooperatif teknik berkirim salam dan soal dapat lebih menarik.

Dilakukan juga oleh *Eka Puspita Sari dkk (2009)*, yang berjudul “Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas Xi Ma Al-Khairaat Gorontalo Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam Dan Soal Pada Materi Larutan Penyangga Dan Hidrolisis Garam (Suatu Penelitian Di Kelas XI IPA MA Al-Khairaat Gorontalo Tp 2008/2009)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa pada *buffer* dan garam hidrolisis dengan menggunakan jenis pembelajaran kooperatif mengirimkan ucapan dan pertanyaan. Para siswa kelas XI IPA MA AL-Khairat Gorontalo sebagai subyek penelitian empat belas (14) orang, terdiri atas lima untuk anak laki – laki dan sembilan untuk anak perempuan. Kualifikasi T6he sukses dari penelitian ini adalah : (1) minimal 75% dari seluruh guru dan siswa aktivitas yang diamati mencapai target, (2) minimal 80% dari siswa the Tindakan gooten mendapatkan tanda 6,5 atas dengan pemahaman materi 65% rata – rat. Siswa aktivitas di proses belajar di pengaruhi oleh hasil belajar siswa. Presentate rata – rata siswa kegiatan

pada siklus I : 27,88% menapatkan sangat baik, 51,07% mendapatkan baik, 17,86% mendapatkan menengah, 3,57% mendapatkan tempat tidur. Hasil belajar siswa 71,43% dengan pemahaman materi 64,8%. Siklus II: presentate rata – rata 68,57% aktivitas siswa mendapatkan sangat baik, 27,14% mendapatkan baik, 4,29% mendapatkan intermediate, hasilnya dari belajar siswa 85,72% dan pemahaman bahan dasar 80,25% pada data penelitian. Hasilnya maka pada hepotesis tindakan diuji kebenaran, yaitu : “dengan menggunakan tipe model pembelajaran kooperatif mengirimkan ucapan dan pertanyaan dalam buffer dan hidrolisis garam, maka aktivitas belajar siswa meningkat.”

2.7.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Dilakukan

Untuk mengetahui perbandingan hasil kajian penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan dengan judul penerapan model pembelajaran siswa untuk meningkatkan berpikir kreatif pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA N 1 Kendal dapat dilihat dari Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 2.4 Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Dilakukan

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Wahyu Dwi Irawan	<i>Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Penerapan Model Pembelajaran Make A Match, Model Pembelajaran Berkirim Salam Dan Soal Serta Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran IPS Geografi Kelas VII SMP Negeri 3 Batu</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen I lebih tinggi daripada kelas eksperimen II dan kelas kontrol, yakni 26,06 untuk kelas eksperimen I, 23,89 untuk kelas eksperimen II dan 20,72 untuk kelas kontrol. Hasil analisis uji F menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,017.	Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> , Model Pembelajaran Berkirim Salam Dan Soal Serta Metode <i>Ceramah</i>	Pencapaian peneliti untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sedangkan Wahyu Dwi Irawan untuk hasil belajar siswa yang penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen semu (<i>Quasi Eksperiment</i>)
2.	Susanti	Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Berkirim Salam Dan Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri	Pada siklus II telah mengalami peningkatan dari siklus I, dengan ketuntasan belajar klasikal yaitu 90,25% dari jumlah siswa satu kelas dan nilai rata-rata mencapai 75,36.	Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Berkirim Salam Dan Soal	Pencapaian peneliti adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, sedangkan Susanti Susanti fokus untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah

		I Bangsri Tahun Ajaran 2009/2010.			
3.	<i>Eka Puspita Sari dkk</i>	<i>berjudul Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas Xi Ma Al-Khairaat Gorontalo Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam Dan Soal Pada Materi Larutan Penyangga Dan Hidrolisis Garam (Suatu Penelitian Di Kelas Xi Ipa Ma Al-Khairaat Gorontalo Tp 2008/2009).</i>	Siklus II: presentate rata – rata 68,57% aktivitas siswa mendapatkan sangat baik, 27,14% mendapatkan baik, 4,29% mendapatkan intermediate, hasilnya dari belajar siswa 85,72% dan pemahaman bahan dasar 80,25% pada data penelitian	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam Dan Soal	Pencapaian peneliti adalah untuk meningkat-kan kemampuan berpikir kreatif siswa, sedangkan <i>Eka Puspita Sari dkk</i> untuk meningkatkan aktivitas siswa pada buffer dan garam hidrolisis

Sumber : Data penelitian Mei 2013

Posisi keaslian kajian dalam penelitian ini yaitu terletak pada tujuan yang dicapai, subyek penelitian, jenjang pendidikan yang berbeda, hasil penelitian serta

waktu penelitian yang dilakukan. Dengan adanya temuan penelitian, maka dapat diketahui bahwa penelitian tentang model pembelajaran berkirim salam dan soal dapat meningkatkan berbagai aspek yaitu meningkatkan kemampuan bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, hasil belajar, kemampuan komunikasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

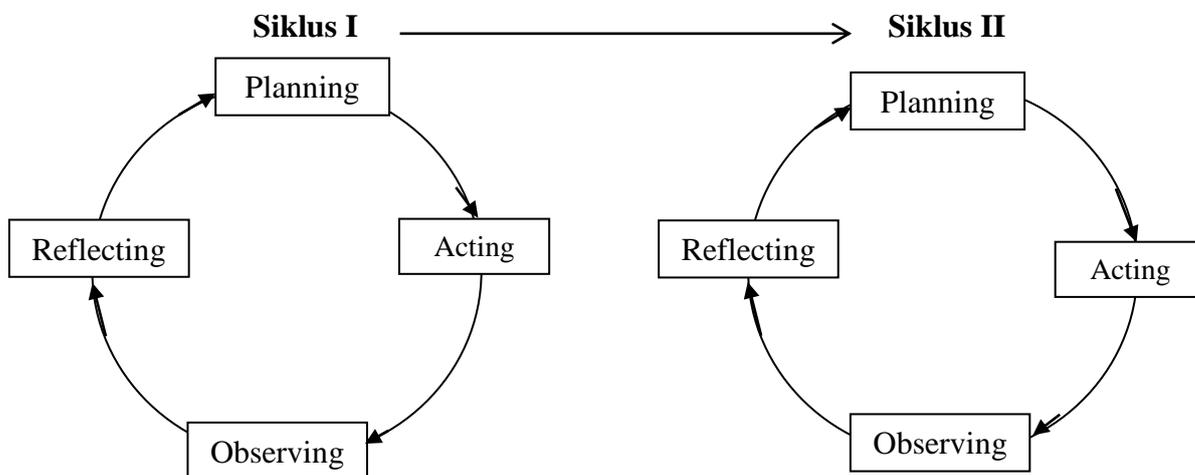
Pendekatan penelitian yang digunakan dalam PTK adalah pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, karena dalam melakukan tindakan kepada subyek penelitian yang sangat diutamakan adalah mengungkap makna, yaitu makna dan proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi, kegairahan dan prestasi belajar melalui tindakan yang dilakukan.

Menurut Mulyasa (2009 : 10) Penelitian Tindakan Kelas atau sering di sebut dengan PTK dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik.

Secara garis besartujuan utama PTK adalah untuk mengubah perilaku pengajaran guru, perilaku peserta didik dikelas, peningkatan proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan guru profesional dan lulusan yang memiliki daya saing, dan dengan adanya PTK dapat meningkatkan kepercayaan guru dan dapat meningkatkan kreativitas melalui hasil – hasil PTK yang memiliki *inovatif volue* (Nizar Alam dan Dody : 2008:46).

Desain penelitian tindakan kelas yang menjadi acuan penelitian yaitu menggunakan model Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu; a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*) dan d) refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus, yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 3.1 Siklus Model Kurt Lewin (dalam Arikunto : 2010:131)



Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan secara kolaboratif yaitu kerjasama antara peneliti dengan guru Mata Pelajaran Sejarah kelas X. Dalam hal ini peneliti terlibat langsung dalam merencanakan tindakan, melakukan tindakan, observasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Hord bahwa dalam kolaboratif, guru dan peneliti memiliki tujuan yang sama, demikian juga halnya dalam kegiatan pengumpulan, analisis dan refleksi.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di :

Sekolah : SMA N 1 Kendal

Alamat : Jl. Soekarno-Hatta, Purwekerto, kec. Patebon, kab.
Kendal 51351

Kelas : X 1

Jumlah siswa : 32 Siswa

Semester : Genap

Tahun Ajaran : 2012/2013

Alasan pemilihan lokasi di SMA N 1 Kendal dengan pertimbangan bahwa SMA N 1 Kendal merupakan salah satu sekolah yang berkualitas dengan akreditasi “A”. Yang mana sekolah tersebut pernah menjadi Rintisan Sekolah Berbasis Internasional (RSBI). Berdasarkan observasi kelas dan diskusi dengan guru mata pelajaran sejarah, maka peneliti dan guru mata pelajaran sepakat bahwa penelitian ini akan dilaksanakan di kelas X-1, karena mata pelajaran Sejarah yang mengandung banyak konteks teori serta pemahaman yang membutuhkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah Sejarah terdapat pada kelas X-1. Akan tetapi memiliki permasalahan diantaranya siswa hanya terpaku dengan materi pelajaran saja dan merasa membosankan terhadap mata pelajaran sejarah ditambah dengan peserta didik yang dianggap remeh karena bukan termasuk mata pelajaran yang diuji dalam Ujian Nasional. Oleh karena itu perlu suatu stimulus dan strategi pembelajaran yang segar berupa metode pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3.3 Variabel Yang Diselidiki

Variabel yang diselidiki ini merupakan variabel-variabel yang dijadikan tolok ukur untuk menjawab permasalahan yang dihadapi. Variabel tersebut meliputi:

1. Variabel input, yakni suatu variabel yang terkait dengan siswa, guru, bahan pelajaran, sumber belajar, lingkungan belajar.
2. Variabel proses, merupakan variabel yang terkait dengan kegiatan belajar mengajar yaitu penerapan Model Pembelajaran Berkirim Salam dan Soal.
3. Variabel output merupakan variabel yang terkait dengan hasil yang diharapkan yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3.4 Rencana Tindakan

3.4.1 Perencanaan Tindakan

Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan sehubungan dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang meliputi :

- 1.) Memilih lokasi penelitian dengan penuh pertimbangan.
- 2.) Mengurus perijinan secara formal.
- 3.) Melakukan observasi awal untuk menyesuaikan antara peneliti dengan keadaan lingkungan sekolah, diskusi dengan guru mata pelajaran sejarah SMA N 1 Kendal selaku obyek penelitian.
- 4.) Menentukan masalah yang urgen/penting dan menentukan kelas yang akan dijadikan penelitian serta merencanakan tindakan perbaikan.
- 5.) Mengidentifikasi masalah yang terjadi dan mengkaitkannya dengan SK,KD.
- 6.) Menyiapkan perangkat dalam memfasilitasi pembelajaran pembelajaran kooperatif model berkirim salam dan soal melalui RPP, panduan observasi,tes atau evaluasi pembelajaran, angket tanggapan siswa.

Sehubungan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa, rencana tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu meliputi :

- 1.) Mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan SK, KD
- 2.) Membuat pembatasan materi yang akan diujikan
- 3.) Pemilihan metode pembelajaran yaitu menggunakan pembelajaran kooperatif
- 4.) Melakukan pemecahan masalah yaitu dengan strategi pembelajaran model berberkirim salam dan soal untuk beberapa siklus
- 5.) Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode tes (essay test), angket, serta observasi yang relevan
- 6.) Mengolah semua data yang telah dikumpulkan
- 7.) Mengevaluasi semua tindakan sekaligus evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan oleh tim peneliti
- 8.) Menentukan tipe/ bentuk soal
- 9.) Membuat kisi-kisi soal
- 10.) Menyusun soal-soal

Validitas yang diuji dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi merupakan suatu pendapat, baik pendapat sendiri, maupun orang lain. Tiap – tiap item atau soal dalam ujian perlu dipelajari secara seksama dan kemudian dipertimbangkan tentang representatif tidaknya isi yang akan diuji (Nazir:2005:146).

Secara teknis pengujian validitas kontrak dan validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi – kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen. Dalam kisi – kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Untuk menguji validitas butir – butir instrumen lebih lanjut, maka selanjutnya diujicobakan (Sugiyono : 2010 : 182).

3.4.2 Implementasi Tindakan

Implementasi penelitian ini meliputi penjabaran tindakan yang akan dilaksanakan berdasarkan RPP yang sudah dibuat, dengan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan serta skenario kerja tindakan perbaikan, dan prosedur tindakan yang akan diterapkan. Dengan menggunakan bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan SK, KD yang telah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti atau guru melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran berkirim salam dan soal sekaligus mengamati kejadian selama proses belajar berlangsung.

3.4.3 Observasi dan Interpretasi

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengumpulan data yaitu ketika pengamatan berlangsung, peneliti mengumpulkan data proses pembelajaran yang meliputi: proses tindakan (aktivitas guru, aktivitas siswa, interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan bahan ajar, interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya, atau semua fakta yang ada selama proses pembelajaran berlangsung), pengaruh tindakan, keadaan dan kendala tindakan,

kendala dan pengaruhnya terhadap yang direncanakan, persoalan yang timbul. Kegiatan ini merupakan dasar untuk melakukan refleksi.

3.4.4 Analisis dan Refleksi

Kegiatan ini dilakukan berdasarkan observasi dan interprestasi yang dilakukan. Kegiatan refleksi ini merupakan kegiatan merenungkan atau menghubungkan kejadian dalam interaksi dengan mengidentifikasi apa yang terjadi dalam pembelajaran tersebut dan bagaimana hasilnya, memahami persoalan, proses, masalah yang terjadi dan kendalanya. Pada tahap ini kegiatan difokuskan pada upaya untuk menganalisis, mensintesis, memaknai, menjelaskan dan menyimpulkan persoalan pembelajaran yang dilakukan.

3.5 Tahap – tahap Penelitian

3.5.1 Siklus I

3.5.1.1 Perencanaan

Dalam tahapan ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk merancang suatu perangkat pembelajaran yang akan digunakan (RPP) dan dilakukan dengan berkolaborasi, langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Memilih materi yang tepat dan perlu menggunakan media pembelajaran sesuai dengan buku ajar yang digunakan oleh guru. Materi yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah peradaban awal masyarakat dunia yang berpengaruh di Indonesia.

2. Penyusunan skenario pembelajaran dengan cara membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat kisi – kisi soal siklus I dan siklus II, membuat lembar angket, membentuk kelompok belajar siswa dan menugaskan siswa untuk mempelajari materi yang akan di pelajari pada pertemuan berikutnya.

3.5.1.2 Pelaksanaan

Tahapan ini yaitu implementasi terhadap obyek penelitian yang sudah direncanakan dan telah dirancang sebelumnya oleh peneliti yang terdiri dari beberapa tindakan sebagai berikut :

- 1.) Diadakan sesi tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajari sebelum dilakukan pembelajaran. Dengan menanyakan pengetahuan mereka terhadap peradaban awal masyarakat dunia dan pengaruhnya bagi Indonesia.
- 2.) Guru memberikan penjelasan mengenai identifikasi peradaban awal dunia yang berpengaruh pada Indonesia dengan metode caramah dan papan tulis dan LCD sebagai media.
- 3.) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya mengenai materi yang telah disampaikan.
- 4.) Siswa di bentuk dalam enam kelompok diskusi yang masing – masing kelompok membuat sorak identitas kelompok (salam kompak kelompok).
- 5.) Guru menjelaskan model berkirin salam dan soal.
- 6.) Siswa melakukan diskusi dengan menggunakan model pembelajaran berkirin salam dan soal.

- 7.) Guru memberikan *essay test* pada siklus I.
- 8.) Guru memberikan tugas membuat Power Point kepada siswa serta mencari berbagai sumber mengenai kebudayaan Bacson – Hoabinh dan Dong Son sesuai dengan kelompok masing – masing.

3.5.1.3 Pengamatan

Pengamatan dilakukan saat pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung.

Aspek yang diamati adalah sebagai berikut :

- 1.) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.
- 2.) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas berpikir kreatif siswa.
- 3.) Pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model Berkirim Salam dan Soal.
- 4.) Semua hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya.

3.5.1.4 Refleksi

Tahap ini merupakan evaluasi terhadap proses kegiatan dan hasil yang dicapai pada tahap sebelumnya. Refleksi pada siklus I dilaksanakan secepatnya setelah pelaksanaan dan pengamatan selesai. Berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi siklus I yang dilakukan digunakan untuk refleksi terhadap kesesuaian antara pembelajaran dan hasil yang ingin dicapai. menentukan tahap berikutnya.

3.5.2 Siklus II

3.5.2.1 Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus kedua ini jauh berbeda dari siklus pertama. Perbedaannya adalah siklus ke dua ini perencanaan dilakukan dengan mempertimbangkan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus sebelumnya. Diantara tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai upaya untuk memperbaiki kekurangan yang telah terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut :

- 1.) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari; silabus, RPP dan skenario pembelajaran.
- 2.) Peneliti menyiapkan materi mengenai kebudayaan Bacson – Hoabinh dan Dong Son dan pengaruhnya bagi Nusantara.
- 3.) Peneliti membuat skenario mengenai model pembelajaran berkirim salam dan soal.
- 4.) Peneliti menyiapkan alat evaluasi (soal post tes berupa *essay test*), lembar diskusi kelompok, lembar berpikir kreatif siswa, lembar angket tanggapan siswa mengenai model pembelajaran berkirim salam dan soal serta berpikir kreatif siswa.

3.5.2.2 Pelaksanaan

Tahapan ini yaitu implementasi terhadap obyek penelitian yang sudah direncanakan dan telah dirancang sebelumnya oleh peneliti. Pelaksanaan tindakan pada siklus II berlangsung dua kali pertemuan. Adapun tindakannya dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1.) Guru memberikan apersepsi dan memeberikan motivasi kepada siswa sebelum materi disampaikan.
- 2.) Guru mengingatkan kembali materi yang sebelumnya telah disampaikan.
- 3.) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- 4.) Guru menjelaskan skenario pembelajaran yang dilaksanakan.
- 5.) Guru membagi siswa menjadi enam kelompok yang masing – masing kelompok terdiri dari lima sampai enam orang.
- 6.) Guru membimbing siswa untuk bergabung dengan kelompok masing – masing.
- 7.) Masing – masing perwakilan mempresentasikan dengan singkat tugas kelompok secara acak.
- 8.) Siswa berdiskusi menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal.
- 9.) Setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan beberapa pertanyaan yang akan dikirim ke kelompok lain. Guru bisa mengawasi dan membantu memilih soal – soal yang cocok.
- 10.) Kemudian, masing – masing kelompok mengirimkan satu orang utusan yang akan menyampaikan salam dan soal dari kelompoknya (salam kelompok yang bisa disertai dengan sorak kelompok).
- 11.) Setiap kelompok mengerjakan soal kiriman dari kelompok lain.
- 12.) Setelah selesai, jawaban masing – masing kelompok dicocokkan dengan jawaban kelompok dengan kelompok yang membuat soal. Dan mempersentasikan hasilnya di depan kelas.

- 13.) Masing – masing kelompok menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan.
- 14.) Guru memberikan *essay test* di siklus II.
- 15.) Guru memberikan angket kepada siswa untuk memberikan tanggapan tentang peningkatan berpikir kreatif dan model pembelajaran berkirim salam dan soal.

3.5.2.3 Pengamatan

Pengamatan dilakukan saat pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung.

Aspek yang diamati adalah sebagai berikut :

- 1.) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.
- 2.) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas berpikir kreatif siswa.
- 3.) Pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model Berkirim Salam dan Soal.
- 4.) Semua hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya.

3.5.2.4 Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II ini dilakukan dengan menganalisis dan mengolah seluruh data yang didapatkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi pada siklus II ini kemudian dibandingkan dengan hasil refleksi pada siklus I. Dengan cara ini akan diketahui apakah berpikir kreatif siswa meningkat atau menurun.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara untuk memperoleh dan mengumpulkan data atau keterangan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya dan harus sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian. Jadi berhasil tidaknya penelitian ini juga di pengaruhi pada proses penelitian. Dalam pengumpulan data yang dilakukan,peneliti menggunakan beberapa metode yaitu terdiri dari observasi, tes, wawancara serta angket.

3.6.1 Tes

Metode tes dilakukan untuk mendapatkan data kemampuan siswa yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Data yang telah diperoleh dilapangan akan diukur oleh peneliti dengan membandingkan hasil evaluasi pembelajaran setiap siklus. Selain itu, dalam penelitian ini selain melihat kemampuan berpikir kreatif siswa selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, taraf keberhasilan tindakan juga ditentukan dengan melihat hasil belajar siswa yaitu hasil belajar kognitif yang diperoleh dari skor hasil tes formatif siswa dan hasil belajar afektif yang berasal dari sikap dan keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar.

3.6.2 Dokumentasi

Model dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan-catatan, transkrip, buku, surat kabar, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto : 2006:231). Adapun dokumen-dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa data-data yang diperlukan antara lain

tentang latar belakang SMA 1 Kendal yang meliputi : sejarah berdirinya, letak geografis, keadaan guru dan staf, keadaan siswa-siswi, penggunaan sekolah, hasil evaluasi atau prestasi belajar siswa, struktur organisasi serta keadaan sarana dan prasarana di SMA N 1 Kendal

3.6.3 Angket

Model angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010:199). Angket digunakan peneliti untuk mendapatkan data tentang tanggapan siswa terhadap model pembelajaran berkirim salam dan soal serta kemampuan berpikir kreatif siswa yang dilakukan untuk digunakan sebagai paparan data setelah tindakan.

3.7 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

- 1.) Apabila adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan antara siklus I dengan siklus II, dapat dilihat dari kesesuaian indikator berpikir kreatif yang meliputi : (A) Aspek Keterampilan berpikir lancar yang terdiri dari, (A1) Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban, (A2) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban; (B) Aspek Keterampilan berpikir luwes, yang terdiri dari, (B1) Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, (B2) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, (B3) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, (B4) Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran; (C) Aspek Keterampilan berpikir orisinal, yang

terdiri dari, (C1) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, (C2) Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri, (C3) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur; (D) Aspek Keterampilan memperinci, yang terdiri dari, (D1) Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan, (D2) Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

- 2.) Keberhasilan individu, siswa harus mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai lebih besar atau sama dengan 77 dalam mengerjakan soal mata pelajaran Sejarah.
- 3.) Keberhasilan klasial dinilai dari nilai rata – rata siswa yang mampu memperoleh nilai ≤ 77 atau sama dengan persentase ketuntasan klasial lebih dari atau sama dengan 75% dari jumlah siswa.

3.8 Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini melakukan analisis data secara statistik deskriptif terhadap data kualitatif dan kuantitatif . data kualitatif berupa hasil observasi kegiatan siswa dan angket reflektif siswa. Analisis data kualitatif terdapat beberapa aktivitas antara lain reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Aktivitas ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data. Analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.8.1 Hasil belajar

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang diperoleh dari jawaban soal evaluasi yang dibagikan pada akhir pertemuan siklus I dan siklus II. Untuk menentukan rata – rata kelas pada masing – masing siklus, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X : Nilai rata –rata kelas

N : Jumlah siswa

Kemudian menentukan ketuntasan belajar secara klasial menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Sumber : Aqib, 2010 : 41)

3.8.2 Lembar pengamatan keterampilan berpikir kreatif siswa

Setelah dilaksanakan observasi keterampilan berpikir kreatif siswa pada setiap siklus, kemudian dihitung besarnya peningkatan berpikir kreatif siswa pada setiap siklus tersebut. Selanjutnya, dibandingkan dengan hasil observasi berpikir kreatif siswa antara siklus I dan siklus II apakah terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa atau tidak.

3.8.3 Lembar pengamatan aktivitas siswa

Lembar pengamatan aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Kemudian dihitung apakah terjadi peningkatan

keaktifan siswa antara siklus I dan siklus II. Adapun rumus yang digunakan adalah :

$$\text{Aktivitas} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

3.8.4 Lembar Angket Tanggapan Siswa

Data tanggapan siswa dianalisis menggunakan diskriptif persentase yaitu menentukan persentase setiap pernyataan menunjukkan tanggapan siswa terhadap pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran Berkirim Salam dan Soal. Untuk menghitung persentasenya digunakan rumus:

$$\text{Tanggapan (T)} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

3.8.5 Pembuatan Kategori Kelas

Rumusan pembuatan ruang kelas dalam penelitian ini adalah dengan *Rating Scale* yaitu responden tidak akan menjawab salah satu dari jawaban kualitatif yang telah disediakan, tetapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan (Sugiyono : 2010:141). Adapun pedoman dalam pengelompokan kelas yaitu sebagai berikut :

Skor Maksimal : 100

Skor Minimal : 20

Kategori Penilaian : 5

Rentangan persentase : 16 \rightarrow $\left(\frac{\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal}(100 - 20)}{\text{Kategori Penilaian (5)}} = 16 \right)$

84% - 100%	: Sangat Kreatif
68% - 84%	: Kreatif
52% - 68%	: Cukup Kreatif
36% - 52%	: Kurang Kreatif
20% - 36%	: Sangat Kurang Kreatif

3.8.6 Daftar Distribusi Frekuensi

Daftar distribusi frekuensi digunakan untuk penyajian data pada hasil tugas individu siswa. Untuk membuat data distribusi frekuensi menggunakan aturan *sturges* (Sudjana : 2005:47) sebagai berikut :

- 1.) Menentukan rentang kelas :

Nilai maksimal – nilai minimal

- 2.) Menghitung banyak kelas interval menggunakan aturan *Sturges* yaitu:

Banyak kelas = $1+(3,3) \log n$

- 3.) Tentukan panjang kelas Interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

- 4.) Pilih ujung bawah kelas interval terkecil pertama. Dalam penelitian ini kelas ujung interval terkecil yaitu nilai yang paling minimum pada hasil belajar siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.2 Profil SMA N 1 Kendal

4.1.2.1 Kondisi Sekolah

SMA 1 Kendal didirikan bulan Juli 1961, atas instruksi Menteri P dan K kepada Direktur SMA 1 Semarang, dan merupakan filial dari SMA 1 Semarang. Maka pada awal Agustus 1961 Bapak Kartono, Direktur SMA 1 Semarang mengadakan peninjauan di Kendal dan membentuk Panitia Pendiri SMA yang kemudian menjadi Panitia Pendiri SMA 1 Kendal dengan susunan:

Ketua I	: Bapak R.S Danoesoegito
Ketua II	: Bapak R. Kaolan Brotohiswoyo
Penulis I	: Bapak Soemardi Tjarjohartono
Penulis II	: Bapak Riyadi
Bendahara I	: Bapak S. Kartowikromo
Bendahara II	: Bapak Dwijosoesastro
Seksi Pendidikan	: Nyonya O. Sahid
Seksi Teknik Pembangunan	: Bapak Sahid
Penasihat	: Bapak R. Soeprapto Atmodirejo

Mula-mula panitia menyiapkan gedung "Bhakti" yang terletak di jalan Notomudigdo, sebelah timur Pendopo Kabupaten Kendal. Tetapi, karena tidak memenuhi syarat pada tanggal 2 Oktober 1962 panitia memindahkan SMA Kendal yang waktu itu jumlah muridnya 25 orang ke gedung bekas asrama SGB

N Kendal di Jalan Pemuda 58 (sekarang tidak dipakai lagi). Dengan banyak perbaikan akhirnya mulai 1 Agustus 1962, SMA 1 Kendal di Nkan. Sejak tahun 1977 SMA 1 Kendal pindah ke daerah Kecamatan Patebon menempati gedung baru milik sendiri yang dibangun oleh pemerintah melalui Proyek Pelita. Sampai sekarang SMA 1 Kendal bertempat di Jl. Soekarno-Hatta Kendal. SMA N 1 Kendal telah menjadi sekolah RSBI sejak tahun 2008/2009, dan sampai sekarang SMA N 1 Kendal telah menjadi RSBI pada tahun ke 4. Dengan usia yang sekarang SMA 1 Kendal sejak berdiri 1961 mengalami beberapa kali pergantian pimpinan sebagai berikut :

1. R. Soeprapto Atmodirejo : 1961 – 1974
2. Abdul Moenir Soediro, B. A : 1974 – 1975
3. Drs. Muchsin : 1975 – 1977
4. Drs. Mintoro Hadisusanto : 1977 – 1989
5. Soebari, B.A Sidik : 1989 – 1991
6. Drs. Purnomo Sidik : 1991 – 1992
7. Muchtomi, B.A : 1992 – 1994
8. Mahjudi, B.A : 1994 – 1998
9. Dra. Supiyatun : 1998 – 2001
10. Drs. Kurniyanto Sukirman : 2001 – 2003
11. Drs. Sutopo : 2003 – 2009
12. Drs. Iskandar : 2009 – sekarang

4.1.2.2 Fasilitas Sekolah

SMA N 1 Kendal merupakan sekolah yang berbasis Rintisan Sekolah Berstandar Internasional (RSBI) yang terletak di Jl. Sukarno Hatta Kabupaten Kendal. Dalam menunjang kelancaran kegiatan proses belajar mengajar maka di SMA N 1 Kendal memiliki berbagai sarana dan prasarana, diantaranya :

1. Ruang Kepala Sekolah (*Head Master Room*)
2. Ruang Wakil Kepala Sekolah (*Vice Head Master Room*)
3. Ruang Guru (*teacher room*)
4. Ruang Tata Usaha (*Administration Room*)
5. Ruang BK (*Career and Guidance Room*)
6. Ruang OSIS (*OSIS Room*)
7. Ruang Aula (*Auditorium*)
8. Perpustakaan dan Laboratorium (*Library and Laboratory*)

Laboratorium merupakan sarana pendukung kegiatan praktikum siswa. Di SMA N 1 Kendal laboratoriumnya cukup lengkap. Diantaranya :

1. Laboratorium kimia
2. Laboratorium fisika
3. Laboratorium biologi
4. Laboratorium bahasa
5. Laboratorium computer

4.1.2.3 Fasilitas Penunjang yang lain:

- 1.) Lobi (ruang tunggu tamu / *waiting room*) :
- 2.) Koperasi Sekolah (*School Cooperation*)

- 3.) Toilet (*Toilet*)
- 4.) Kantin (*Canteen*)
- 5.) Pos Satpam (*Security room*)
- 6.) Lapangan Olah Raga (*Sport Field*)
- 7.) Masjid (*mosque*)
- 8.) UKS (*Healthy Room*)
- 9.) Tempat Parkir (*Park*)
- 10.) Ruang Musik (*Music Room*)

4.1.2.4 Penggunaan Sekolah

Penggunaan area sekolah di SMA N 1 Kendal digunakan secara intern atau bersifat pribadi untuk kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler di sekolah. Dengan kata lain, area dan semua fasilitas SMA N 1 Kendal tidak digunakan untuk beraktifitas oleh sekolah lain. Penggunaan sekolah digunakan penuh oleh SMA N 1 Kendal.

SMA N 1 Kendal tidak melakukan pembagian jam kegiatan belajar mengajar. Pada saat hari efektif kegiatan belajar mengajar dilakukan pada pagi hari yaitu pukul 07.00 dan berakhir pada siang hari yaitu pukul 13.45. Selama bulan ramadhan kegitan belajar mengajar dimulai pada pukul 07.30 dan selesai pada pukul 12.40.

4.1.2.5 Keadaan Guru Dan Siswa

- 1.) Jumlah Guru dan Sebarannya Tiap Kelas
Jumlah Guru Tetap : 54 orang

Jumlah Guru Tidak Tetap	: 13 orang
Jumlah Guru Bantu	: 1 orang
Jumlah Mata Pelajaran	: 24 mapel
Jumlah Jam Belajar	: 1430 jam
Jumlah Total Guru	: 68 orang (daftar terlampir)

2.) Jumlah Siswa Dan Sebarannya Tiap Kelas

Jumlah siswa	: 1027 siswa
Jumlah siswa kelas X	: 337 orang
Jumlah siswa kelas XI	: 338 orang
Jumlah siswa kelas XII	: 352 orang
Total kelas	: 30 kelas (daftar terlampir)

3.) Jumlah Staf Tata Usaha Dan Tenaga Kependidikan Lainnya

Jumlah Staf TU	: 20 orang
Jumlah Pegawai PNS	: 4 orang
Jumlah Pegawai Non PNS	: 18 orang
Jumlah Penjaga	: 3 orang
Jumlah Pesuruh	: 7 orang (daftar terlampir)

4.) Jenjang Pendidikan Terakhir Kepala Sekolah, Guru, Dan Tenaga Kependidikan

a. Jenjang pendidikan kepala sekolah : Pasca Sarjana/UNNES/IPA

b. Jenjang Pendidikan Staf TU

- SMA : 7 orang

- SMEA : 5 orang
- SMP : 1 orang
- SD : 3 orang
- D3 : 5 orang

c. Jenjang Pendidikan Guru

- S1 : 60 orang
- S2 : 6 orang
- Sarmud : 2 orang

4.1.2.6 Jumlah Guru Dan Siswa

1.) Jumlah Guru dan Sebarannya Tiap Kelas

Jumlah Guru Tetap	: 54 orang
Jumlah Guru Tidak Tetap	: 13 orang
Jumlah Guru Bantu	: 1 orang
Jumlah Mata Pelajaran	: 24 mapel
Jumlah Jam Belajar	: 1430 jam
Jumlah Total Guru	: 68 orang (daftar terlampir)

2.) Jumlah Siswa Dan Sebarannya Tiap Kelas

Jumlah siswa	: 1027 siswa
Jumlah siswa kelas X	: 337 orang
Jumlah siswa kelas XI	: 338 orang
Jumlah siswa kelas XII	: 352 orang
Total kelas	: 30 kelas (daftar terlampir)

4.2 Gambaran kondisi awal

Observasi di kelas X1 SMA N 1 Kendal dilaksanakan sebelum penelitian dengan mengadakan diskusi pada guru mata pelajaran Sejarah dan beberapa siswa

tentang mata pelajaran yang Sejarah yang selama ini berlangsung. Berdasarkan keterangan yang di peroleh peneliti, materi yang di sampaikan oleh guru yang bersangkutan menggunakan pembelajaran yang aktif dan pemanfaatan media menggunakan yang tersedia di sekolah. dalam penerapan metode tersebut dapat dikatakan bagus tetapi belum optimal dalam meningkatkan berfikir kreatif siswa karena guru masih mendominasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah satu arah yang masih konvensional.

Aktivitas belajar siswa kelas X1 masih tergolong rendah, hal ini nampak pada apresiasi mata pelajaran Sejarah sendiri. Menurut sebagian siswa mereka merasa bosan mempelajari Sejarah dikarenakan guru yang bersangkutan masih *gaptek* dan hanya menggunakan metode ceramah yang membosankan. Ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang hanya mendengarkan guru dan tidak mau untuk memberikan sanggahan ataupun pertanyaan kepada guru. Jika siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran yang bersangkutan, maka hal ini berpengaruh sekali pada hasil belajar siswa. Sehingga dapat di simpulkan bahwa metode pembelajaran yang kurang menyenangkan mengakibatkan tidak adanya ketertarikan siswa untuk belajar sehingga kurangnya keaktifan dan berfikir kreatif siswa yang secara otomatis juga berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Kondisi ini nampak pada hasil ulangan sebelum tahapan siklus dilakukan, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Mata Pelajaran Sejarah Pra Siklus Kelas XI

No.	Hasil Tes	Hasil Pencapaian
1.	Rata – rata	72,14
2.	Nilai Tertinggi	89
3.	Nilai Terendah	50
4.	Persentasi Tuntas	40,62%
5.	Persentasi Tidak Tuntas	59,37%
6.	Jumlah Siswa	32 Siswa
7.	Jumlah Siswa yang Hadir	32 Siswa
8.	Jumlah Siswa yang Tuntas	13 Siswa
9.	Jumlah Siswa yang tidak Tuntas	19 Siswa
10.	KKM	77

Sumber : Data primer, Mei 2013

Hasil data pada penelitian pra siklus diatas, untuk memudahkan dalam penyajian data dilakukan perhitungan distribusi frekuensi menggunakan aturan *Sturges* yang kemudian memperoleh hasil sebagai berikut:

- 5.) Menentukan rentang kelas :

$$\text{Nilai maksimal} - \text{nilai minimal} (89 - 50 = 39)$$

- 6.) Menghitung banyak kelas interval menggunakan aturan *Sturges* yaitu:

$$\text{Banyak kelas} = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 32$$

$$= 5,966995 \rightarrow \text{dibulatkan } 6$$

- 7.) Tentukan panjang kelas Interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$P = \frac{39}{6} = 6,5 \rightarrow \text{dibulatkan } 7$$

- 8.) Pilih ujung bawah kelas interval terkecil pertama. Dalam penelitian ini ke las ujung interval terkecil yaitu nilai yang paling minimum pada hasil belajar siswa yaitu 50.

Berikut adalah penyajian data daftar distribusi frekuensi kelas X-1 SMA N 1 Kendal.

Tabel 4.2 Daftar Distribusi Frekuensi Pra Siklus

Interval	Banyak Siswa
50-56	4
57-63	5
64-70	4
71-77	4
78-84	7
85-91	8
Jumlah	32

Sumber : Data primer Mei 2013

Berangkat dari permasalahan – permasalahan yang telah ditemukan serta hasil belajar yang diperoleh, maka perlu dilakukan beberapa tindakan sebagai upaya untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa dengan menggunakan metode pembelajaran Kooperatif tipe Berkirim Salam dan Soal. Langkah ini dirasa tepat karena dengan metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dapat memberikan ketertarikan siswa pada mata pelajaran secara kritis dan kreatif. Dengan peningkatan berfikir kreatif siswa, diharapkan pula tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih memuaskan.

4.3 Hasil penelitian

4.3.1 Hasil penelitian siklus I

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Rabu 1 Mei 2013 dan hari Rabu tanggl 8 mei 2013 dengan alokasi waktu 3 x 45 menit. Peneliti berperan sebagai observer yang berperan dan bertanggung jawab penuh terhadap penelitian tindakan ini.

Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I meliputi tahap – tahap sebagai berikut :

4.3.1.1 Perencanaan

Pada siklus I peneliti menyampaikan materi mengenai peradaban awal dunia yang berpengaruh di Indonesia. 1) Siklus I ini peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu menerapkan model pembelajaran berkirim salam dan soal untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa. Sementara tujuan akademik difokuskan agar siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 77 dan ketuntasan klasikal 75%. 2). Peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran berdasarkan dengan berpedoman pada silabus dan RPP. 3). Peneliti menyiapkan materi ajar mengenai peradaban awal dunia yang berpengaruh di Nusantara. Materi ajar ini digunakan pada siklus I dan siklus 2, untuk memperluas wawasan dan pengetahuan siswa mengenai pengaruh peradaban 4). Peneliti merancang skenario pembelajaran mengenai model pembelajaran berkirim salam dan soal. 5). Peneliti menyiapkan lembar kerja

diskusi bagi siswa. 6). Peneliti juga menyusun lembar observasi kegiatan siswa. 7). Peneliti merancang alat evaluasi yang diberikan kepada siswa untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan model pembelajaran berkirim salam dan soal.

4.3.1.2 Pelaksanaan

Tahap tindakan pada tahap penelitian Tindakan Kelas siklus I dilakukan pada hari Rabu, tanggal 1 Mei 2013 dan hari Rabu, tanggal 8 Mei 2013. Setelah mengucapkan salam guru memberikan apersepsi sebagai upaya untuk memberikan rangsangan terhadap siswa lebih siap untuk memulai pelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Sebelum guru menyampaikan materi siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang pengetahuan mereka mengenai materi yang akan disampaikan. Selanjutnya guru menyampaikan secara singkat topik tentang kebudayaan Bacson – Hoabing dan Dong son dengan papan tulis dan LCD sebagai media pembelajaran selama 15 menit. Setelah materi di sampaikan, guru memberikan kesempatan siswa untuk menyanggah, berpendapat serta bertanya kepada guru. Siswa bergabung dengan kelompok masing – masing dan mempersiapkan tugas serta salam kompak yang telah menjadi tugas pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan tentang pembelajaran berkirim salam dan soal. Guru memberikan siswa kesempatan untuk membuat salam kompak (salam kelompok). Siswa berdiskusi dengan menggunakan model pembelajaran berkirim slam dan soal. Selanjutnya guru memberikan lembar evaluasi pre – test kepada siswa yang dikerjakan secara individu dengan waktu 45 menit. Yang mana pada tes evaluasi berupa tes uraian

(*essay test*) sebanyak 10 soal yang dimana soal tersebut merupakan soal analisis yang terdiri dari dua sukar, enam sedang, dan dua mudah. Yang di dalamnya terkandung indikator keterampilan berfikir lancar, indikator berfikir luwes, indikator berpikir orisinil, dan indikator keterampilan memperinci.

Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Mata Pelajaran Sejarah Siklus I Kelas XI

No.	Hasil Tes	Hasil Pencapaian
1.	Rata – rata nilai	78,66
2.	Nilai Tertinggi	94
3.	Nilai Terendah	60
4.	Persentase Tuntas	68,75%
5.	Persentase Tidak Tuntas	31,25%
6.	Jumlah Siswa	32 Siswa
7.	Jumlah Sswa yang Hadir	32 Siswa
8.	Jumlah Siswa yang Tuntas	22 Siswa
9.	Jumlah Siswa yang tidak Tuntas	10 Siswa
10.	KKM	77

Sumber : Data primer Mei 2013

Hasil data pada penelitian siklus I diatas, untuk memudahkan dalam penyajian data dilakukan perhitungan distribusi frekuensi menggunakan aturan *Sturges* yang kemudian memperoleh hasil sebagai berikut:

- 9.) Menentukan rentang kelas :

$$\text{Nilai maksimal} - \text{nilai minimal} (94 - 60 = 34)$$

- 10.) Menghitung banyak kelas interval menggunakan aturan *Sturges* yaitu:

$$\text{Banyak kelas} = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 32$$

$$= 5,966995 \rightarrow \text{dibulatkan } 6$$

- 11.) Tentukan panjang kelas Interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$P = \frac{34}{6} = 5,6666667 \rightarrow \text{dibulatkan } 6$$

- 12.) Pilih ujung bawah kelas interval terkecil pertama. Dalam penelitian ini kelas ujung interval terkecil yaitu nilai yang paling minimum pada hasil belajar siswa yaitu 60.

Berikut adalah penyajian data daftar distribusi frekuensi kelas X-1 SMA N 1 Kendal.

Tabel 4.4 Daftar Distribusi Frekuensi Siklus I

Interval	Banyak Siswa
60-65	3
66-71	1
72-77	7
78-83	14
84-89	6
90-95	1
Jumlah	32

Sumber : Data primer Mei 2013

Selama siklus I berlangsung observer mengamati keterampilan berfikir kreatif siswa sesuai dengan kelompok masing – masing. Adapun hasil dari persentasi berfikir kreatif siswa pada masing – masing kelompok yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.5 Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I

No.	Kelompok	Persentase	Kategori
1.	kelompok 1	63,18%	Cukup Kreatif
2.	kelompok 2	70,77%	Kreatif
3.	kelompok 3	60,73%	Cukup Kreatif
4.	kelompok 4	64,36%	Cukup Kreatif
5.	kelompok 5	60,36%	Cukup Kreatif
6.	kelompok 6	60,91%	Cukup Kreatif

Sumber : Data primer Mei 2013

4.3.1.3 Pengamatan

Pasca tahapan tindakan dilakukan dengan tahap observasi atau pengamatan. Tahap pengamatan merupakan sebuah fase yang bertujuan memperoleh data pengamatan terhadap kegiatan siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung observer melakukan pengamatan dan mencatat segala perkembangan kegiatan yang terjadi dilembar observasi yang telah tersedia.

Selama siklus I, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode ceramah dan LCD sebagai media pembelajaran yang berlangsung secara lancar pada materi kebudayaan Bacson – Hoabinh dan Dong son yang berpengaruh di Nusantara. Siklus I diikuti Siswa kelas X1 yang berjumlah 32 siswa. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung, dan tidak sedikit pula siswa yang terlihat bosan, sesekali mereka juga menguap. Terlihat siswa yang mengobrol sendiri dengan teman satu mejanya. Dan hanya siswa yang pintar saja yang menjawab pertanyaan – pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.

Kondisi pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa siswa masih belum mengembangkan berfikir kreatif. Sedangkan pada pembelajaran tersebut siswa diharapkan mampu menganalisis dan lebih berfikir kreatif pada materi pengaruh

perkembangan kebudayaan Bacson – Hoabinh dan Dong son di Nusantara. Dengan kondisi yang seperti ini, menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk memecahkan masalah – masalah yang terdapat pada materi yang disampaikan. Siswa masih kesulitan untuk mengemukakan pendapat ataupun menyanggah pertanyaan – pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.

Dalam kegiatan ini, observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Adapun aspek yang diamati meliputi : (1) Memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru (*Visual activities*), (2) Berani menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran (*Oral activities*), (3) Mendengarkan apa yang telah disampaikan guru (*Listening activities*), (4) Siswa mengerjakan sendiri soal yang diberikan oleh guru (*Writing activities*), (5) Dapat menggambarkan/menceritakan kesimpulan hasil pembelajaran simulasi (*Drawing activities*), (6) Menjalankan/melaksanakan simulasi sesuai prosedur yang telah ditetapkan (*Motor activities*), (7) Menanggapi pendapat yang dikemukakan oleh teman (*Mental activities*), (8) Bersemangat dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung (*Emotional activities*), (9) Bekerjasama antar siswa dalam kelompok (*Oral activities*). Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase sebanyak 67,8% masuk dalam kategori cukup aktif. Ini berarti pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, sehingga peneliti melanjutkan penilaian aktivitas siswa pada siklus selanjutnya.

Sedangkan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal dapat diukur menggunakan pedoman

observasi berfikir kreatif dan pedoman observasi berfikir kreatif secara keseluruhan dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.6

Hasil Observasi Berfikir Kreatif Siswa Per Indikator dan Per Aspek Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Jumlah	
		Persentase	Kriteria
1.	Keterampilan berfikir lancar (<i>fluency</i>) (A)		
	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban.(A1)	67%	CK
	Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.(A2)	64%	CK
	Rata – rata A	65,63%	CK
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>) (B)		
	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. (B1)	63%	CK
	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.(B2)	63%	CK
	Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. (B3)	61%	CK
	Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. (B4)	59%	CK
	Rata – rata B	61,56%	CK
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>) (C)		
	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.(C1)	61%	CK
	Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri. (C2)	63%	CK
	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. (C3)	61%	CK
	Rata – rata C	61,67%	CK
4.	Keterampilan memperinci (<i>analyze</i>) (D)		
	Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan. (D1)	64%	CK
	Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. (D2)	68%	CK
	Rata – rata D	66,25%	CK

Sumber : Data primer, Mei 2013

Berdasarkan data yang di peroleh darai data diatas bahwa :

- 1.) Aspek kemampuan siswa dalam Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban memperoleh persentase sebanyak 67% masuk dalam kategori cukup kreatif yang artinya siswa cukup mampu menjawab permasalahan dari guru maupun teman sejawat dalam diskusi maupun tugas individu
- 2.) Aspek kemampuan siswa dalam Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban memperoleh persentase 64% masuk dalam kategori cukup kreatif yang berarti siswa cukup kreatif dalam memnjawab pertanyaan dari berbagai sumber, tidak hanya di LKS, buku paket tetapi juga di internet denagn jawaban yang lebih dari satu.
- 3.) Aspek kemampuan siswa dalam Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi memperoleh persentase 63% masuk dalam kategori cukup kreatif yang berarti siswa cukup mampu mengajukan gagasan maupun ide yang sedikit menyimpang dari topik.
- 4.) Aspek kemampuan siswa dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda memperoleh persentase 63% masuk dalam kategori cukup kreatif yang berarti siswa cukup mampu melihat masalah tidak hanya dari satu sudut pandang, tetapi juga melihat dari berbagai sudut pandang yang berbeda – beda.
- 5.) Aspek kemampuan siswa dalam Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda memperoleh persentase 61% masuk dalam kategori cukup kreatif yang berarti siswa mencari soal hanya dalam LKS saja.

- 6.) Aspek kemampuan siswa Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran memperoleh persentase 59% masuk dalam kategori cukup kreatif yang berarti siswa masih belum mampu dalam mengubah cara pendekatan atau pemikiran dan mereka masih terpaku pada LKS.
- 7.) Aspek kemampuan siswa mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik memperoleh persentase 61% masuk dalam kategori cukup kreatif yang berarti siswa belum mampu mengungkapkan istilah – istilah ilmiah dalam melakukan diskusi kelompok maupun dalam menjawab soal individu.
- 8.) Aspek kemampuan siswa dalam memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri memperoleh persentase 63% masuk dalam kategori cukup kreatif yang berarti siswa belum mampu untuk memecahkan masalah – masalah yang berkaitan dengan topik.
- 9.) Aspek kemampuan siswa mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur memperoleh persentase 61% masuk dalam kategori cukup kreatif yang berarti siswa masih belum mampu untuk membuat soal – soal yang relevan pada topik.
- 10.) Aspek kemampuan siswa mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan memperoleh persentase 64% masuk dalam kategori cukup kreatif yang berarti siswa belum cukup mampu mempertahankan ide ataupun gagasan dalam proses diskusi.
- 11.) Aspek kemampuan siswa Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik memperoleh persentase 68% masuk dalam kategori cukup kreatif yang

berarti siswa cukup mampu menjelaskan lebih spesifik dalam menjelaskan permasalahan.

4.3.1.4 Refleksi

Tahap akhir pada siklus pertama adalah tahapan refleksi. Tahap ini digunakan untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam upaya pencapaian tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran berlangsung dapat di simpulkan sebagai berikut : (1) kondisi kelas saat pelajaran berlangsung siswa masih terlihat bingung dengan metode pembelajaran yang diterapkan, melihat model pembelajaran tersebut masih baru erhadap siswa, (2) terlihat hanya siswa yang pintar saja yang aktif dalam kelas, (3) siswa masih sulit menganalisis masalah, ini nampak pada pertanyaan yang diajukan oleh siswa kurang relevan dengan topik yang ada, (4) sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan serta sanggahan pada guru mata pelajaran, (5) berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada guru pada siklus I yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) memperoleh 68,75% dan siswa yang belum mencapai KKM memperoleh 31,25%, (6) berdasarkan indikator yang telah ditentukan oleh keterampilan berfikir kreatif siswa perlu adanya peningkatan belajar lagi melihat hasil nilai rata - rata yang hanya mencapai 78,66 yang tergolong dalam kategori baik dan belum mencapai target yang dikehendaki. Maka peneliti dan guru sepakat untuk melakukan perbaikan dengan merencanakan siklus ke II sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan pada berpikir kreatif siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

4.3.2 Hasil Penelitian Siklus II

Pada hasil penelitian siklus I, kelas X-1 belum mencapai indikator yang telah ditetapkan sehingga penelitian berlanjut pada siklus II. Siklus II dilakukan pada hari Rabu tanggal 15 Mei 2013 dengan alokasi waktu 2x45 menit. Penelitian ini berbentuk kolaborasi antara guru mata pelajaran dengan observer. Dan observer bertanggung jawab penuh terhadap penelitian tindakan kelas ini.

Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II meliputi tahap – tahap sebagai berikut :

4.3.2.1 Perencanaan

Pada siklus II guru mengadakan identifikasi masalah yang timbul pada siklus I. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti dan observer dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. Selanjutnya guru menentukan alternatif pemecahan masalah dengan menetapkan langkah – langkah pembelajaran sesuai dengan strategi pembelajaran Berkirim Salam dan Soal.

Siklus II menyampaikan materi mengenai pengaruh masuknya perkembangan kebudayaan Bacson – Hoabinh dan dong Son di Nusantara. 1) Siklus I ini peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu menerapkan model pembelajaran berkirim salam dan soal untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa. Sementara tujuan akademik difokuskan agar siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 77 dan ketuntasan klasikal 75%. 2). Peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran berdasarkan dengan berpedoman pada silabus dan RPP. 3). Peneliti menyiapkan materi ajar mengenai peradaban awal dunia yang berpengaruh di Nusantara. Materi ajar ini digunakan

pada siklus I dan siklus 2, untuk memperluas wawasan dan pengetahuan siswa mengenai pengaruh peradaban 4). Peneliti merancang skenario pembelajaran mengenai model pembelajaran berkirim salam dan soal. 5). Peneliti menyiapkan lembar kerja diskusi bagi siswa. 6). Peneliti juga menyusun lembar observasi kegiatan siswa. 7). Peneliti merancang alat evaluasi yang diberikan kepada siswa untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan model pembelajaran berkirim salam dan soal.

4.3.2.2 Pelaksanaan

Pada tahap tindakan di siklus II, setelah mengucapkan salam guru memulai pelajaran dengan memberikan apersepsi sebagai upaya untuk memberikan rangsangan kepada siswa agar lebih siap untuk mengikuti pelajaran selama 10 menit. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sesekali guru memberikan *guyonan* kepada para siswa, hal ini bertujuan untuk memberikan suasana yang santai dan menyenangkan. Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi pada siklus I selam 15 menit kemudian menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal. Setelah itu guru membimbing siswa untuk kembali pada kelompok masing – masing yang sudah di bentuk pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan diskusi dilakukan pada pertemuan berikutnya yang dilakukan selama 20 menit. Setiap kelompok membuat 2 pertanyaan yang dirasa belum paham pada masing – masing individu yang dibimbing oleh guru. Kemudian dua kelompok maju ke depan kelas secara acak untuk mempersentasikan tugas

kelompok yang sudah di siapkan sebelumnya. Sebelum mempersentasikan tugas, masing – masing kelompok mengirimkan salam (sorak kompak) kepada kelompok – kelompok lain di kelas. Pada *season* tanya jawab, kelompok yang akan bertanya juga harus memberikan salam (sorak kompak) pada kelompok yang akan diberikan pertanyaan dan begitu seterusnya. Salam yang di lakukan oleh masing – masing kelompok ini bertujuan untuk memberikan rangsangan pada tiap individu yang akan bertanya agar lebih menyenangkan dalam diskusi yang berlangsung. Diskusi diakhiri dengan kesimpulan oleh kelompok yang persentase di kelas yang kemudian di bantu oleh guru mata pelajaran.

Akhir tindakan pada siklus II diakhiri dengan pemberian tes evaluasi siklus II selam 45 menit. Tes evaluasiberupa tes uraian (*essay test*) sebanyak 10 soal yang dimana soal tersebut merupakan soal analisis yang terdiri dari dua sukar, enam sedang, dan dua mudah. Yang di dalamnya terkandung indikator keterampilan berfikir lancar, indikator berfikir luwes, indikator berpikir orisinil,dan indikator keterampilan memperinci.

Tabel 4.7 Hasil Evaluasi Mata Pelajaran Sejarah Siklus II Kelas X1

No.	Hasil Tes	Hasil Pencapaian
1.	Rata – rata	83,16
2.	Nilai Tertinggi	96
3.	Nilai Terendah	66
4.	Persentasi Tuntas	84,37%
5.	Persentasi Tidak Tuntas	15,62%
6.	Jumlah Siswa	32 Siswa
7.	Jumlah Sswa yang Hadir	32 Siswa
9.	Jumlah Siswa yang Tuntas	28 Siswa
10.	Jumlah Siswa yang tidak Tuntas	4 Siswa
11.	KKM	77

Sumber : Data primer, Mei 2013

Hasil Data primer pada siklus II diatas, untuk memudahkan dalam penyajian data dilakukan perhitungan distribusi frekuensi menggunakan aturan *Sturges* yang kemudian memperoleh hasil sebagai berikut:

- 1.) Menentukan rentang kelas :

$$\text{Nilai maksimal} - \text{nilai minimal} (96 - 66 = 30)$$

- 2.) Menghitung banyak kelas interval menggunakan aturan *Sturges* yaitu:

$$\text{Banyak kelas} = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 32$$

$$= 5,966995 \rightarrow \text{dibulatkan } 6$$

- 3.) Tentukan panjang kelas Interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$P = \frac{30}{6} = 5$$

- 4.) Pilih ujung bawah kelas interval terkecil pertama. Dalam penelitian ini kelas ujung interval terkecil yaitu nilai yang paling minimum pada hasil belajar siswa yaitu 66. Berikut adalah penyajian data daftar distribusi frekuensi kelas X-1 SMA N 1 Kendal.

Tabel 4.8 Daftar Distribusi Frekuensi Siklus II

Interval	Banyak Siswa
66-70	1
71-75	2
76-81	14
82-86	4
87-91	6
92-96	5
Jumlah	32

Sumber : Data primer, Mei 2013

Guru kemudian memberikan angket tanggapan pada setiap siswa. Angket diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan model Berkirim salam dan soal. Selama pembelajaran berlangsung pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal observer mengamati keterampilan berfikir kreatif siswa seperti pada siklus. Berikut ini keterampilan berfikir siswa pada siklus II.

Tabel 4.9 Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II

No.	Kelompok	Persentase	Kategori
1.	kelompok 1	81,82%	Kreatif
2.	kelompok 2	86,18%	Kreatif
3.	kelompok 3	80,00%	Kreatif
4.	kelompok 4	80,73%	Kreatif
5.	kelompok 5	79,39%	Kreatif
6.	kelompok 6	79,70%	Kreatif

Sumber : Data primer, Mei 2013

4.3.2.3 Pengamatan

Setelah tahap pelaksanaan dilakukan, dilanjutkan pada tahap pengamatan atau observasi. Tahap pengamatan merupakan sebuah fase yang bertujuan memperoleh data pengamatan terhadap kegiatan siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung observer melakukan pengamatan dan mencatat segala perkembangan kegiatan yang terjadi dilembar observasi yang telah tersedia.

Terdapat peningkatan pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan model Berkirim salam dan Soal pada siklus II. Hal ini dapat dilihat pada perbandingan persentase antara siklus I dengan siklus II. Siswa telah memahami pelaksanaan pembelajaran sehingga suasana pembelajaran berlangsung kondusif, menyenangkan dan lebih antusias dalam proses

pembelajaran. Pada diskusi yang dilakukan di siklus II siswa lebih bisa bekerja sama dengan satu kelompok masing –masing sehingga siswa mampu bertukar pikiran dengan teman sejawat untuk memecahkan pertanyaan – pertanyaan sulit yang belum dipahami yang diberikan oleh kelompok lain. Siswa lebih mampu mengeksplorasi berbagai sumber belajar, selain LKS dan buku paket mereka juga mendapatkan sumber dari internet. Siswa lebih percaya diri pada dalam mempersentasikan materi yang ditentukan, dan pada siklus II jumlah siswa yang bertanya dan memberikan sanggahan lebih meningkat dibanding pada siklus I. selama diskusi berlangsung Pertanyaan dan pendapat dari siswa lebih relevan dengan materi pembelajaran. Apresiasi siswa lain saat persentasi berlangsung mulai terjadi peningkatan karena siswa lebih serius dalam mendengarkan kelompok lain menyampaikan materi.

Aktivitas berfikir kreatif siswa pada siklus II mengalami peningkatan memperoleh persentase 81,19% sehingga termasuk dalam kategori kreatif . Pada siklus II siswa dapat menganalisis dan merekontruksi pengaruh kebudayaan Bacson – Hoabinh dan Dong son di Nusantara. Melalui analisis dan rekontruksi tersebut siswa dapat mengemukakan kembali bahkan menyimpulkan bagaimana pengaruh awal peradaban yang berpengaruh pada kebudayaan di Nusantara pada masa tersebut. Selain itu siswa dapat mengetahui hasil peninggalan dan pesebaran dari peradaban Bacson – Hoabinh dan Dong Son. Dengan kemampuan – kemampuan siswa tersebut, maka hal ini menunjukkan siswa semakin mandiri karena siswa lebih memadukan berbagai sumber belajar yang ada untuk

memecahkan topik dibanding bertanya kepada guru sehingga campur tangan guru pada pembelajaran siklus II lebih minim.

Selama siklus II berlangsung, observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Terdapat 9 item dalam pengamatan yang dilakukan pada siklus II sama dengan yang dilakukan pada siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa diperoleh persentase sebanyak 83,9% yang masuk dalam kategori aktif Dimana pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 16,1%.

Sedangkan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal dapat diukur menggunakan pedoman observasi berfikir kreatif dan pedoman observasi berfikir kreatif secara keseluruhan dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.10
Hasil Observasi Berfikir Kreatif Siswa Per Indikator dan Per Aspek Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Jumlah	
		Persentase	Kriteria
1.	Keterampilan berfikir lancar (<i>fluency</i>) (A)		
	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban.(A1)	81,3%	K
	Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.(A2)	83,8%	K
	Rata – rata A	82,5%	K
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>) (B)		
	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. (B1)	76%	K
	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.(B2)	79%	K
	Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. (B3)	83%	K
	Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. (B4)	76%	K
	Rata – rata B	78,44	K
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>) (C)		
	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.(C1)	83%	K
	Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri. (C2)	83%	K
	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. (C3)	81%	K
	Rata – rata C	82,08%	K
4.	Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>) (D)		
	Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan. (D1)	81%	K
	Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. (D2)	87%	K
	Rata – rata D	84,06%	K

Sumber : Data primer, Mei 2013

Berdasarkan data yang di peroleh darai data diatas bahwa :

- 5.) Aspek kemampuan siswa dalam Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban memperoleh persentase sebanyak 81,3% masuk dalam kategori kreatif yang artinya siswa sudah mampu menjawab

permasalahan dari guru maupun teman sejawat dalam diskusi maupun tugas individu

- 6.) Aspek kemampuan siswa dalam selalu memikirkan lebih dari satu jawaban memperoleh persentase 83,8% masuk dalam kategori kreatif yang berarti siswa cukup kreatif dalam menjawab pertanyaan dari berbagai sumber, tidak hanya di LKS, buku paket tetapi juga di internet dengan jawaban yang lebih dari satu.
- 7.) Aspek kemampuan siswa dalam Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi memperoleh persentase 76% masuk dalam kategori kreatif yang berarti siswa sudah mampu mengajukan gagasan maupun ide yang sedikit menyimpang dari topik.
- 8.) Aspek kemampuan siswa dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda memperoleh persentase 79% masuk dalam kategori kreatif yang berarti siswa mampu melihat masalah tidak hanya dari satu sudut pandang, tetapi juga melihat dari berbagai sudut pandang yang berbeda – beda.
- 9.) Aspek kemampuan siswa dalam Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda memperoleh persentase 83% masuk dalam kategori kreatif yang berarti siswa mampu mencari banyak sumber yang ada dan dapat menerima ide maupun gagasan dari orang lain.
- 10.) Aspek kemampuan siswa Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran memperoleh persentase 76% masuk dalam kategori kreatif yang

berarti siswa mampu dalam mengubah cara pendekatan atau pemikiran siswa tidak hanya di dalam kelas tetapi juga dalam kehidupan sehari - hari.

- 11.) Aspek kemampuan siswa mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik memperoleh persentase 83% masuk dalam kategori kreatif yang berarti siswa mampu mengungkapkan istilah – istilah ilmiah dalam melakukan diskusi kelompok maupun dalam menjawab soal individu.
- 12.) Aspek kemampuan siswa dalam memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri memperoleh persentase 83% masuk dalam kategori kreatif yang berarti siswa mampu untuk memecahkan masalah – masalah yang berkaitan dengan topik.
- 13.) Aspek kemampuan siswa mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur memperoleh persentase 81% masuk dalam kategori kreatif yang berarti siswa masih mampu untuk membuat soal – soal yang relevan pada topik.
- 14.) Aspek kemampuan siswa mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan memperoleh persentase 81% masuk dalam kategori kreatif yang berarti siswa mampu mempertahankan ide ataupun gagasan dalam proses diskusi.
- 15.) Aspek kemampuan siswa Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik memperoleh persentase 87% masuk dalam kategori kreatif yang berarti siswa mampu menjelaskan lebih spesifik dalam menjelaskan permasalahan.

4.3.2.4 Refleksi

Pada siklus II, berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam menggunakan pembelajaran berkirim salam dan soal terdapat adanya peningkatan. Hasil belajar pada siklus II juga mengalami peningkatan, hal ini terlihat pada hasil evaluasi siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 87,5%. Sedang pada aktivitas berfikir kreatif siswa telah meningkat dan berjalan dengan lancar pada siklus II yaitu memperoleh persentase sebesar 76,82%. Hasil ini juga didukung dengan angket tanggapan siswa tentang model pembelajaran berkirim salam dan soal yang menunjukkan hasil yang memuaskan.

4.4 Keterampilan berfikir kreatif siswa

Keterampilan berfikir kreatif siswa dari siklus I sampai pada siklus II meliputi 4 aspek yaitu : keterampilan berfikir lancar, keterampilan berfikir luwes, keterampilan berfikir orisinal dan keterampilan memperinci. Keempat aspek tersebut diperoleh selama pembelajaran berlangsung yang diakhiri dengan evaluasi. Keterampilan berfikir kreatif siswa selama proses pembelajaran selalu dinilai dengan kriteria dan indikator yang telah ditetapkan, yaitu dengan penpersentasean tiap kemampuan berfikir kreatif siswa. Persentase yang diambil adalah persentase siswa selama pembelajaran berlangsung. Penilaian keterampilan berfikir kreatif siswa mulai dari siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat pada lampiran. Perbandingan persentase berfikir kreatif siswa antara siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

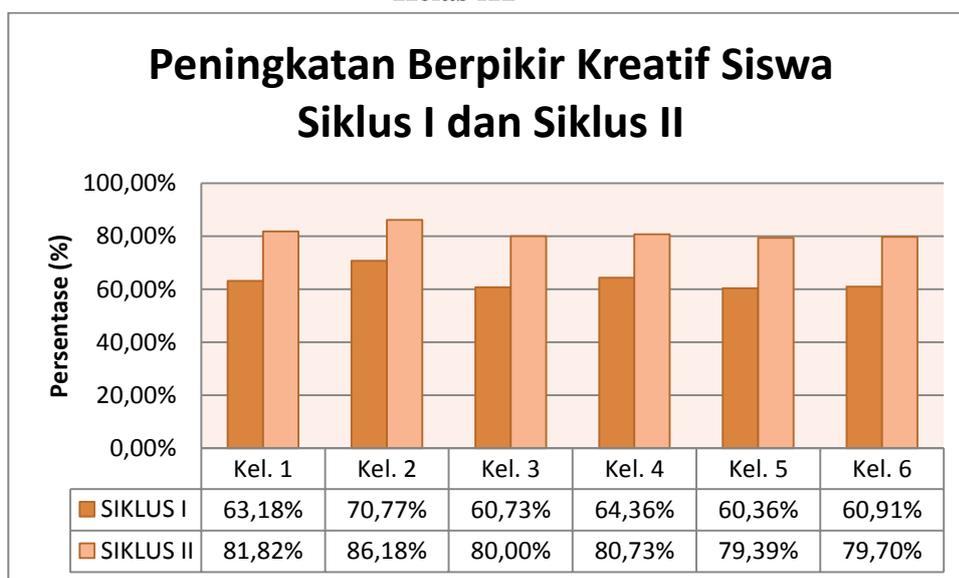
Tabel 4.11 Perbandingan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI

No.	Aspek yang diamati	Persentase		Kenaikan Persentase
		Siklus I	Siklus II	
1.	Keterampilan berfikir lancar (<i>fluency</i>) (A)			
	Mencetuskas banyak gagasan, jawaban, jawaban atau penyelesaian (A1)	66,88%	80,63%	0,42%
	Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.(A2)	64,38%	77,50%	0,37%
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>) (B)			
	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. (B1)	63,13%	72,50%	0,25%
	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.(B2)	62,50%	71,88%	0,25%
	Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. (B3)	61,25%	78,75%	0,45%
	Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. (B4)	59,38%	73,75%	0,35%
3.	Keterampilan berpikir orisinil (<i>originality</i>) (C)			
	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.(C1)	61,25%	73,75%	0,32%
	Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri. (C2)	63,13%	77,50%	0,39%
	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. (C3)	60,63%	75,63%	0,38%
4.	Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>) (D)			
	Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan. (D1)	64,38%	77,50%	0,37%
	Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. (D2)	68,13%	84,38%	0,51%

Sumber : Data primer, Mei 2013

Keterampilan berpikir kreatif siswa berdasarkan setiap indikator penilaian mengalami kenaikan dari siklus I hingga siklus II peningkatan tersebut terjadi berdasarkan kinerja setiap masing – masing kelompok. Adapun peningkatan berpikir kreatif berdasarkan kelompok yaitu sebagai berikut :

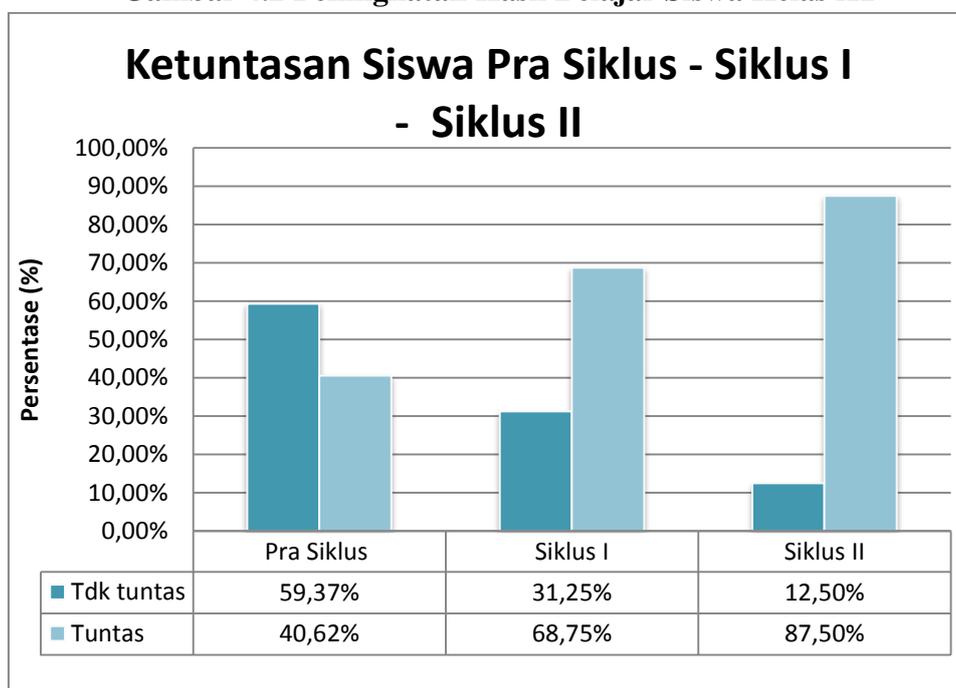
Gambar 4.1 Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I dan Siklus II Kelas X1



Sumber : Data primer, Mei 2013

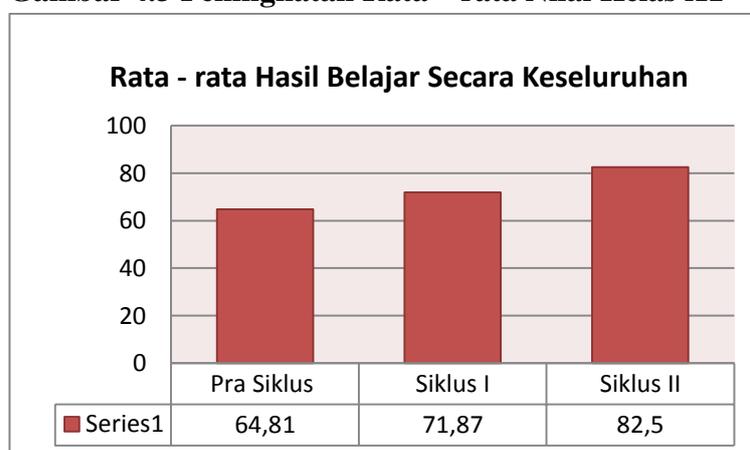
Variabel yang di selidiki dalam penelitian ini adalah variabel input, proses dan output yang dimana variabel tersebut dijadikan tolok ukur untuk menjawab permasalahan yang dihadapi. Yang artinya dalam peningkatan berpikir kreatif siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang merupakan tujuan dalam pembelajaran. Sisa dikatakn tuntas belajar apabila nilai hail belajar siswa tersebut ≥ 77 . Adapun peningkatan hasil evaluasi dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 4.2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X1



Sumber : Data primer, Mei 2013

Gambar 4.3 Peningkatan Rata – rata Nilai Kelas X1



Sumber : Data primer, Mei 2013

Dari data yang diperoleh peneliti, terdapat peningkatan yang terjadi dari pra siklus, siklus I hingga siklus II. Dapat dilihat dari grafik yang ada diatas menunjukkan persentase ketuntasan siswa pra siklus memperoleh 40,62%, pada siklus I meningkat memperoleh 68,75% di siklus II. Selanjutnya berpengaruh pula

pada hasil rata – rata nilai kelas memperoleh 64,81 pada pra siklus, dilakukan penelitian siklus I memperoleh rata – rata nilai siswa sebesar 71,87. Karena belum memperoleh hasil yang diharapkan maka dilakukan penelitian pada siklus selanjutnya, yang pada siklus II ini pada hasil rata – rata nilai siswa terdapat peningkatan dan memperoleh sebesar 82,5

4.5 Peningkatan Aktivitas Siswa dari Siklus I Hingga Siklus II

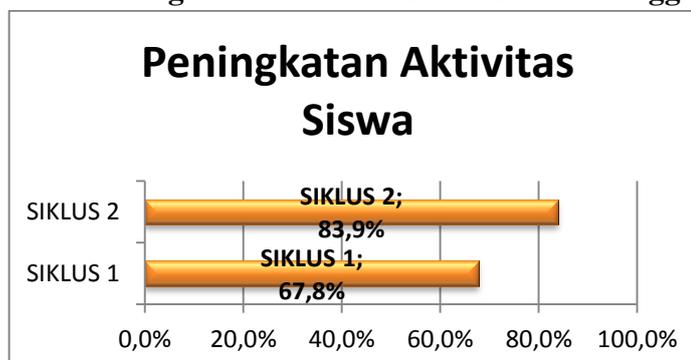
Selama proses pembelajaran berlangsung semua aktivitas siswa diamati dan dinilai berdasarkan pada panduan serta indikator yang telah ditentukan, yaitu meliputi penpersentasean pada tiap aktivitas tertentu. Dari pengamatan tersebut memperoleh hasil aktivitas siswa mulai dari siklus I hingga siklus II terdapat peningkatan. Dibawah ini merupakan lembar perbandingan keaktifan siswa dari siklus I hingga siklus II, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.12 Peningkatan Aktivitas Siswa Kelas XI

TINDAKAN	PRESENTASE	KATEGORI
SIKLUS 1	67,8%	CUKUP AKTIF
SIKLUS 2	83,9%	AKTIF

Sumber : Data primer, Mei 2013

Gambar 4.4 Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I hingga Siklus II



Sumber : Data primer, Mei 2013

Dari data yang diperoleh tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa dari siklus I hingga siklus II. Terdapat juga perbandingan yang terlihat signifikan dari siklus I hingga siklus II berkaitan dengan aktivitas siswa dikelas XI SMA N 1 Kendal.

4.6 Pembahasan

Sebagaimana telah diuraikan dalam sajian hasil penelitian dimuka, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif teknik berkirim salam dan soal dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa yang juga mengalami peningkatan terhadap hasil belajar siswa serta peningkatan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pada akhir pembelajaran siklus I, di siklus II mengalami perubahan yang telah mampu meningkatkan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal dan telah mencapai indikator yang telah ditentukan.

Teknik belajar berkirim salam dan soal memberi siswa kesempatan untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa membuat pertanyaan sendiri sehingga akan merasa lebih terdorong untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh teman – teman sekelasnya (Sugiyanto, 2010 : 51). Pertanyaan – pertanyaan siswa yang diajukan pada siswa lain membutuhkan kemampuan untuk mengeksplorasi berbagai sumber belajar untuk mengumpulkan bukti maupun fakta yang berhubungan dengan hipotesis yang diajukan. Kegiatan seperti ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Kemudian dengan kegiatan melemparkan pertanyaan

kepada teman sejawat membuat siswa lebih nyaman dan tidak sungkan untuk bertanya karena teknik berkirim salam dan soal tersebut merupakan pembelajaran kooperatif dimana Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2010:37). sehingga dalam pembelajaran ini, siswa mampu meningkatkan berpikir kreatif yang kemudian akan tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan teknik tersebut dapat meningkatkan berpikir kreatif, hasil belajar serta keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Meskipun dalam siklus I ini masih belum mencapai hasil yang maksimal. Pada pembelajaran ini, siswa masih merasa enggan untuk bertanya maupun mengemukakan pendapatnya sehingga masih banyak siswa yang diam dan hanya siswa yang pandai saja yang selalu mengajukan pertanyaan. Selain itu, pertanyaan yang dibuat oleh siswa dirasa kurang relevan dengan materi pembelajaran.

Kegiatan diskusi kelompok masih didominasi oleh individu, hal ini terlihat pada beberapa kelompok yang melemparkan pertanyaan maupun jawaban adalah orang yang sama. Penggunaan salam sorak yang digunakan juga menjadikan siswa gaduh dan tidak kondusif dalam proses pembelajaran dikarenakan masih ada beberapa kelompok yang tidak tahu salam sorak kelompok masing – masing. Aktivitas belajar ini kurang optimal disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan teknik pembelajaran berkirim salam dan soal yang baru pertama kali

diterapkan pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA N 1 Kendal. Dari permasalahan yang terjadi pada siklus I tersebut maka observer melanjutkan pembelajaran agar terjadi peningkatan berpikir kreatif maupun hasil pada siklus II.

berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa terdapat peningkatan secara signifikan. Dari hasil pengamatan pada siklus II proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar. Hal ini terlihat semakin banyak siswa yang berpartisipasi dalam kelompok diskusi, mereka lebih banyak mengemukakan pendapat dibanding dengan duduk berdiam diri. Siswa juga lebih mampu membuat pertanyaan yang lebih berbobot dan relevan dengan materi pembelajaran. Sebelumnya pada siklus I siswa hanya mampu membuat dua pertanyaan, tetapi pada siklus II mereka mampu membuat empat sampai lima pertanyaan yang relevan. Siswa sudah lebih kompak dalam menggunakan salam sorak, hal ini karena masing – masing kelompok sudah terlebih dahulu mempersiapkan semua yang diperlukan dalam diskusi sehingga kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan. Pada siklus II kerja sama dalam kelompok mengalami peningkatan, kegiatan diskusi sudah tidak didominasi oleh individu karena siswa sudah menekankan *team work* dimana antar siswa dalam kelompok saling bekerjasama. Apresiasi siswa terhadap kelompok yang mempresentasikan jawaban mendapat respon yang baik selain itu kelompok lain dapat mendengarkan penjelasan siswa secara lebih serius dan kondusif.

Secara keseluruhan proses pembelajaran siklus I maupun siklus II berlangsung lancar. Hal tersebut didukung oleh peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan berpikir kreatif dan hasil

belajar mata pelajaran sejarah. Berdasarkan tes evaluasi siklus I tampak adanya peningkatan nilai rata – rata siswa dari sebelum dilakukan perlakuan sampai dilakukannya siklus I yaitu dari 64,81 meningkat menjadi 71,87. Hal ini juga diikuti dengan meningkatnya ketuntasan belajar klasial yaitu dari 40,62% menjadi 68,75%.

Hasil belajar tes evaluasi siklus I dapat diketahuai adanya peningkatan dibanding sebelum dilaksanakan model pembelajaran berkirim salam dan soal, tetapi ketuntasan klasial yang dicapai dalam siklus I hanya 68,75% dan belum memenuhi indikator keberhasilan ketuntasan klasial yaitu 75%. Sehingga dalam siklus I perlu perbaikan siklus berikutnya. Terdapat peningkatan hasil evaluasi siswa pada siklus II hal ini dapat dilihat dari hasil yang mencapai nilai rata – rata dari 71,87 menjadi 82,5. Peningkatan juga terlihat pada KKM dari 68,75% menjadi 87,50%. Dari nilai rata – rata kelas dan ketuntasan klasial tersebut dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.13 Evaluasi Hasil Belajar Siswa Kelas X1

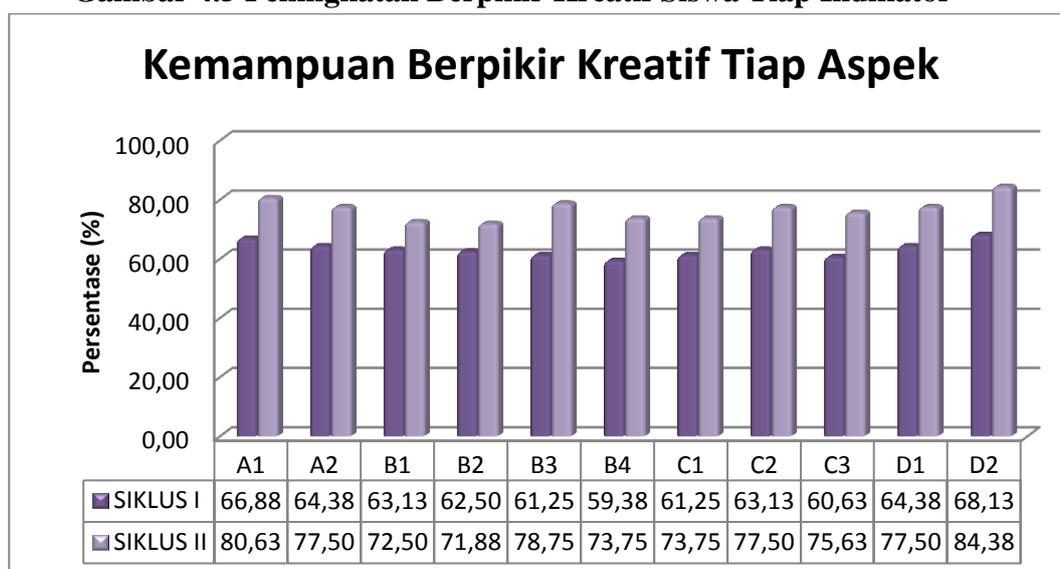
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata – rata	68,81	71,87	82,5
Persentase Ketuntasn Klasial	40,62%	68,75%	87,50%

Sumber : Data primer, Mei 2013

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi keterampilan berpikir kreatif siswa, mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Keterampilan berpikir kreatif mengalami peningkatan berdasarkan setiap indikator yang telah ditentukan. Deikian juga dengan keterampilan berpikir kreatif siswa pada masing – masing kelompok mengalami peningkatan. Siklus I berpikir kreatif siswa mencapai 63,18% dengan kategori cukup kreatif, kemudian pada siklus II

mengalami peningkatan menjadi 81,19% dengan kategori kreatif. Ini berarti tiap indikator juga mengalami peningkatan. Berikut adalah diagram hasil peningkatan berpikir kreatif siswa dari siklus I hingga siklus II. Lebih jelas dapat dilihat pada lampiran.

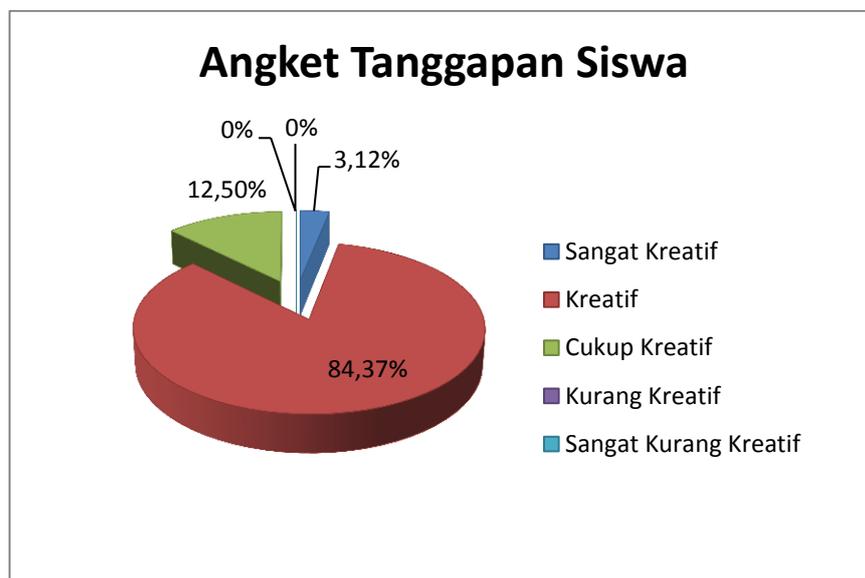
Gambar 4.5 Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Tiap Indikator



Sumber : Data primer, Mei 2013

Peningkatan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal, juga didukung dengan tanggapan positif dari siswa terhadap penerapan teknik pembelajaran. Hal ini dapat dilihat melalui angket tanggapan siswa mengenai berpikir kreatif serta penerapan model pembelajaran berkirim salam dan soal. Berikut adalah diagram dari respon positif siswa.

Gambar 4.6



Sumber : Data primer, Mei 2013

Gambar diatas menunjukkan bahwa kriteria sangat kreatif memperoleh hasil sebesar 3,12%, kriteria kreatif mendapatkan persentase 84,37%, persentase 12,50% ada pada kriteria cukup kreatif. Kemudian kriteria kurang kreatif maupun sangat kurang kreatif mendapatkan persentase 0%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa setuju dalam penggunaan model pembelajaran berkirim salam dan soal karena dalam metode tersebut berpikir kreatif siswa menjadi meningkat.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan :

- 1.) Penerapan pembelajaran berkirim salam dan soal mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pelajaran awal peradaban dunia yang berpengaruh pada manusia di Nusantara kelas X1 SMA N 1 Kendal. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal pada siklus I sampai dengan siklus II yang mengalami peningkatan hingga mencapai indikator keberhasilan. Pada berpikir kreatif siswa siklus I memperoleh 63,18% masuk pada kategori cukup kreatif dan meningkat pada siklus II memperoleh 81,19 % masuk pada kategori kreatif.
- 2.) Penerapan model pembelajaran berkirim salam dan soal mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran awal peradaban dunia yang berpengaruh pada manusia di Nusantara kelas X1 SMA N 1 Kendal. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata ketuntasan klasial hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berkirim salam dan soal dari saat dilakukannya pra siklus sampai siklus II mengalami peningkatan hingga mencapai kriteri keberhasilan. Yaitu siklus I memperoleh 68,75% meningkat pada siklsu II menjadi 87,50%.

5.2 Saran

Saran yang dapat direkomendasikan oleh peneliti antara lain sebagai berikut :

- 1.) Mata pelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X1 SMA N 1 Kendal. Oleh karena itu, hendaknya guru mata pelajaran sejarah juga dapat menerapkan model pembelajaran berkirim salam dan soal sebagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian siswa kelas X1 SMA N 1 kendal.
- 2.) Dalam penerapan model pembelajaran ini tidak semua kelas maupun mata pelajaran dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, melihat bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran dilakukan, guru mata pelajaran hendaknya mengetahui strategi yang tepat untuk dapat mengkondisikan kelas, mengingat jumlah dan karakter siswa yang heterogen sehingga pembelajaran yang aktif serta komunikasi secara dua arah dapat tercipta dengan baik. Guru mata.
- 3.) Siswa kelas X1 SMA N 1 Kendal diharapkan lebih aktif dalam menemukan sumber belajar untuk mendukung pembelajaran, sehingga pengetahuan mata pelajaran sejarah tidak sebatas pada satu sumber belajar saja.
- 4.) Siswa kelas X1 SMA N 1 Kendal diharapkan dapat lebih proaktif dalam membuat soal maupun memecahkan masalah melalui *group discussion*, misalnya dengan cara berkontribusi gagasan atau ide – ide dalam *team work*

sehingga kemandirian dalam berpikir, kerjasama dan memecahkan masalah siswa kelas XI SMA N 1 Kendal akan terlatih.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Selama penelitian berlangsung terdapat keterbatasan – keterbatasan yang dirasakan antara lain :

- 1.) Keterbatasan dalam penelitian ini adalah manajemen waktu yang kurang dapat direncanakan dengan baik, sehingga untuk selanjutnya perlu adanya pengaturan waktu yang sesuai dan dapat mendisain pembelajaran dengan lebih baik lagi.
- 2.) Keterbatasan dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas sehingga hasil dan kesimpulan dari penelitian ini hanya dapat digunakan untuk penelitian ini dan tidak dapat digeneralisasikan untuk penelitian lain. Namun semoga penelitian yang telah dilaksanakan ini dapat bermanfaat bagi kegiatan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hasyimi, Sayyid Ahmad. 1993. *Mukhtaru Al-Hadits Nabawi ; Hadits Riwayat Ibnu Abdu Al-Barri*. Surabaya. Al-hidayah.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian ; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT Pineka Cipta
- Aqib, Zaenal, Jaiyaroh S. Eko D, dan Khusnul Khotimah. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas : Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung : Yrama Widya
- Aqib, Zaenal, M. Maftuh, Sujak dan Kawentar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas : Untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung. Yrama Widya
- Bachman, Edmund. 2005. *Creative Thinking Roadmap ; Metode Belajar Berpikir Kritis dan Inovatif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Badrika, I Wayan. 2006. *Sejarah untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Evans, James R. 1994. *Berpikir kreatif (dalam pengambilan keputusan dan manajemen)*. Jakarta. Bumi Aksara
- Iru L. dan Ode L. 2012. *Analisis Penerapan (Pendekatan, Metode, Strategi dan Model – model Pembelajaran)*. Yogyakarta. Multi Presindo
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah – Teaching of History*. Jakarta: Grasindo
- Mulyasa, H.E. 2009. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Munandar, Utami. 1999. *Kreatifitas & keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarat : Gramedia Pustaka Utama
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor.ghalia Indonesia.
- Nizar Alam dan Dody. 2008. *Classroom Action Research (Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas)*._____ Mahayasa
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana.

- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung. Tarsito
- Sugiyanto. 2009. *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, Dedi. 1996. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung. Alfabeta
- Susanti, Susi. 2010. *Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Berkirim Salam Dan Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Bangsri Tahun Ajaran 2009/2010*. UNNES_____
- Trianto S. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berinovasi Konstruktivistik (Konsep, Landasan Teoritis – Praktis dan Implementasinya)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang *Guru dan Dosen*. Jakarta: Sinar Grafik
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*. Jakarta. Bumi Aksara

Sumber dari Internet

<http://dedomasje.wordpress.com/2013/01/14/berpikir-kritis-dan-berpikir-kreatif-menurut-para-ahli/>. Di unduh pada tanggal (16/05/2013) pukul 20:28.

<http://totoyulianto.wordpress.com/2013/03/09/pengertian-kreativitas-belajar-menurut-para-ahli/>. Di unduh pada tanggal (16/05/2013) pukul 20:28.

<http://pasca.tp.ac.id/site/pengembangan-kemampuan-berpikir-kritis-dan-kreatif-dalam-pembelajaran>. Di unduh pada tanggal (16/05/2013) pukul 20:28.

- Irawan, Wahyu Dwi. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Penerapan Model Pembelajaran Make A Match, Model Pembelajaran Berkirim Salam Dan Soal Serta Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran IPS Geografi Kelas VII SMP Negeri 3 Batu*. From : <http://www.karya-ilmiah.un.ac.id/index.php/geografi/article.piew/19708> di (unduh tanggal 12/03/2013)
- Puspita sari, eka dkk. 2009. *Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas Xi Ma Al-Khairaat Gorontalo Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam Dan Soal Pada Materi Larutan Penyangga Dan Hidrolisis Garam (Suatu Penelitian Di Kelas XI IPA Ma Al-Khairaat Gorontalo Tahun Ajaran 2008/2009*. Dari <http://www.ejurnal.ung.ac.id/index.php/JE/article/view/499> (unduh tanggal 12/03/2013)

LAMPIRAN

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS X-1
SMA N 1 KENDAL**

No. Abs	Kode Siswa	Nama	Jenis Kelamin
1	O-1	Abi Rafdi Muhammad Radifan Taftazani	L
2	O-2	Andin Siwi Sejati	P
3	O-3	Angga Ghozi Atho Pramurti	L
4	O-4	Anisa Rahmannintia	P
5	O-5	Anna Rizky Sri Pramesti	P
6	O-6	Bintang Satria Sudarsono	L
7	O-7	Daffa Joko Nurwahid	L
8	O-8	Denis Hida Lutfiana Stefani	P
9	O-9	Dina Oktavia Putri	P
10	O-10	Dini Kusumaningrum	P
11	O-11	Elok Paikoh	P
12	O-12	Elsa Agustina Nurdiyani	P
13	O-13	Fardannu Bimantara	L
14	O-14	Firman Aryando	L
15	O-15	Helmita Wahyu Pitoko	P
16	O-16	Isniah Sekar Sari	P
17	O-17	Kartika Sari	P
18	O-18	Lukas Sangka Pamungkas	L
19	O-19	Maulana Yusuf Yanuar F	L
20	O-20	Miftania Dessy Ratna Furi	P
21	O-21	Mirna Aulia Safitri	P
22	O-22	Mohammad Affan Dwica Putra	L
23	O-23	Nabella Permatasari	P
24	O-24	Nanda Anung Anindhita	L
25	O-25	Nisrina Khoirunnisa	P
26	O-26	Novia Yana Sulistyani	P
27	O-27	Risma Anis Septianingrum	P
28	O-28	Rizal Gunawan Uli Shofa	L
29	O-29	Shafira Azza	P
30	O-30	Sylvia Maulidina Charista	P
31	O-31	Wisnu Bayu Aji	L
32	O-32	Zaenal Anshory	L

Lampiran 1

Hasil Nilai Tugas Individu Siswa Kelas X-1				
No. Abs	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Abi Rafdi Muhammad Radifan Taftazani	52	75	76
2	Andin Siwi Sejati	78	64	78
3	Angga Ghozi Atho Pramurti	75	83	91
4	Anisa Rahmannintia	79	83	87
5	Anna Rizky Sri Pramesti	88	78	92
6	Bintang Satria Sudarsono	72	79	81
7	Daffa Joko Nurwahid	79	83	95
8	Denis Hida Lutfiana Stefani	50	87	82
9	Dina Oktavia Putri	57	60	95
10	Dini Kusumaningrum	88	94	86
11	Elok Paikoh	76	78	92
12	Elsa Agustina Nurdiyani	78	87	86
13	Fardannu Bimantara	50	86	80
14	Firman Aryando	81	74	81
15	Helmita Wahyu Pitoko	85	77	79
16	Isniah Sekar Sari	88	81	78
17	Kartika Sari	86	85	90
18	Lukas Sangka Pamungkas	65	83	90
19	Maulana Yusuf Yanuar F	66	61	66
20	Miftania Dessy Ratna Furi	52	68	71
21	Mirna Aulia Safitri	86	79	81
22	Mohammad Affan Dwica Putra	62	88	96
23	Nabella Permatasari	83	82	80
24	Nanda Anung Anindhita	59	85	81
25	Nisrina Khoirunnisa	79	78	81
26	Novia Yana Sulistyani	88	75	80
27	Risma Anis Septianingrum	89	77	88
28	Rizal Gunawan Uli Shofa	59	78	78
29	Shafira Azza	65	76	82
30	Sylvia Maulidina Charista	67	78	88
31	Wisnu Bayu Aji	72	73	72
32	Zaenal Anshory	60	82	78
	JUMLAH	2314	2517	2661
	NILAI RATA - RATA	72,31	78,66	83,16
	NILAI TERENDAH	50	61	66
	NILAI TERTINGGI	89	94	96
	PERSENTASE TUNTAS	40,62%	31,25%	84,37%
	PERSENTASE BLM TUNTAS	59,37%	68,75%	15,62%

LEMBAR OBSERVASI BERFIKIR KREATIF SISWA SIKLUS I

SAAT KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (KBM)

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Petunjuk pengisian :

1. Pusatkan perhatian anda pada perilaku siswa di kelas
2. Tulislah hasil pengamatan anda dengan memberikan tanda check lis (\surd) pada setiap indikator sesuai dengan penilaian.
 - 84% - 100% : sangat kreatif
 - 68% - 84% : kreatif
 - 52% - 68% : cukup kreatif
 - 36% - 52% : kurang kreatif
 - 20% - 36% : sangat kurang kreatif

No.	Aspek yang diamati	Skala penilaian				
		SK	K	CK	KK	SKK
1.	Keterampilan berfikir lancar (<i>fluency</i>) (A)					
	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban.(A1)					
	Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.(A2)					
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>) (B)					
	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. (B1)					
	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.(B2)					
	Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. (B3)					
	Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. (B4)					
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>) (C)					
	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.(C1)					
	Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri. (C2)					
	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. (C3)					
4.	Keterampilan memperinci (<i>analyze</i>) (D)					
	Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan. (D1)					
	Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. (D2)					

Perhitungan Kinerja per Aspek Yang Diamati Pada Siklus I

1. Keterampilan berfikir lancar (A)
Prosentasi Item A1+A2

2
2. Keterampilan berpikir luwes (B)
Prosentase Item B1+B2+B3+B4

4
3. Keterampilan berpikir orisinil (C)
Prosentase Item C1+C2+C3

3
4. Keterampilan memperinci (D)
prosentase Item D1+D2

2

LEMBAR OBSERVASI BERFIKIR KREATIF SISWA SIKLUS II

SAAT KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (KBM)

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Petunjuk pengisian :

1. Pusatkan perhatian anda pada perilaku siswa di kelas
2. Tulislah hasil pengamatan anda dengan memberikan tanda check lis (\surd) pada setiap indikator sesuai dengan penilaian.
 - 84% - 100% : sangat kreatif
 - 68% - 84% : kreatif
 - 52% - 68% : cukup kreatif
 - 36% - 52% : kurang kreatif
 - 20% - 36% : sangat kurang kreatif

No.	Aspek yang diamati	Skala penilaian				
		SB	B	C	K	
1.	Keterampilan berfikir lancar (<i>fluency</i>) (A)					
	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau jawaban.(A1)					
	Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.(A2)					
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>) (B)					
	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. (B1)					
	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.(B2)					
	Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. (B3)					
	Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. (B4)					
3.	Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>) (C)					
	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.(C1)					
	Memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan diri. (C2)					
	Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. (C3)					
4.	Keterampilan memperinci (<i>analyze</i>) (D)					
	Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan. (D1)					
	Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. (D2)					

Perhitungan Kinerja per Aspek Yang Diamati Pada Siklus I

1. Keterampilan berfikir lancar (A)

Prosentasi Item A1+A2

2

2. Keterampilan berpikir luwes (B)

Prosentase Item B1+B2+B3+B4

4

3. Keterampilan berpikir orisinal (C)

Prosentase Item C1+C2+C3

3

4. Keterampilan memperinci (D)

prosentase Item D1+D2

2

HASIL OBSERVASI PRA SIKLUS BERFIKIR KREATIF PER INDIKATOR

Lampiran 3

No.	Kode Obs.	Ket. Berpikir Lancar			Jml	(%)	Kriteria	Ket. Berpikir Luwes				Jml	%	Kriteria	Ket. Berpikir Orisinil			Jml	%	Kriteria	Ket. Memperinci		Jml	%	Kriteria
		(A)		B1				B2	B3	B4	C1				C2	C3	(D)								
		A1	A2														D1				D2				
1	O-1	2	2	4	40,00	KK	2	2	2	2	8	40,00	KK	2	3	2	7	46,67	KK	2	2	4	40,00	KK	
2	O-2	3	2	5	50,00	CK	1	2	2	2	7	35,00	KK	2	2	2	6	40,00	KK	2	2	4	40,00	KK	
3	O-3	2	2	4	40,00	KK	3	3	2	3	11	55,00	CK	3	2	3	8	53,33	CK	2	3	5	50,00	KK	
4	O-4	3	3	0	60,00	CK	3	2	3	3	11	55,00	CK	2	3	3	8	53,33	CK	3	3	6	60,00	CK	
5	O-5	4	4	8	80,00	K	4	3	4	3	14	70,00	K	3	3	3	9	60,00	CK	4	3	7	70,00	K	
6	O-6	3	2	5	50,00	CK	2	2	2	3	9	45,00	KK	2	3	3	8	53,33	CK	3	2	5	50,00	KK	
7	O-7	4	3	7	70,00	K	4	3	2	3	12	60,00	CK	4	4	4	12	80,00	K	3	4	7	70,00	CK	
8	O-8	3	1	4	40,00	KK	3	2	2	2	9	45,00	KK	1	2	2	5	33,33	KK	3	3	6	60,00	CK	
9	O-9	4	4	8	80,00	K	4	3	4	3	14	70,00	K	3	3	3	9	60,00	CK	4	4	8	80,00	K	
10	O-10	2	3	5	50,00	CK	2	2	3	2	9	45,00	KK	2	2	1	5	33,33	KK	3	1	4	40,00	KK	
11	O-11	2	4	6	60,00	CK	4	3	3	3	13	65,00	CK	4	3	3	10	66,67	CK	3	3	6	60,00	CK	
12	O-12	3	3	6	60,00	CK	2	3	2	2	9	45,00	KK	3	2	2	7	46,67	KK	3	2	5	50,00	CK	
13	O-13	3	3	6	60,00	CK	3	2	3	2	10	50,00	CK	3	2	2	7	46,67	KK	3	2	5	50,00	CK	
14	O-14	3	2	5	50,00	CK	3	2	2	3	10	50,00	CK	2	3	2	7	46,67	KK	3	3	6	60,00	CK	
15	O-15	2	2	4	40,00	KK	2	1	2	2	7	35,00	KK	2	2	2	6	40,00	KK	2	2	4	40,00	KK	
16	O-16	2	2	4	40,00	KK	2	2	2	3	9	45,00	KK	3	2	2	7	46,67	KK	2	2	4	40,00	KK	
17	O-17	3	3	6	60,00	CK	3	3	3	4	13	65,00	CK	3	4	3	10	66,67	CK	4	4	8	80,00	K	
18	O-18	4	3	3	70,00	K	3	3	3	3	12	60,00	CK	3	4	3	10	66,67	CK	2	3	5	50,00	CK	
19	O-19	2	2	4	40,00	KK	1	2	2	2	7	35,00	KK	2	2	3	7	46,67	KK	2	2	4	40,00	KK	
20	O-20	2	3	5	50,00	CK	2	2	2	3	9	45,00	KK	2	2	2	6	40,00	KK	2	2	4	40,00	KK	
21	O-21	2	2	4	40,00	KK	1	2	2	2	7	35,00	KK	2	2	2	6	40,00	KK	2	3	5	50,00	CK	
22	O-22	3	2	5	50,00	CK	3	2	3	3	11	55,00	CK	4	4	3	11	73,33	K	4	3	7	70,00	K	
23	O-23	3	2	5	50,00	CK	2	2	2	2	8	40,00	KK	2	2	3	7	46,67	KK	2	1	3	30,00	KK	
24	O-24	2	2	4	40,00	KK	3	3	2	2	10	50,00	CK	2	2	2	6	40,00	KK	1	2	3	30,00	KK	
25	O-25	3	1	4	40,00	KK	1	3	2	2	8	40,00	KK	2	3	3	8	53,33	CK	2	3	5	50,00	CK	
26	O-26	2	2	4	40,00	KK	3	2	2	3	10	50,00	CK	2	2	2	6	40,00	KK	2	2	4	40,00	KK	
27	O-27	2	1	3	30,00	KK	2	1	3	1	7	35,00	KK	2	1	3	6	40,00	KK	3	3	6	60,00	CK	
28	O-28	2	2	4	40,00	KK	3	2	2	3	10	50,00	CK	2	2	3	7	46,67	KK	2	2	4	40,00	KK	
29	O-29	2	2	4	40,00	KK	3	2	3	2	10	50,00	CK	2	2	3	7	46,67	KK	2	2	4	40,00	KK	
30	O-30	2	2	4	40,00	KK	2	2	3	2	9	45,00	KK	2	2	2	6	40,00	KK	2	2	4	40,00	KK	
31	O-31	3	2	5	50,00	CK	3	2	2	2	9	45,00	KK	3	2	2	7	46,67	KK	2	2	4	40,00	KK	
32	O-32	3	2	5	50,00	CK	2	2	3	2	9	45,00	KK	2	2	3	7	46,67	KK	2	3	5	50,00	CK	
		Sangat Kreatif		0	0%				Sangat Kreatif		0	0%			Sangat Kreatif		0	0%			Sangat Kreatif		0	0%	
		Kreatif		4	12,50%				Kreatif		2	6,25%			Kreatif		2	6,25%			Kreatif		4	12,50%	
		Cukup Kreatif		14	43,75%				Cukup Kreatif		13	40,62%			Cukup Kreatif		9	28,12%			Cukup Kreatif		12	37,50%	
		Kurang Kreatif		14	43,75%				Kurang Kreatif		17	53,12%			Kurang Kreatif		21	65,62%			Kurang Kreatif		16	50%	
		Sangat Kurang Kreatif		0	0%				Sangat Kurang Kreatif		0	0%			Sangat Kurang Kreatif		0	0%			Sangat Kurang Kreatif		0	0%	

Kategori :

Sangat Kreatif (SK) = 84% < - ≤ 100

Kreatif (K) = 68% < - ≤ 84%

Cukup Kreatif (CK) = 52% < - ≤ 68%

Kurang Kreatif (KK) = 36% < - ≤ 52%

Sangat Kurang Kreatif (SKK) = 20% < - ≤ 36%

Lampiran 3

HASIL OBSERVASI SIKLUS I BERFIKIR KREATIF PER INDIKATOR

No.	Kode Obs.	Ket. Berpikir Lancar		Jml	(%)	Kriteria	Ket. Berpikir Luwes				Jml	%	Kriteria	Ket. Berpikir Orisinal			Jml	%	Kriteria	Ket. Memperinci		Jml	%	Kriteria
		(A)					(B)							(C)						(D)				
		A1	A2				B1	B2	B3	B4				C1	C2	C3				D1	D2			
1	O-1	3	3	6	60,00	CK	2	3	3	3	11	55,00	CK	3	3	2	8	53,33	CK	3	3	6	60,00	CK
2	O-2	3	3	6	60,00	CK	4	2	2	3	11	55,00	CK	2	3	2	7	46,67	CK	3	3	6	60,00	CK
3	O-3	3	3	6	60,00	CK	3	3	3	3	12	60,00	CK	4	2	3	9	60,00	CK	3	4	7	70,00	K
4	O-4	3	3	6	60,00	CK	3	3	4	3	13	65,00	CK	2	4	4	10	66,67	CK	3	4	7	70,00	K
5	O-5	4	4	8	80,00	K	4	4	4	3	15	75,00	K	4	3	3	10	66,67	CK	4	4	8	80,00	K
6	O-6	3	4	7	70,00	K	2	3	3	3	11	55,00	CK	3	3	3	9	60,00	CK	3	3	6	60,00	CK
7	O-7	4	4	8	80,00	K	4	5	4	4	17	85,00	SK	5	5	5	15	100,00	SK	4	4	8	80,00	K
8	O-8	3	3	6	60,00	CK	3	2	3	2	10	50,00	KK	2	4	3	9	60,00	CK	4	4	8	80,00	K
9	O-9	5	4	9	90,00	SK	5	4	4	3	16	80,00	K	4	4	5	13	86,67	SK	5	4	9	90,00	SK
10	O-10	3	3	6	60,00	CK	3	3	3	3	12	60,00	CK	3	4	2	9	60,00	CK	3	3	6	60,00	CK
11	O-11	4	5	9	90,00	SK	4	5	5	3	17	85,00	SK	4	3	4	11	73,33	K	5	5	10	100,00	SK
12	O-12	3	3	6	60,00	CK	3	3	3	3	12	60,00	CK	3	2	2	7	46,67	CK	3	2	5	50,00	KK
13	O-13	4	3	7	70,00	K	3	2	3	2	10	50,00	KK	3	4	2	9	60,00	CK	3	2	5	50,00	KK
14	O-14	3	2	5	50,00	KK	3	3	2	3	11	55,00	CK	3	3	2	8	53,33	CK	3	4	7	70,00	K
15	O-15	3	3	6	60,00	CK	2	2	2	2	8	40,00	KK	3	3	3	9	60,00	CK	2	3	5	50,00	KK
16	O-16	3	3	6	60,00	CK	3	4	3	3	13	65,00	CK	4	3	3	10	66,67	CK	3	3	6	60,00	CK
17	O-17	4	4	8	80,00	K	3	4	3	4	14	70,00	K	3	4	4	11	73,33	K	4	5	9	90,00	SK
18	O-18	4	3	7	70,00	K	4	3	3	4	14	70,00	K	3	4	3	10	66,67	CK	3	3	6	60,00	CK
19	O-19	3	2	5	50,00	KK	3	2	3	3	11	55,00	CK	4	2	3	9	60,00	CK	3	3	6	60,00	CK
20	O-20	3	3	6	60,00	CK	3	3	3	4	13	65,00	CK	2	3	3	8	53,33	CK	3	2	5	50,00	CK
21	O-21	4	3	7	70,00	K	3	3	2	2	10	50,00	KK	3	2	3	8	53,33	CK	3	3	6	60,00	CK
22	O-22	4	4	8	80,00	K	5	4	4	4	17	85,00	SK	5	5	3	13	86,67	SK	4	4	8	80,00	K
23	O-23	3	3	6	60,00	CK	2	3	2	3	10	50,00	KK	3	2	3	8	53,33	CK	2	3	5	50,00	KK
24	O-24	3	3	6	60,00	CK	3	3	4	3	13	65,00	CK	3	3	3	9	60,00	CK	2	3	5	50,00	KK
25	O-25	3	3	6	60,00	CK	2	3	2	4	11	55,00	CK	2	3	3	8	53,33	CK	3	3	6	60,00	CK
26	O-26	3	3	6	60,00	CK	3	3	2	3	11	55,00	CK	2	3	2	7	46,67	CK	3	4	7	70,00	K
27	O-27	4	3	7	70,00	K	5	4	4	3	16	80,00	K	2	2	4	8	53,33	CK	4	4	8	80,00	K
28	O-28	3	4	7	70,00	K	3	3	3	3	12	60,00	CK	3	3	3	9	60,00	CK	4	3	7	70,00	K
29	O-29	3	3	6	60,00	CK	3	3	3	2	11	55,00	CK	3	3	3	9	60,00	CK	3	4	7	70,00	K
30	O-30	3	3	6	60,00	CK	2	3	3	3	11	55,00	CK	2	3	2	7	46,67	CK	2	4	6	60,00	CK
31	O-31	3	2	5	50,00	KK	3	2	3	2	10	50,00	KK	3	3	3	9	60,00	CK	3	2	5	50,00	KK
32	O-32	3	4	7	70,00	K	3	3	3	2	11	55,00	CK	3	3	4	10	66,67	CK	3	4	7	70,00	K
		Sangat Kreatif		2	6,25%						3	9,37%		Sangat Kreatif			3	9,37%		Sangat Kreatif		2	6,25%	
		Kreatif		11	34,37%						5	15,62%		Kreatif			2	6,25%		Kreatif		12	37,50%	
		Cukup Kreatif		16	50%						18	56,25%		Cukup Kreatif			27	84,37%		Cukup Kreatif		11	34,37%	
		Kurang Kreatif		3	9,37%						6	18,27%		Kurang Kreatif			0	0%		Kurang Kreatif		7	21,87%	
		Sangat Kurang Kreatif		0	0%						0	0%		Sangat Kurang Kreatif			0	0%		Sangat Kurang Kreatif		0	0%	

Kategori :

Sangat Kreatif (SK) = 84% < - ≤ 100

Kreatif (K) = 68% < - ≤ 84%

Cukup Kreatif (CK) = 52% < - ≤ 68%

Kurang Kreatif (KK) = 36% < - ≤ 52%

Sangat Kurang Kreatif (SKK) = 20% < - ≤ 36%

No.	Kode Obs.	Ket. Berpikir Lanca		Jml	%	Kriteria	Ket. Berpikir Luwes				Jml	%	Kriteria	Ket. Berpikir Orisinil			Jml	%	Kriteria	Ket. Memperinci		Jml	%	Kriteria
		(A)					(B)							(C)						(D)				
		A1	A2				B1	B2	B3	B4				C1	C2	C3				D1	D2			
1	O-1	3	3	6	60,00	CK	4	3	4	4	15	75,00	K	4	4	3	11	73,33	K	4	4	8	80,00	K
2	O-2	5	4	9	90,00	SK	4	3	4	3	14	70,00	K	4	3	4	11	73,33	K	3	4	7	70,00	K
3	O-3	4	4	8	80,00	K	4	5	4	3	16	80,00	K	4	3	3	10	66,67	K	4	5	9	90,00	SK
4	O-4	4	4	8	80,00	K	4	3	4	3	14	70,00	K	3	5	4	12	80,00	K	4	5	9	90,00	SK
5	O-5	4	5	9	90,00	SK	4	5	5	5	19	95,00	SK	5	4	5	14	93,33	SK	5	5	10	100,00	SK
6	O-6	4	4	8	80,00	K	3	5	3	5	16	80,00	K	4	4	4	12	80,00	K	4	4	8	80,00	K
7	O-7	4	5	9	90,00	SK	4	4	5	5	18	90,00	SK	5	5	5	15	100,00	SK	5	5	10	100,00	SK
8	O-8	5	3	8	80,00	K	4	3	4	4	15	75,00	K	4	5	4	13	86,67	SK	5	5	10	100,00	SK
9	O-9	5	5	10	100,00	SK	5	4	5	4	18	90,00	SK	5	5	5	15	100,00	SK	5	5	10	100,00	SK
10	O-10	3	3	6	60,00	CK	3	3	3	3	12	60,00	CK	3	4	2	9	60,00	CK	3	3	6	60,00	CK
11	O-11	4	5	9	90,00	SK	4	5	5	4	18	90,00	SK	4	4	5	13	86,67	SK	5	5	10	100,00	SK
12	O-12	4	4	8	80,00	K	3	3	4	3	13	65,00	CK	4	2	3	9	60,00	CK	3	3	6	60,00	CK
13	O-13	5	4	9	90,00	SK	4	4	4	3	15	75,00	K	3	4	4	11	73,33	K	3	3	6	60,00	CK
14	O-14	3	4	7	70,00	K	3	3	4	3	13	65,00	K	4	4	3	11	73,33	K	5	5	10	100,00	SK
15	O-15	4	4	8	80,00	K	2	2	3	4	11	55,00	CK	3	4	4	11	73,33	K	4	4	8	80,00	K
16	O-16	5	4	9	90,00	SK	4	4	4	5	17	85,00	K	4	5	5	14	93,33	SK	5	5	10	100,00	SK
17	O-17	4	4	8	80,00	K	3	4	3	4	14	70,00	K	3	4	4	11	73,33	K	4	5	9	90,00	SK
18	O-18	4	4	8	80,00	K	4	3	4	4	15	75,00	K	3	5	4	12	80,00	K	4	4	8	80,00	K
19	O-19	3	3	6	60,00	CK	3	3	4	4	14	70,00	K	4	4	3	11	73,33	K	3	4	7	70,00	K
20	O-20	4	3	7	70,00	K	4	4	4	4	16	80,00	K	3	3	4	10	66,67	K	3	4	7	70,00	K
21	O-21	4	3	7	70,00	K	3	4	3	4	14	70,00	K	3	4	4	11	73,33	K	4	3	7	70,00	K
22	O-22	4	4	8	80,00	K	5	4	5	4	18	90,00	SK	5	5	4	14	93,33	SK	4	4	8	80,00	K
23	O-23	4	3	7	70,00	K	3	3	4	3	13	65,00	K	4	4	3	11	73,33	K	3	4	7	70,00	K
24	O-24	4	5	9	90,00	SK	5	3	5	4	17	85,00	K	3	4	4	11	73,33	K	3	4	7	70,00	K
25	O-25	4	4	8	80,00	K	3	3	4	4	14	70,00	K	3	3	4	10	66,67	K	3	4	7	70,00	K
26	O-26	4	4	8	80,00	K	4	3	3	3	13	65,00	K	3	4	3	10	66,67	K	3	5	8	80,00	K
27	O-27	4	4	8	80,00	K	5	4	5	3	17	85,00	SK	3	3	4	10	66,67	K	5	4	9	90,00	SK
28	O-28	4	5	9	90,00	SK	3	3	4	3	13	65,00	K	4	3	3	10	66,67	K	4	4	8	80,00	K
29	O-29	4	3	7	70,00	K	4	4	3	3	14	70,00	K	3	3	4	10	66,67	K	4	4	8	80,00	K
30	O-30	4	3	7	70,00	K	4	3	4	5	16	80,00	K	3	4	2	9	60,00	CK	4	4	8	80,00	K
31	O-31	4	3	7	70,00	K	3	4	3	2	12	60,00	CK	4	3	4	11	73,33	K	3	3	6	60,00	CK
32	O-32	4	4	8	80,00	K	3	4	3	3	13	65,00	K	4	3	4	11	73,33	K	3	5	8	80,00	K
		Sangat Kreatif		4	12,50%			Sangat Kreatif		5	15,62%			Sangat Kreatif		7	21,87%		Sangat Kreatif		11	34,37%		
		Kreatif		24	75%			Kreatif		23	71,87%			Kreatif		22	68,75%		Kreatif		17	53,12%		
		Cukup Kreatif		4	12,50%			Cukup Kreatif		4	12,50%			Cukup Kreatif		3	9,37%		Cukup Kreatif		4	12,50%		
		Kurang Kreatif		0	0%			Kurang Kreatif		0	0%			Kurang Kreatif		0	0%		Kurang Kreatif		0	0%		
		Sangat Kurang Kreatif		0	0%			Sangat Kurang Kreatif		0	0%			Sangat Kurang Kreatif		0	0%		Sangat Kurang Kreatif		0	0%		

Kategori :

Sangat Kreatif (SK) = $84% < - \leq 100$

Kreatif (K) = $68% < - \leq 84%$

Cukup Kreatif (CK) = $52% < - \leq 68%$

Kurang Kreatif (KK) = $36% < - \leq 52%$

Sangat Kurang Kreatif (SKK) = $20% < - \leq 36%$

Lampiran 4

Observasi Berpikir Kreatif Per Siswa Siklus I

Kelas/ Siklus : X-1 / I

Hari/ Tanggal :

Kelompok :

Kelompok	Nama Siswa	Aspek yang Diamati										Jumlah Skor	Persentase	Kriteria	% Kelompok	
		A		B				C			D					
		A1	A2	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	D1					D2
Kel																

Skor Total

Skor Max / Aspek = 5 X jumlah siswa = ?

Presentase (%) =

kriteria Skor

5 = 84% - 100%

: Sangat Kreatif

4 = 68% - 84%

: Kreatif

3 = 52% - 68%

: Cukup Kreatif

2 = 36% - 52%

: Kurang Kreatif

1 = 20% - 36%

: Sangat KurangKreatif

Lampiran 4

Observasi Berpikir Kreatif Per Siswa Siklus I

Kelas/ Siklus : X-1 / I

Hari/ Tanggal :

Kelompok :

Kelompok	Nama Siswa	Aspek yang Diamati											Jumlah Skor	Persentase	Kriteria	% Kelompok	
		A		B				C			D						
		A1	A2	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	D1	D2					
Kel																	

Skor Total

Skor Max / Aspek = 5 X jumlah siswa = ?

Presentase (%) =

kriteria Skor

5 = 84% - 100%

: Sangat Kreatif

4 = 68% - 84%

: Kreatif

3 = 52% - 68%

: Cukup Kreatif

2 = 36% - 52%

: Kurang Kreatif

1 = 20% - 36%

: Sangat KurangKreatif

Kelompok	Siswa	Aspek yang Diamati										Jumlah Skor	Persentase	Kriteria	% Kelompok	
		A		B				C			D					
		A1	A2	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	D1					D2
Kel 1	Abi Rafdi	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	23	41,82	Kurang Kreatif	51,64
	Andin Siwi	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	22	40,00	Kurang Kreatif	
	Angga Ghozi	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	28	50,91	Kurang Kreatif	
	Anisa Rahmanintia	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	31	56,36	Cukup kreatif	
	Anna Risky	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	38	69,09	Kreatif	
Kel 2	Bintang Satria	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	27	49,09	Kurang Kreatif	54,91
	Daffa Joko	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	38	69,09	Kreatif	
	Denis Hida	3	1	3	2	2	2	1	2	2	3	3	24	43,64	Kurang Kreatif	
	Dina Oktafa	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	39	70,91	Kreatif	
	Dini Kusumaningrum	2	3	2	2	3	2	2	2	1	3	1	23	41,82	Kurang Kreatif	
Kel 3	Elok Paikoh	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	35	63,64	Cukup kreatif	50,55
	Elsa Agustina	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	27	49,09	Kurang Kreatif	
	Firman Aryando	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	28	50,91	Cukup kreatif	
	Fardanu B.	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	28	50,91	Cukup kreatif	
	Helmita	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	21	38,18	Kurang Kreatif	
Kel 4	Isnia Sekar Sari	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	24	43,64	Kurang Kreatif	51,27
	Kartisa Sari	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	37	67,27	Cukup kreatif	
	Lukas Sangka	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	34	61,82	Cukup kreatif	
	Maulan Yusuf	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	22	40,00	Kurang Kreatif	
	Miftania Desi	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	24	43,64	Kurang Kreatif	
Kel 5	Mirna Aulia	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	22	40,00	Kurang Kreatif	45,76
	M. Afian	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4	3	34	61,82	Cukup kreatif	
	Nabella	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	23	41,82	Kurang Kreatif	
	Nanda	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	23	41,82	Kurang Kreatif	
	Nisrina K.	3	1	1	3	2	2	2	3	3	2	3	25	45,45	Kurang Kreatif	
	Novia Y.	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	24	43,64	Kurang Kreatif	
Kel 6	Risma Anis	2	1	2	1	3	1	2	1	3	3	3	22	40,00	Kurang Kreatif	44,24
	Rizal Gunawan	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	25	45,45	Kurang Kreatif	
	Shafira Azza	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	25	45,45	Kurang Kreatif	
	Sylvia Maulidina	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	23	41,82	Kurang Kreatif	
	Wisnu Bayu	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	25	45,45	Kurang Kreatif	
	Zaenal Ansori	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	26	47,27	Kurang Kreatif	
		85	75	81	72	79	79	78	79	81	81	80		49,43	KURANG KREATIF	
Skor Total																
Skor Max/ Aspek = 5 x 32=160		53	47	51	45	49	49	49	49	51	51	50				
Presentase (%) =																

Kategori :

Sangat Kreatif (SK) = 84% < - ≤ 100

Kreatif (K) = 68% < - ≤ 84%

Cukup Kreatif (CK) = 52% < - ≤ 68%

Kurang Kreatif (KK) = 36% < - ≤ 52%

Sangat Kurang Kreatif (SKK) = 20% < - ≤ 36%

Lampiran 5

Analisis Hasil Siklus I Observasi Berpikir Kreatif Per Siswa

Kelompok	Siswa	Aspek yang Diamati												Jumlah Skor	Persentase	Kriteria	% Kelompok
		A		B				C2			D						
		A1	A2	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	D1	D2					
Kel 1	Abi Rafdi	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	31	56,36	Cukup Kreatif	63,18	
	Andin Siwi	3	3	4	2	2	3	2	3	2	3	3	30	54,55	Cukup Kreatif		
	Angga Ghozi	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	34	61,82	Cukup Kreatif		
	Anisa Rahmanintia	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	36	65,45	Cukup Kreatif		
	Anna Risky	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	41	74,55	Kreatif		
Kel 2	Bintang Satria	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	33	60,00	Cukup Kreatif	70,55	
	Daffa Joko	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	48	87,27	Kreatif		
	Denis Hida	3	3	3	2	3	2	2	4	3	4	4	33	60,00	Cukup Kreatif		
	Dina Oktafia	5	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	47	85,45	Sangat Kreatif		
	Dini Kusumaningrum	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	33	60,00	Cukup Kreatif		
Kel 3	Elok Paikoh	4	5	4	5	5	3	4	3	4	5	5	47	85,45	Sangat Kreatif	60,73	
	Elsa Agustina	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	30	54,55	Cukup Kreatif		
	Firman Aryando	4	3	3	2	3	2	3	4	2	3	2	31	56,36	Cukup Kreatif		
	Fardanu B.	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	31	56,36	Cukup Kreatif		
	Helmita	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	28	50,91	Cukup Kreatif		
Kel 4	Isnia Sekar Sari	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	35	63,64	Cukup Kreatif	64,36	
	Kartisa Sari	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	42	76,36	Kreatif		
	Lukas Sangka	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	37	67,27	Cukup Kreatif		
	Maulan Yusuf	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	31	56,36	Cukup Kreatif		
	Miftania Desi	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	32	58,18	Cukup Kreatif		
Kel 5	Mirna Aulia	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	31	56,36	Cukup Kreatif	60,91	
	M. Afian	4	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	46	83,64	Kreatif		
	Nabella	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	29	52,73	Cukup Kreatif		
	Nanda	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	33	60,00	Cukup Kreatif		
	Nisrina K.	3	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	31	56,36	Cukup Kreatif		
	Novia Y.	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	31	56,36	Cukup Kreatif		
Kel 6	Risma Anis	4	3	5	4	4	3	2	2	4	4	4	39	70,91	Kreatif	60,91	
	Rizal Gunawan	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	35	63,64	Cukup Kreatif		
	Shafira Azza	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	33	60,00	Cukup Kreatif		
	Sylvia Maulidina	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	4	30	54,55	Cukup Kreatif		
	Wisnu Bayu	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	29	52,73	Cukup Kreatif		
	Zaenal Ansori	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	35	63,64	Cukup Kreatif		
		107	103	101	100	98	95	98	101	97	103	109		63,18	CUKUP KREATIF		
Skor Total																	
Skor Max/ Aspek = 5 x 32=160																	
Presentase (%) =		67	64	63	63	61	59	61	63	61	64	68					

Kategori :

Sangat Kreatif (SK) = $84% < - \leq 100$

Kreatif (K) = $68% < - \leq 84%$

Cukup Kreatif (CK) = $52% < - \leq 68%$

Kurang Kreatif (KK) = $36% < - \leq 52%$

Sangat Kurang Kreatif (SKK) = $20% < - \leq 36%$

Analisis Hasil Siklus II Observasi Berpikir Kreatif Per Siswa

Kelompok	Siswa	Aspek yang Diamati												Jumlah Skor	Persentase	Kriteria	% Kelompok
		A		B				C			D						
		A1	A2	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	D1	D2					
Kel 1	Abi Rafdi	3	5	4	3	4	5	4	4	3	4	5	44	80,00	Kreatif	81,82	
	Andin Siwi	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	41	74,55	Kreatif		
	Angga Ghozi	4	4	4	5	4	3	4	3	5	4	5	45	81,82	Kreatif		
	Anisa Rahmanintia	4	4	4	3	4	3	3	5	4	4	5	43	78,18	Kreatif		
	Anna Risky	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	52	94,55	Sangat Kreatif		
Kel 2	Bintang Satria	4	4	3	5	3	5	4	4	4	4	4	44	80,00	Kreatif	86,18	
	Daffa Joko	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	52	94,55	Sangat Kreatif		
	Denis Hida	5	3	4	3	4	4	4	5	4	5	5	46	83,64	Kreatif		
	Dina Oktafia	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	53	96,36	Sangat Kreatif		
	Dini Kusumaningrum	4	4	3	5	3	3	5	4	5	3	3	42	76,36	Kreatif		
Kel 3	Elok Paikoh	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	50	90,91	Sangat Kreatif	80,00	
	Elsa Agustina	4	5	5	3	4	3	5	5	3	3	5	45	81,82	Kreatif		
	Firman Aryando	5	4	4	4	4	3	3	4	5	3	3	42	76,36	Kreatif		
	Fardanu B.	3	4	3	4	4	3	4	5	3	5	5	43	78,18	Kreatif		
	Helmita	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	40	72,73	Kreatif		
Kel 4	Isniah Sekar Sari	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	51	92,73	Sangat Kreatif	80,73	
	Kartisa Sari	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	46	83,64	Kreatif		
	Lukas Sangka	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	43	78,18	Kreatif		
	Maulan Yusuf	3	3	3	5	4	4	4	4	3	5	4	42	76,36	Kreatif		
	Miftania Desi	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	40	72,73	Kreatif		
Kel 5	Mirna Aulia	4	3	5	4	5	4	3	4	4	4	3	43	78,18	Kreatif	79,39	
	M. Afian	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	48	87,27	Sangat Kreatif		
	Nabella	4	5	3	4	4	3	4	4	3	3	4	41	74,55	Kreatif		
	Nanda	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	46	83,64	Kreatif		
	Nisrina K.	4	4	3	3	4	4	5	5	4	3	4	43	78,18	Kreatif		
	Novia Y.	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	5	41	74,55	Kreatif		
Kel 6	Risma Anis	4	4	5	4	5	3	4	3	4	5	4	45	81,82	Kreatif	79,70	
	Rizal Gunawan	4	5	3	4	4	3	5	3	3	4	4	42	76,36	Kreatif		
	Shafira Azza	4	5	4	4	3	3	5	3	4	4	5	44	80,00	Kreatif		
	Sylvia Maulidina	4	3	4	4	4	5	3	4	5	4	4	44	80,00	Kreatif		
	Wisnu Bayu	4	5	3	4	5	2	4	5	4	5	3	44	80,00	Kreatif		
	Zaenal Ansori	4	4	3	4	3	5	4	3	4	5	5	44	80,00	Kreatif		
Skor Total		130	134	122	127	132	121	132	132	130	130	139					
Skor Max / Aspek = 5 X 32=160																	
Presentase (%) =		81,3	83,8	76,3	79,4	82,5	75,6	82,5	82,5	81,3	81	86,9					
KREATIF																	

Kategori :

Sangat Kreatif (SK) = 84% < - ≤ 100

Kreatif (K) = 68% < - ≤ 84%

Cukup Kreatif (CK) = 52% < - ≤ 68%

Kurang Kreatif (KK) = 36% < - ≤ 52%

Sangat Kurang Kreatif (SKK) = 20% < - ≤ 36%

Penskoran Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran

Menggunakan Model Berkirim Salam dan Soal

Aspek yang diamati	Kriteria	Skor
1.	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru (<i>Visual activities</i>)	
	a. Tenang, memperhatikan penjelasan guru, dan tidak berbicara sendiri	5
	b. Tenang, memperhatikan penjelasan guru dan sesekali berbicara sendiri	4
	c. Cukup tenang, cukup memperhatikan dan sesekali berbicara dengan temannya	3
	d. Kurang tenang, kurang memperhatikan dan sering berbicara dengan temannya	2
	e. Tidak tenang, kurang memperhatikan dan selalu berbicara dengan teman	1
2.	Berani menyampaikan pendapat dalam proses pembelajaran (<i>Oral activities</i>)	
	a. Selalu menyampaikan pendapat saat proses belajar mengajar berlangsung	5
	b. Sering menyampaikan pendapat saat proses belajar mengajar berlangsung	4
	c. Pernah menyampaikan pendapat saat proses belajar mengajar berlangsung	3
	d. Terkadang menyampaikan pendapat saat proses belajar mengajar berlangsung	2
	e. Tidak pernah menyampaikan pendapat saat proses belajar mengajar berlangsung	1
3.	Mendengarkan apa yang telah disampaikan guru (<i>Lisening activities</i>)	
	a. Siswa selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi dan memahami penjelasan guru	5
	b. Siswa selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan tetapi terkadang belum memahami penjelasan guru	4
	c. Siswa kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan dan kurang memahami penjelasan guru	3
	d. Siswa sedikit memperhatikan ketika guru menjelaskan dan sedikit memahami penjelasan guru	2
	e. Siswa sama sekali tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan dan tidak memahami penjelasan guru	1

4.	Siswa mengerjakan sendiri soal yang diberikan oleh guru (<i>Writing activities</i>)	
	a. Siswa mengerjakan sendiri semua soal yang diberikan oleh guru tanpa bantuan teman dan menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan	5
	b. Siswa mengerjakan sendiri semua soal yang di berikan oleh guru tanpa bantuan teman dengan waktu sesuai yang ditentukan	4
	c. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dengan sedikit bantuan teman sesuai waktu yang ditentukan	3
	d. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dengan menyalin pekerjaan temannya	2
	e. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dengan menyalin pekerjaan temannya melebihi waktu yang ditentukan	1
5.	Dapat menggambarkan/menceritakan kesimpulan hasil pembelajaran simulasi (<i>Drawing activities</i>)	
	a. Siswa dapat memberikan kesimpulan dengan sangat baik hasil pembelajaran simulasi yang telah dilaksanakan dan memahami tugas peran yang telah laksanakan	5
	b. Siswa dapat memberikan kesimpulan dengan baik hasil pembelajaran simulasi yang telah dilaksanakan dan memahami tugas peran yang telah laksanakan	4
	c. Siswa dapat memberikan kesimpulan hasil pembelajaran simulasi yang telah dilaksanakan dan sedikit memahami tugas peran yang telah laksanakan	3
	d. Siswa kurang dapat memberikan kesimpulan hasil pembelajaran simulasi yang telah dilaksanakan dan sedikit memahami tugas peran yang telah laksanakan	2
	e. Siswa tidak dapat memberikan kesimpulan hasil pembelajaran simulasi yang telah dilaksanakan dan tidak memahami tugas peran yang telah laksanakan	1
6.	Menjalankan/melaksanakan simulasi sesuai prosedur yang telah ditetapkan (<i>Motor activities</i>)	
	a. Siswa menjalankan/melaksanakan simulasi dengan sangat baik sesuai prosedur yang telah ditetapkan oleh guru menurut peran yang dimainkan dan menyelesaikan tugas sebelum waktu yang ditentukan.	5
	b. Siswa menjalankan/melaksanakan simulasi dengan baik sesuai prosedur yang telah ditetapkan oleh guru menurut peran yang dimainkan dan menyelesaikan tepat waktu yang telah ditentukan.	4
	c. Siswa menjalankan/melaksanakan simulasi dengan baik sesuai prosedur yang telah ditetapkan oleh guru	3

	menurut peran yang dimainkan dan menyelesaikan lebih dari waktu yang telah ditentukan.	
	d. Siswa menjalankan/melaksanakan simulasi kurang sesuai prosedur yang telah ditetapkan oleh guru menurut peran yang dimainkan dan tidak dapat menyelesaikan tugas.	2
	e. Siswa menjalankan/melaksanakan simulasi tidak sesuai prosedur yang telah ditetapkan oleh guru menurut peran yang dimainkan dan tidak dapat menyelesaikan tugas.	1
7.	Menanggapi pendapat yang dikemukakan oleh teman (<i>Mental activities</i>)	
	a. Selalu menghargai pendapat orang lain, tidak ramai sendiri, menanggapi pendapat yang dikemukakan teman	5
	b. Selalu menghargai pendapat orang lain, tidak ramai sendiri, tapi kadang tidak menanggapi pendapat yang dikemukakan teman	4
	c. Kurang menghargai pendapat orang lain, tidak ramai sendiri, tapi kadang tidak menanggapi pendapat yang dikemukakan teman	3
	d. Kadang tidak menghargai pendapat orang lain, tetapi tidak ramai saat teman mengemukakan pendapat	2
	e. Tidak menghargai pendapat orang lain dan bicara sendiri saat teman mengemukakan pendapat	1
8.	Bersemangat dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung (<i>Emotional activities</i>)	
	a. Siswa selalu antusias dan responsif (mendengarkan, memperhatikan dan menanyakan) terhadap pembelajaran	5
	b. Siswa antusias dan kurang responsif (mendengarkan, memperhatikan dan menanyakan) terhadap pembelajaran	4
	c. Siswa terkadang antusias dan kurang responsif (mendengarkan, memperhatikan dan menanyakan) terhadap pembelajaran	3
	d. Siswa terkadang kurang antusias dan kurang responsif (mendengarkan, memperhatikan dan menanyakan) terhadap pembelajaran	2
	e. Siswa tidak antusias dan tidak responsif (mendengarkan, memperhatikan dan menanyakan) terhadap pembelajaran	1
9.	Bekerjasama antar siswa dalam kelompok (<i>Oral activities</i>)	
	a. Selalu mengerjakan tugas dan mau berperan aktif	5

Lampiran 6

	dalam kegiatan kelompok	
	b. Selalu mengerjakan tugas tetapi kurang berperan aktif dalam kegiatan kelompok	4
	c. Mengerjakan tugas dan tidak berperan aktif dalam kegiatan kelompok	3
	d. Mengerjakan tugas jika diperintah oleh teman sekelompoknya	2
	e. Tidak mengerjakan tugas dan hanya berpartisipasi dalam penulisan nama pada tugas kelompok	1

$$\text{Aktivitas} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

kriteria Skor

84% - 100% : Sangat Aktif

68% - 84% : Aktif

52% - 68% : Cukup Aktif

36% - 52% : Kurang Aktif

20% - 36% : Sangat Kurang Aktif

Lampiran 7

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	NAMA	Aspek yang diamati									Total skor	Skor %	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Abi Rafdi Muhammad Radifan Taftazani	3	4	3	4	3	3	2	2	4	28	77,8	B
2	Andin Siwi Sejati	3	2	3	2	3	4	2	2	4	25	69,4	B
3	Angga Ghozi Atho Pramurti	3	2	3	2	2	3	2	2	3	22	61,1	CB
4	Anisa Rahmannintia	3	2	3	2	2	3	3	2	3	23	63,9	CB
5	Anna Rizky Sri Pramesti	2	2	2	1	1	2	3	2	2	17	47,2	CB
6	Bintang Satria Sudarsono	3	2	2	2	3	3	2	4	3	24	66,7	CB
7	Daffa Joko Nurwahid	2	2	3	3	2	3	3	3	4	25	69,4	B
8	Denis Hida Lutfiana Stefani	2	1	3	2	3	3	3	4	3	24	66,7	CB
9	Dina Oktavia Putri	2	1	3	2	1	2	2	3	3	19	52,8	CB
10	Dini Kusumaningrum	3	2	2	3	3	3	3	3	3	25	69,4	B
11	Elok Paikoh	1	2	3	2	3	2	4	1	4	22	61,1	B
12	Elsa Agustina Nurdiyani	2	2	3	1	3	4	1	3	3	22	61,1	B
13	Fardannu Bimantara	3	2	3	1	3	3	3	2	3	23	63,9	CB
14	Firman Aryando	3	3	3	2	3	3	2	3	3	25	69,4	B
15	Helmita Wahyu Pitoko	2	2	2	2	2	4	2	1	3	20	55,6	CB
16	Isniah Sekar Sari	3	1	2	3	2	2	1	3	3	20	55,6	CB
17	Kartika Sari	3	3	3	4	3	5	2	2	3	28	77,8	CB
18	Lukas Sangka Pamungkas	1	3	3	2	4	4	3	3	3	26	72,2	B
19	Maulana Yusuf Yanuar F	3	2	3	3	2	4	3	4	3	27	75,0	B
20	Miftania Dessy Ratna Furi	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26	72,2	B
21	Mirna Aulia Safitri	3	2	3	3	3	4	3	4	4	29	80,6	B
22	Mohammad Affan Dwica Putra	3	4	3	2	3	3	3	2	3	26	72,2	B
23	Nabella Permatasari	4	3	3	3	3	2	2	4	5	29	80,6	CB
24	Nanda Anung Anindhita	3	2	2	3	3	2	3	4	5	27	75,0	CB
25	Nisrina Khoirunnisa	2	3	2	2	2	3	5	2	3	24	66,7	CB
26	Novia Yana Sulistyani	3	3	2	3	3	3	3	3	4	27	75,0	B
27	Risma Anis Septianingrum	2	3	2	1	3	3	2	3	3	22	61,1	CB
28	Rizal Gunawan Uli Shofa	2	3	3	3	1	3	4	2	3	24	66,7	B
29	Shafira Azza	3	3	2	3	3	3	2	5	1	25	69,4	CB
30	Sylvia Maulidina Charista	3	3	3	2	3	4	2	3	2	25	69,4	B
31	Wisnu Bayu Aji	3	3	3	3	3	2	4	3	3	27	75,0	B
32	Zaenal Anshory	3	3	3	4	3	3	2	2	2	25	69,4	CB
Jumlah		84	78	86	78	84	98	83	89	101	781	67,8	CB

kriteria Skor

84% - 100% : Sangat Aktif

68% - 84% : Aktif

52% - 68% : Cukup Aktif

36% - 52% : Kurang Aktif

20% - 36% : Sangat Kurang Aktif

Lampiran 7

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	NAMA	Aspek yang diamati									Total skor	Skor %	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Abi Rafdi Muhammad Radifan Taftazani	4	4	3	4	4	3	2	4	4	32	88,9	SB
2	Andin Siwi Sejati	3	3	4	2	3	4	3	3	4	29	80,6	SB
3	Angga Ghozi Atho Pramurti	4	5	3	2	3	4	3	4	3	31	86,1	B
4	Anisa Rahmannintia	4	3	4	3	4	3	4	4	3	32	88,9	SB
5	Anna Rizky Sri Pramesti	3	3	3	4	3	4	3	5	4	32	88,9	B
6	Bintang Satria Sudarsono	4	3	2	4	3	3	3	4	4	30	83,3	SB
7	Daffa Joko Nurwahid	4	4	3	3	4	3	3	3	4	31	86,1	SB
8	Denis Hida Lutfiana Stefani	3	4	2	3	3	3	3	4	3	28	77,8	B
9	Dina Oktavia Putri	3	4	2	4	3	2	3	4	5	30	83,3	SB
10	Dini Kusumaningrum	4	5	4	4	3	3	3	2	4	32	88,9	SB
11	Elok Paikoh	4	3	3	2	3	3	4	3	4	29	80,6	SB
12	Elsa Agustina Nurdiyani	3	4	3	5	5	4	3	4	4	35	97,2	SB
13	Fardannu Binantara	4	3	3	2	3	3	4	3	3	28	77,8	B
14	Firman Aryando	3	3	4	3	3	4	5	4	3	32	88,9	SB
15	Helmita Wahyu Pitoko	3	2	5	3	3	3	4	3	3	29	80,6	B
16	Isniah Sekar Sari	4	3	4	3	4	3	2	3	4	30	83,3	B
17	Kartika Sari	3	3	4	2	4	5	3	3	5	32	88,9	B
18	Lukas Sangka Pamungkas	4	4	3	3	3	4	3	3	4	31	86,1	SB
19	Maulana Yusuf Yanuar F	4	3	4	3	3	4	5	3	5	34	94,4	B
20	Miftania Dessy Ratna Furi	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34	94,4	SB
21	Mirna Aulia Safitri	4	3	3	3	3	4	3	4	5	32	88,9	SB
22	Mohammad Affan Dwica Putra	4	3	2	2	3	4	4	3	3	28	77,8	B
23	Nabella Permatasari	3	4	3	3	3	3	3	4	3	29	80,6	B
24	Nanda Anung Anindhita	5	3	2	3	3	3	3	3	4	29	80,6	B
25	Nisrina Khoirunnisa	4	3	3	4	2	3	3	3	3	28	77,8	B
26	Novia Yana Sulistyani	3	3	2	3	4	3	3	3	2	26	72,2	B
27	Risma Anis Septianingrum	3	3	2	2	3	3	3	4	3	26	72,2	B
28	Rizal Gunawan Uli Shofa	3	3	3	4	3	3	4	3	3	29	80,6	SB
29	Shafira Azza	4	3	2	3	3	3	3	3	3	27	75,0	B
30	Sylvia Maulidina Charista	4	4	3	2	3	4	2	4	3	29	80,6	B
31	Wisnu Bayu Aji	4	3	5	3	4	2	4	3	3	31	86,1	B
32	Zaenal Anshory	3	3	4	3	4	3	3	4	4	31	86,1	SB
Jumlah		116	108	100	98	106	106	105	111	116	966	83,9	B
kriteria Skor													
84% - 100% : Sangat Aktif													
68% - 84% : Aktif													
52% - 68% : Cukup Aktif													
36% - 52% : Kurang Aktif													
20% - 36% : Sangat Kurang Aktif													

**ANGKET TANGGAPAN SISWA
KELAS X1 SMA N 1 KENDAL
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
BERKIRIM SALAM DAN SOAL**

A. Pengantar

1. Angket ini di edarkan kepada anda dengan maksud untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian peningkatan berfikir kreatif siswa melalui model pembelajaran berkirim salam dan soal kelas mata pelajaran sejarah X1 SMA N 1 Kendal.
2. Informasi yang diperoleh dari data anda sangat berguna bagi kami untuk menganalisis tentang berfikir kreatif sia melalui model pembelajaran berkirim salam dan soal pada mata pelajaran sejarah kelas X1 SMA N 1 Kendal.
3. Data yang kami peroleh semata – mata hanya untuk kepentingan penelitian. Untuk itu anda tidak perlu ragu untuk mengisi angket ini.
4. Partisipasi anda memberikan informasi yang sangat kami harapkan.

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda check lis (√) sesuai dengan kondisi anda pada kolom ;

SS : Jika Sangat Setuju TS : Jika Tdak Setuju
S : Jika Setuju STS : Jika Tidak Setuju
N : Jika Netral

Nama :
Kelas :
No. Absen :

No.	Aspek Yang Diamati	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa tertarik dan tidak bosan dengan kegiatan pembelajaran seperti yang telah dilakukan dengan strategi pembelajaran berkirim salam dan soal					
2.	Saya merasa lebih mudah memahami materi dan pemikiran kreatif saya meningkat dalam pelajaran Sejarah dengan menggunakan strategi pembelajaran berkirim salam dan soal					
3.	Saya lebih aktif selama proses belajar mengajar berlangsung					
4.	Saya senang belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran berkirim salam dan soal					
5.	Saya menjadi lebih tertarik untuk berdiskusi baik kelompok maupun umum dalam kelas					
6.	Saya merasa suasana pembelajaran menegangkan dan kurang menyenangkan selama kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung					
7.	Saya memilih diam dari pada bertanya kepada guru jika ada yang belum saya pahami					
8.	Saya selalu bekerjasama dengan teman satu					

Lampiran 8

	kelompok selama kegiatan berlangsung					
9.	Temannya dalam satu kelompok membantu saya dalam memahami materi, menyelesaikan masalah dan membantu selama kegiatan belajar mengajar berlangsung					
10.	Saya lebih senang membaca buku daripada melakukan diskusi					
11.	Saya ingin setiap mata pelajaran sejarah menggunakan media dan strategi yang meningkatkan kemampuan berfikir kreatif saya					
12.	Saya berani mengemukakan pendapat atau jawaban saya					
13.	Saya merasa keberatan dan repot jika harus mempersiapkan kegiatan dengan strategi pembelajaran berkirim salam dan soal					
14.	Saya termotivasi mempelajari materi lebih dalam setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berkirim salam dan soal					
15.	Saya merasa pengetahuan dan wawasan saya bertambah kritis dan kreatif dengan strategi pembelajaran berkirim salam dan soal					

$$\text{Tanggapan (T)} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Lembar Soal Siklus I

Nama :
 Kelas :
 No. Absen :
 Hari/Tanggal :

I. Tujuan Pembelajaran :

Dengan dilaksanakan proses belajar menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal, diharapkan siswa mampu :

- a. Siswa mampu membedakan proses migrasi ras bangsa Palaeo Mongoloide dengan Neo Mongoloide Indonesia.
- b. Siswa mampu membedakan pengaruh budaya Bacson, Hoa-Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia.
- c. Siswa mampu mengidentifikasi peninggalan perunggu di Indonesia.
- d. Siswa mampu mendeskripsikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia.

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar.

1. Peradaban Bacson – Hoabinh merupakan peradaban yang menghasilkan alat – alat dari batu. Pernyataan diatas adalah sedikit pengertian dari kebudayaan Bacson – Hoabinh, uraikan lebih jelas lagi menurut kalian yang dimaksud dengan peradaban kebudayaan Bacson-Hoabinh, dari berbagai sumber yang pernah kalian baca! (**skor 15**)
2. Peradaban Bacson – Hoabinh terjadi pada masa paleolithikum. Apakah pada masyarakat tersebut sudah mengenal adanya sistem kepercayaan? Jelaskan buktinya! (**skor 10**)
3. Kebudayaan Bacson – Hoabinh merupakan kebudayaan dunia yang tersebar luas di Asia Tenggara termasuk juga di Nusantara. Di wilayah mana sajakah kebudayaan Bacson-Hoabinh ditemukan di Indonesia? Sebutkan! (**skor 5**)
4. Mengapa penyebaran kebudayaan Dongson dan Bacson – Hoabinh membagi dua jenis kebudayaan di nusantara yaitu kebudayaan melayu Tua (proto melayu) dan melayu muda (deutero melayu)? Jelaskan! (**skor 15**)
5. Masyarakat Dongson dahulu hidup dilembah sungai Ma, Ca dan sungai merah, mengapa kebudayaan selalu berkembang dilembah sungai? Jelaskan! (**skor 10**)
6. Mengapa manusia purba di bacson Hoabinh menciptakan alat-alat yang diserpih? Apa fungsinya? (**skor 10**)
7. Terdapat dua teknik dalam pembuatan alat dari perunggu, jelaskan yang dimaksud dengan Teknik *a cire perdue* (**skor 5**)

Lampiran 9

8. Kebudayaan Dongson sudah lebih maju dibandingkan dengan kebudayaan Bacson – Hoabinh, hal ini terlihat dari hasil temuan pada kehidupan sosial, budaya maupun pada alat. Jelaskan bagaimanakah sistem perekonomian pada peradaban kebudayaan Dongson? (**Skor 10**)
9. Kebudayaan Dongson merupakan awal peradaban dunia yang berpengaruh juga di Nusantara. Menurut kalian, bagaimanakah pengaruh kebudayaan Dongson terhadap perkembangan kebudayaan manusia purba di Nusantara? (**skor 15**)
10. Bagaimana asal mula nama ‘Dongson’? Jelaskan! (**skor 5**)

Lembar Soal Siklus II

Nama :
 Kelas :
 No. Absen :
 Hari/Tanggal :

II. Tujuan Pembelajaran :

Dengan dilaksanakan proses belajar menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal, diharapkan siswa mampu :

- a. Siswa mampu membedakan proses migrasi ras bangsa Palaeo Mongoloide dengan Neo Mongoloide Indonesia.
- b. Siswa mampu membedakan pengaruh budaya Bacson, Hoa-Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia.
- c. Siswa mampu mengidentifikasi peninggalan perunggu di Indonesia.
- d. Siswa mampu mendeskripsikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia.

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar.

1. Kebudayaan Bacson – Hoabinh merupakan awal peradaban dunia yang tersebar juga di Nusantara. Menurut kalian, bagaimanakah pengaruh kebudayaan Bacson-Hoabinh terhadap perkembangan kebudayaan manusia purba di Nusantara? **(skor 15)**
2. Sekitar tahun 2000 SM, penduduk dari teluk Tonkin (kebudayaan Bacson – Hoabinh) bermigrasi ke Nusantara. Menurut kalian mengapa manusia purba di Dongson dan Bachson Hoabihn melakukan migrasi ke nusantara? **(skor10)**
3. Kebudayaan Bacson – Hoabinh merupakan masa berburu dan mengumpulkan makanan, menurut kalian bagaimanakah sistem perekonomian pada peradaban kebudayaan Bacson - Hoabinh? **(skor 15)**
4. Mengapa kebudayaan Dongson sering disebut sebagai kebudayaan perunggu? **(skor 10)**
5. Pada kebudayaan Dongson, salah satu alat yang dihasilkan adalah nekara. Mengapa manusia pra sejarah menciptakan nekara? **(skor 5)**
6. Jelaskan pendapat kalian mengapa temuan alat-alat perunggu disitus sungai Ma disinyalir ada keterkaitan dengan kebudayaan dari Yunan, China? **(skor 10)**
7. Mengapa temuan nekara di berbagai kawasan nusantara memiliki kesamaan dengan yang ditemukan di Dongson? Jelaskan! **(skor 10)**

Lampiran 9

8. Terdapat dua teknik dalam pembuatan alat dari perunggu, jelaskan yang dimaksud dengan Teknik *bivalve* atau setangkap **(skor 5)**
9. Kebudayaan Dongson, merupakan kebudayaan dunia yang tersebar luas di Asia Tenggara termasuk juga di Nusanatara. Tersebar di wilayah mana sajakah kebudayaan Dongson ditemukan di Indonesia? Sebutkan! **(skor 5)**
10. Masa bercocok tanam merupakan bagian dari kebudayaan Dongson, jelaskan bagaimanakah kehidupan sosial pada kebudayaan Dongson? **(skor 15)**

Jawaban Siklus I

1. Peradaban Bacson – Hoabinh : kebudayaan ini sudah ada sejak 10.000 SM – 4000 SM, mata pencaharian mereka adalah berburu dan mengumpulkan makanan. Kebudayaan ini berlangsung pada kala Holosen. Pusat peradaban ini adalah divietnam tepatnya di Bacsonh pegunungan Hoabinh. Nama Bacson – Hoabinh sendiri diambil dari nama tempat di temukanya kebudayaan ini. Sedangkan ciri dari kebudayaan ini adalah alat – alat yang terbuat dari batu yang di serpih pada satu atau dua sisinya. Alat tersebut berfungsi untuk memotong dan menggali umbi – umbian. Selain dari batu masyarakat pada masa ini menggunakan tulang hewan hasil dari perburuan mereka untuk dijadikan alat pemotong atau untuk menguliti hewan buruan.
2. Pada masyarakat Bacson – Hoabinh sudah mengenal adanya sistem kepercayaan, hal ini terbukti pada cara memperlakukan orang yang sudah mati. Mayat dikubur dalam gua atau bukit kerang dengan sikap jongkok, beberapa bagian mayat diolesi dengan cat merah. Merah adalah warna darah, tanda hidup. Mayat diolesi warna merah dengan maksud agar dapat mengembalikan kehidupannya sehingga dapat berdialog. Hal tersebut membuktikan bahwa mereka sudah mengenal sistem kepercayaan.
3. Sulawesi Selatan (Lomoncong), Jawa (Bengawan Solo), Nusa Tenggara, Kalimantan, Papua, Lhokseumawe dan Medan.
4. Karena dalam proses migrasi terdapat dua jalur penyebaran kebudayaan masyarakat Bacson - Hoabinh dan Dongson ke kawasan Nusantara. Jalur pertama (jalur Barat) adalah dari Yunan menuju teluk Tonkin, Vietnam, Semenanjung Malaya, Filiphina, Indonesia. Sedangkan jalur kedua (jalur Timur) yaitu dari Bacson, Vietnam, Kepulauan Hindi kemudian Indonesia. Sehingga penyebaran kebudayaan di Nusantara terbagi menjadi dua yaitu kebudayaan melayu Tua (proto melayu) dan melayu muda (deutero melayu).
5. Pada umumnya faktor pertama terbentuknya suatu peradaban adalah letak geografis yang berada pada posisi yang strategis serta dekat dengan air, yakni sungai. Lokasi yang dekat dengan air sangat penting bagi kelangsungan hidup suatu masyarakat di peradaban kuno. Sungai di butuhkan untuk pengairan bagi usaha pertanian dan peternakan. Selain itu sungai juga berfungsi sebagai alat

Lampiran 9

transportasi yang dapat menghubungkan daerah – daerah lain sehingga terbentuklah jalur perdagangan antar daerah.

6. Karena pada masa Bacson – Hoabinh merupakan peradaban yang ciri utamanya adalah pada alatnya yaitu alat yang terbuat dari batu yang pada satu atau dua sisinya di serpih, sehingga pada masa ini sering di sebut dengan zaman batu. Fungsi dari alat tersebut yaitu untuk memotong umbi – umbian dan berburu hewan, dapat juga di gunakan untuk menguliti hewan buruan.
7. Teknik *a cire perdue* atau cetakan lilin, caranya adalah membuat bentuk benda yang dikehendaki dengan lilin. Setelah membuat model dari lilin maka ditutup dengan menggunakan tanah, dan dibuat lubang dari atas dan bawah. Setelah itu dibakar, sehingga lilin yang terbungkus dengan tanah akan mencair, dan keluar melalui lubang bagian bawah. Untuk selanjutnya melalui lubang bagian atas dimasukkan cairan perunggu, dan apabila sudah dingin, cetakan tersebut dipecah sehingga keluarlah benda yang dikehendaki..
8. Pada kebudayaan Dongson masyarakat sudah mengenal berter (tukar menukar barang). Dari sini dapat di simpulkan bahwa pada masa itu terdapat pusat untuk menukarkan barang, yaitu pasar. sehingga di kebudayaan Dongson sudah lebih maju di bandingkan dengan masyarakat Bacson – Hoabinh.
9. Dongson merupakan pusat pertama kalinya kebudayaan perunggu di Asia Tenggara. Budaya perunggu bergaya Dong Son tersebar luas di wilayah Asia Tenggara dan kepulauan Indonesia. Budaya Dong Son sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan budaya perunggu di Indonesia. Bahkan tidak kurang dari 56 nekara yang berhasil ditemukan di beberapa wilayah Indonesia dan terbanyak nekara ditemukan di Sumatera, Jawa, Maluku Selatan. Nekara yang penting ditemukan di wilayah Indonesia dari pulau Sangeang dekat Sumbawa yang berisi hiasan gambar orang yang menyerupai pakaian dinasti Han.
10. Nama Kebudayaan Dongson diambil dari salah satu nama daerah di Tonkin. Kebudayaan perunggu di Asia Tenggara biasa dinamakan kebudayaan Dongson. Di daerah ini ditemukan bermacam-macam alat yang dibuat dari perunggu. Di daerah Tonkin itulah kebudayaan perunggu berasal.

Jawaban Siklus II

1. Pengaruh budaya Bacson-Hoabinh terhadap perkembangan budaya masyarakat awal kepulauan Indonesia merupakan suatu budaya besar yang memiliki situs-situs temuan diseluruh daratan Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Pengaruh utama budaya Hoabinh terhadap perkembangan budaya masyarakat awal kepulauan Indonesia adalah berkaitan dengan tradisi pembuatan alat terbuat dari batu.
2. Pada dasarnya seseorang menginginkan kesejahteraan dalam hidup, hal ini pun berlaku pada masyarakat zaman Bacson – Hoabinh dan Dongson. Peradaban terbentuk umumnya karena diLatarbelakangi oleh faktor – faktor yang hampir sama, yaitu lokasi yang dekat dengan sungai serta kesediaan lahan yang subur bagi pertanian. Dengan lahan yang subur maka akan memberikan pasokan makanan yang cukup bagi masyarakat. Hal inilah yang mendorong manusia kuno untuk bermigrasi ke tempat yang lebih menguntungkan dan mendapatkan kesejahteraan hidup.
3. Pada masyarakat Bacson – Hoabinh, mereka belum mengenal sistem perekonomian seperti pada masyarakat Dongson. Di masa ini mereka lebih kepada memenuhi kehidupan mereka dengan berburu dan bercocok tanam tingkat sederhana.
4. Kebudayaan perunggu di Asia Tenggara biasa dinamakan kebudayaan Dongson. Karena pada daerah ini ditemukan bermacam-macam alat yang dibuat dari perunggu. Jadi mengapa kebudayaan Dongson sering di sebut dengan kebudayaan perunggu di karenakan alat – alat yang di temukan identik terbuat dari bahan perunggu.
5. Sejalan dengan mepikiran yang selalu berkembang dan maju pada manusia kuno, maka berkembang pula sistem teknologi mereka. Dari batu ke perunggu menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan pada masa tersebut. Dan hal ini berpengaruh pada alat – alat yang digunakannya. Mereka menciptakan alat sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Misalnya mereka membuat nekara untuk kebutuhan keagamaan yang digunakan untuk memanggil hujan. Dalam artian hujan selain untuk kebutuhan sehari – hari juga digunakan untuk irigasi pertanian dan ternak mereka. Jadi nekara di ciptakan semata – mata untuk

kebutuhan mereka. Tetapi seiring berkembangnya zaman, nekara merupakan alat yang menunjukkan status sosial tinggi. Dan Menurut penelitian nekara hanya digunakan pada saat upacara-upacara ritual.

6. Karena Hal ini terlihat dari kesamaan corak hiasan dan bahan-bahan yang dipergunakannya di sungai Ma yang sama dengan dari Yunan Cina. Hal ini terbukti Nekara yang ditemukan di wilayah Indonesia dari pulau Sangeang dekat Sumbawa yang berisi hiasan gambar orang yang menyerupai pakaian dinasti Han. Hiasan seperti itu diperkirakan belum dikenal oleh penduduk pulau tempat nekara tersebut ditemukan. Heine Goldem meneliti nekara yang ditemukan dan menyatakan bahwa nekara yang ditemukan di daerah Sangeang diperkirakan diceak di daerah Funan Cina. Hal inilah yang menjadikan kebudayaan perunggu yang ada di sungai Ma disinyalir ada keterkaitan pada kebudayaan di Yunan Cina.
7. Dongson merupakan pusat pertama kalinya kebudayaan perunggu di Asia Tenggara. Budaya perunggu bergaya Dong Son tersebar luas di wilayah Asia Tenggara dan kepulauan Indonesia. Hal ini terlihat dari kesamaan corak hiasan dan bahan-bahan yang dipergunakannya. Misalnya nekara, menunjukkan pengaruh yang sangat kuat. Nekara dari tipe Heger 1 memiliki kesamaan dengan nekara yang paling bagus dan tertua di Vietnam.
8. Teknik *bivalve* atau setangkap, caranya yaitu menggunakan cetakan yang ditangkupkan dan dapat dibuka, sehingga setelah dingin cetakan tersebut dapat dibuka, maka keluarlah benda yang dikehendaki. Cetakan tersebut terbuat dari batu ataupun kayu.
9. Sumatera, Jawa, Maluku Selatan, pulau Sangeang dekat Sumbawa, Bali, Pulau Selayar, Roti, Leti, Alor (Nusa Tebggara Timur), dan Kepulauan Kei.
10. Pengolahan logam pada masyarakat Dongson menunjukkan taraf kehidupan yang semakin maju yang dimana pada masyarakat ini sudah mengenal sistem barter (tukar menukar barang). Sehingga terdapat pula pusat untuk melakukan menukarkan barang yaitu pasar.

Lembar Jawab Siklus I

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Hari/Tanggal :

1.
.....
.....
2.
.....
.....
3.
.....
.....
4.
.....
.....
5.
.....
.....
6.
.....
.....
7.
.....
.....
8.
.....
.....
9.
.....
.....
10.
.....
.....

Lembar Jawab Siklus II

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Hari/Tanggal :

1.
.....
.....
2.
.....
.....
3.
.....
.....
4.
.....
.....
5.
.....
.....
6.
.....
.....
7.
.....
.....
8.
.....
.....
9.
.....
.....
10.
.....
.....

LEMBAR VALIDASI SOAL
TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

Mata Pelajaran : Sejarah
Kelas/ Semester : X-1/2
Tanggal Validasi : 24, April 2013
Validator : Enny Boedi Utami, S. Pd
Sebagai : Ahli Materi

Petunjuk:

- Mohon diberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat penilai.
- Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

NO	ASPEK YANG DITELAAH	YA	TIDAK
A. Materi			
1	Soal sesuai dengan indikator	√	
2	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sudah sesuai	√	
3	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, keterpakaian sehari-hari tinggi)	√	
4	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas	√	
B. Konstruksi			
5	Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian	√	
6	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal	√	
7	Ada pedoman penskorannya	√	
8	Tabel, gambar, grafik, peta, atau yang sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca	√	
C. Bahasa/ Budaya			
9	Rumusan kalimat soal komunikatif	√	
10	Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku	√	
11	Tidak menggunakan kata/ ungkapan yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	√	
12	Tidak menggunakan bahasa tabu	√	
13	Tidak mengandung kata/ungkapan yang menyinggung perasaan siswa	√	

Lampiran 10

Komentar/Saran:

No.	Hal	Uraian

Kendal, 24 April 2013

Enny Boedi Utami, S.Pd

**DESKRIPSI BUTIR INSTRUMEN PENILAIAN
TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF**

I. ASPEK MATERI

Butir 1	Soal sesuai dengan indikator
Deskripsi	Soal yang disusun sesuai dengan indikator pembelajaran dan indikator kemampuan berpikir kritis
Butir 2	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sudah sesuai
Deskripsi	Jawaban yang diutarakan menjawab permasalahan yang dimaksud secara jelas
Butir 3	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, keterpakaian sehari-hari tinggi)
Deskripsi	Materi yang ditanyakan dalam soal bersifat kontekstual atau mempunyai urgensi yang tinggi
Butir 4	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas
Deskripsi	Isi materi yang diujikan sesuai dengan jenjang sekolah dan tingkat perkembangan siswa

II. ASPEK KONSTRUKSI

Butir 1	Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian
Deskripsi	Setiap soal diakhiri dengan pertanyaan tanya yang menuntut siswa untuk menjelaskan jawaban secara jelas dan tepat
Butir 2	Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal
Deskripsi	Lembar tes disertai dengan petunjuk pengerjaan soal yang dicantumkan secara eksplisit
Butir 3	Ada pedoman penskorannya
Deskripsi	Terdapat rubrik penilaian yang berisi skor maksimal untuk masing-masing soal
Butir 4	Tabel, gambar, grafik, peta, atau yang sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca
Deskripsi	Tabel, gambar, grafik, peta, atau yang sejenisnya disajikan menggunakan format yang jelas

III. ASPEK BAHASA / BUDAYA

Butir 1	Rumusan kalimat soal komunikatif
Deskripsi	Kalimat-kalimat dalam soal menggunakan kata-kata yang mudah dipahami dan tidak bertele-tele
Butir 2	Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku
Deskripsi	Keseluruhan butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
Butir 3	Tidak menggunakan bahasa tabu
Deskripsi	Soal-soal evaluasi tidak menggunakan kata-kata tabu
Butir 4	Tidak mengandung kata/ungkapan yang menyinggung perasaan siswa
Deskripsi	Soal-soal evaluasi tidak mengandung kata/ungkapan yang menyinggung perasaan siswa

Lampiran 12

RUBRIK PENILAIAN TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SIKLUS I

Sekolah : SMA Negeri 1 Kendal

Kelas/Semester : X 1 / I

Mata Pelajaran : Sejarah

Bentuk Soal : Uraian

Waktu : 45 menit

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia.

Kompetensi Dasar : 2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia.

No.	Indikator Berpikir Kreatif (disesuaikan dengan model Pembelajaran Berkirim Salam dan Soal)	Indikator dalam Pembelajaran Sejarah	Tujuan dalam Pembelajaran Sejarah	Ranah Hasil Belajar	Jumlah Soal	Nomor Butir	Skor/ Nilai	Bentuk Soal
1.	Keterampilan berfikir lancar (<i>fluency</i>)	Membedakan proses migrasi ras bangsa Palaeo Mongoloide dengan Neo Mongoloide Indonesia.	Siswa mampu menjelaskan dan menguraikan kronologi migrasi ras bangsa Palaeo Mongoloide dengan Neo Mongoloide.	Analisa	1	4	15	Essay
2.	Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	Membedakan proses migrasi ras bangsa Palaeo Mongoloide	Siswa dapat menjelaskan pengaruh Budaya Bacson	Analisa	6	1, 2, 3, 5, 9, 10	15, 10, 5, 10,	Essay

Lampiran 12

		dengan Neo Mongoloide Indonesia	hoabinh dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia.				15, 5	
3.	Keterampilan berpikir orisinil (<i>originality</i>)	Mengidentifikasi peninggalan perunggu di Indonesia.	Siswa mampu menganalisis peninggalan perunggu di Indonesia.	Pemahaman	2	7, 8	5, 10	Essay
4.	Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>)	Mendesripsikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia.	Siswa mampu menjelaskan dan menguraikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia.	Pemahaman	1	6	10	Essay

Lampiran 12

RUBRIK PENILAIAN TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SIKLUS II

Sekolah : SMA Negeri 1 Kendal

Kelas/Semester : X 1 / II

Mata Pelajaran : Sejarah

Bentuk Soal : Uraian

Waktu : 45 menit

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia.

Kompetensi Dasar : 2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia.

No.	Indikator Berpikir Kreatif (disesuaikan dengan model Pembelajaran Berkirim Salam dan Soal)	Indikator dalam Pembelajaran Sejarah	Tujuan dalam Pembelajaran Sejarah	Ranah Hasil Belajar	Jumlah Soal	Nomor Butir	Skor/ Nilai	Bentuk Soal
1.	Keterampilan berfikir lancar (<i>fluency</i>)	Membedakan proses migrasi ras bangsa Palaeo Mongoloide dengan Neo Mongoloide Indonesia.	Siswa mampu menjelaskan dan menguraikan kronologi migrasi ras bangsa Palaeo Mongoloide dengan Neo Mongoloide.	Analisa	1	3	15	Essay
2.	Keterampilan berpikir	Membedakan proses migrasi	Siswa dapat menjelaskan	Analisa	4	1, 2, 9,	15, 10,	Essay

Lampiran 12

	luwes (<i>flexibility</i>)	ras bangsa Palaeo Mongoloide dengan Neo Mongoloide Indonesia	pengaruh Budaya Bacson hoabinh dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia.			10	5, 15	
3.	Keterampilan berpikir orisinil (<i>originality</i>)	Mengidentifikasi peninggalan perunggu di Indonesia.	Siswa mampu menganalisis peninggalan perunggu di Indonesia.	Pemahaman	3	4, 5, 6	10,5, 10	Essay
4.	Keterampilan memperinci (<i>elaboration</i>)	Mendeskripsikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia.	Siswa mampu menjelaskan dan menguraikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia.	Pemahaman	1	8	5	Essay

MATERI KELAS X 1

AWAL PERADABAN DUNIA YANG BERPENGARUH

DI INDONESIA

PERKEMBANGAN KEBUDAYAAN BACSON-HOABINH DAN KEBUDAYAAN DONGSON TERHADAP PERADABAN MASYARAKAT INDONESIA

1. Kebudayaan Bacson-Hoabinh

a. Sejarah Awal Kebudayaan Bacson-Hoabinh

Kebudayaan Bacson-Hoabinh diperkirakan berasal dari tahun 10.000 SM-4000 SM, kira-kira tahun 7000 SM. Kebudayaan ini berlangsung pada kala Holosen. Awalnya masyarakat Bacson-Hoabinh hanya menggunakan alat dari gerabah yang sederhana berupa serpihan-serpihan batu tetapi pada tahun 600 SM mengalami perubahan dalam bentuk batu-batu yang menyerupai kapak yang berfungsi sebagai alat pemotong. Ciri khas alat-alat batu kebudayaan Bacson-Hoabinh adalah penyerpihan pada satu atau dua sisi permukaan batu kali yang berukuran ± 1 kepalan dan seringkali seluruh tepiannya menjadi bagian yang tajam. Hasil penyerpihannya itu menunjukkan berbagai bentuk seperti lonjong, segi empat, segitiga dan beberapa di antaranya ada yang mempunyai bentuk berpinggang. Alat-alat dari tulang dan sisa-sisa tulang belulang manusia dikuburkan dalam posisi terlipat serta ditaburi zat warna merah. Kebudayaan Bacson-Hoabinh ini diperkirakan berkembang pada zaman Mesolitikum.

Pusat kebudayaan zaman Mesolitikum di Asia berada di dua tempat yaitu di Bacson dan Hoabinh. Kedua tempat tersebut berada di wilayah Tonkin di Indocina (Vietnam). Istilah Bacson Hoabinh pertama kali digunakan oleh arkeolog Prancis yang bernama Madeleine Colani pada tahun 1920-an. Nama tersebut untuk menunjukkan tempat pembuatan alat-alat batu yang khas dengan ciri dipangkas pada satu atau dua sisi permukaannya.

b. Penyebaran Kebudayaan Bacson-Hoabinh ke Indonesia

Penyebaran kebudayaan Bacson-Hoabinh bersamaan dengan perpindahan ras Papua Melanesoid ke Indonesia melalui jalan barat dan jalan timur (utara). Mereka datang di Nusantara dengan perahu bercadik dan tinggal di pantai timur

Lampiran 13

Sumatra dan Jawa, namun mereka terdesak oleh ras Melayu yang datang kemudian. Akhirnya, mereka menyingkir ke wilayah Indonesia Timur dan dikenal sebagai ras Papua yang pada masa itu sedang berlangsung budaya Mesolitikum sehingga pendukung budaya Mesolitikum adalah Papua Melanesoid. Ras Papua ini hidup dan tinggal di gua-gua (*abris sous roche*) dan meninggalkan bukit-bukit kerang atau sampah dapur (*kjokkenmoddinger*). Ras Papua Melanesoid sampai di Nusantara pada zaman Holosen. Saat itu keadaan bumi kita sudah layak dihuni sehingga menjadi tempat yang nyaman bagi kehidupan manusia.

Kjokkenmoddinger adalah istilah yang berasal dari bahasa Denmark yaitu *kjokken* artinya dapur dan *modding* artinya sampah jadi *Kjokkenmoddinger* arti sebenarnya adalah sampah dapur. Dalam kenyataan *Kjokkenmoddinger* adalah timbunan atau tumpukan kulit kerang dan siput yang mencapai ketinggian 7 meter dan sudah membatu/menjadi fosil. *Kjokkenmoddinger* ditemukan di sepanjang pantai timur Sumatera yakni antara Langsa dan Medan. Dari bekas-bekas penemuan tersebut menunjukkan bahwa manusia purba yang hidup pada zaman ini sudah menetap. Tahun 1925 Dr. P.V. VanStein Callenfels melakukan penelitian di bukit kerang tersebut dan hasilnya banyak menemukan kapak genggam yang ternyata berbeda dengan *chopper* (kapak genggam *Palaeolithikum*). Kapak genggam yang ditemukan di dalam bukit kerang tersebut dinamakan dengan *pebble* atau kapak Sumatera (*Sumatralith*) sesuai dengan lokasi penemuannya yaitu di pulau Sumatera.

Bahan untuk membuat kapak tersebut berasal dari batu kali yang dipecah-pecah. Selain *pebble* yang ditemukan dalam *Kjokkenmoddinger* juga ditemukan sejenis kapak tetapi bentuknya pendek (setengah lingkaran) yang disebut dengan *Hache Courte* atau kapak pendek. Kapak ini cara penggunaannya dengan menggenggam.

Di samping kapak-kapak yang ditemukan dalam *Kjokkenmoddinger* juga ditemukan pipisan (batu-batu penggiling beserta landasannya). Batu pipisan selain

dipergunakan untuk menggiling makanan juga dipergunakan untuk menghaluskan cat merah, bahan cat merah yang dihaluskan berasal dari tanah merah.

Mengenai fungsi dari pemakaian cat merah tidak diketahui secara pasti, tetapi diperkirakan bahwa cat merah dipergunakan untuk keperluan keagamaan atau untuk ilmu sihir. Kecuali hasil-hasil kebudayaan, di dalam Kjekkenmoddinger juga ditemukan fosil manusia yang berupa tulang belulang, pecahan tengkorak dan gigi, meskipun tulang-tulang tersebut tidak memberikan gambaran yang utuh/lengkap, tetapi dari hasil penelitian memberikan kesimpulan bahwa manusia yang hidup pada masa Mesolithikum adalah jenis Homo Sapiens.

Manusia pendukung Mesolithikum adalah Papua Melanosoide. Abris Sous Roche adalah goa-goa yang yang dijadikan tempat tinggal manusia purba pada zaman Mesolithikum dan berfungsi sebagai tempat perlindungan dari cuaca dan binatang buas. Penyelidikan pertama pada Abris Sous Roche dilakukan oleh Dr. Van Stein Callenfels tahun 1928-1931 di goaLawa dekat Sampung Ponorogo Jawa Timur.

Alat-alat yang ditemukan pada goa tersebut antara lain alat-alat dari batu seperti ujung panah, flakes, batu pipisan, kapak yang sudah diasah yang berasal dari zaman Mesolithikum, serta alat-alat dari tulang dan tanduk rusa. Di antara alat-alat kehidupan yang ditemukan ternyata yang paling banyak adalah alat dari tulang sehingga oleh para arkeolog disebut sebagai Sampung Bone Culture/kebudayaan tulang dari Sampung. Karena goa di Sampung tidak ditemukan Pebble ataupun kapak pendek yang merupakan inti dari kebudayaan Mesolithikum. Selain di Sampung, Abris Sous Roche juga ditemukan di daerah Besuki dan Bojonegoro Jawa Timur. Penelitian terhadap goa di Besuki dan Bojonegoro ini dilakukan oleh Van Heekeren.

Di Sulawesi Selatan juga banyak ditemukan Abris Sous Roche terutama di daerah Lomoncong yaitu goa Leang Patae yang di dalamnya ditemukan flakes, ujung mata panah yang sisi-sisinya bergerigi dan pebble. Di goa tersebut didiami oleh suku Toala, sehingga oleh tokoh peneliti Fritz Sarasindan Paul Sarasin, suku

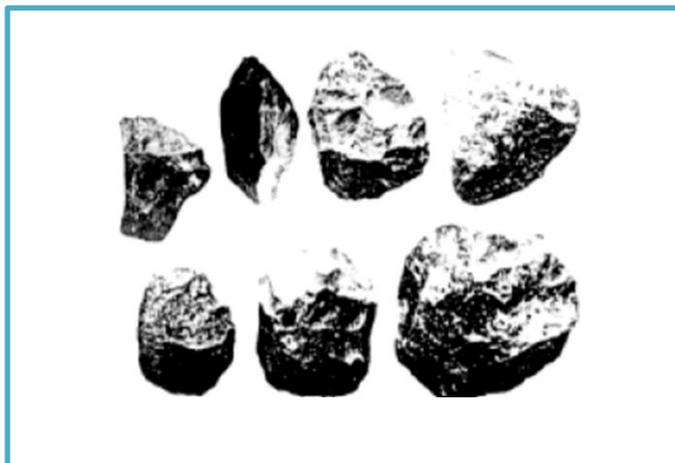
Lampiran 13

Toala yang sampai sekarang masih ada dianggap sebagai keturunan langsung penduduk Sulawesi Selatan zaman prasejarah. Untuk itu kebudayaan Abris Sous Roche di Lomoncong disebut kebudayaan Toala. Kebudayaan Toala tersebut merupakan kebudayaan Mesolithikum yang berlangsung sekitar tahun 3000 sampai 1000 SM.

Selain di Jawa Timur dan Sulawesi Selatan, Abris Sous Roche juga ditemukan di daerah Timor dan Rote. Penelitian terhadap goa tersebut dilakukan oleh Alfred Buhler yang di dalamnya ditemukan flakes dan ujungmata panah yang terbuat dari batu indah. Ras Papua Melanesoid hidup masih setengah menetap, berburu, dan bercocok tanam sederhana. Mereka hidup di gua dan ada yang di bukit sampah. Manusia yang hidup di zaman budaya Mesolithikum sudah mengenal kesenian, seperti lukisan mirip babi hutan yang ditemukan di Gua Leang-Leang (Sulawesi). Lukisan tersebut memuat gambar binatang dan cap telapak tangan.

Mayat dikubur dalam gua atau bukit kerang dengan sikap jongkok, beberapa bagian mayat diolesi dengan cat merah. Merah adalah warna darah, tanda hidup. Mayat diolesi warna merah dengan maksud agar dapat mengembalikan kehidupannya sehingga dapat berdialog. Kecuali alat batu, juga ditemukan sisa-sisa tulang dan gigi-gigi binatang seperti gajah, badak, beruang, dan rusa. Jadi, selain mengumpulkan binatang kerang, mereka pun memburu binatang-binatang besar.

Menurut C.F. Gorman dalam bukunya *The Hoabinhian and after : Subsistence patterns in South East Asia during the latest Pleistocene and Early Recent Periods* (1971) menyatakan bahwa penemuan alat-alat dari batu paling banyak ditemukan dalam penggalian di pegunungan batu kapur di daerah Vietnam bagian utara, yaitu di daerah Bacson pegunungan Hoabinh.



Sumber : LKS Prasasti Kelas X Semester II

Di wilayah Indonesia, alat-alat batu dari kebudayaan Bacson-Hoabinh dapat ditemukan pada daerah Sumatera, Jawa, Nusa Tenggara, Kalimantan, Sulawesi sampai ke Papua. Di daerah Sumatera, alat-alat batu sejenis kebudayaan Bacson-Hoabinh ditemukan di Lhokseumawe dan Medan.

c. Hasil-hasil Kebudayaan Bacson-Hoabinh di Indonesia

1. Kapak Genggam

Kapak genggam yang ditemukan di dalam bukit kerang tersebut dinamakan dengan pebble atau kapak Sumatera (Sumatralith) sesuai dengan lokasi penemuannya yaitu di pulau Sumatera.

2. Kapak Dari Tulang dan Tanduk

Di sekitar daerah Nganding dan Sidorejo dekat Ngawi, Madiun (Jawa Timur) ditemukan kapak genggam dan alat-alat dari tulang dan tanduk. Alat-alat dari tulang tersebut bentuknya ada yang seperti belati dan ujung tombak yang bergerigi pada sisinya. Adapun fungsi dari alat-alat tersebut adalah untuk mengorek ubi dan keladi dari dalam tanah, serta menangkap ikan.

3. Flakes

Flakes berupa alat-alat kecil terbuat dari batu yang disebut dengan flakes atau alat serpih. Flakes selain terbuat dari batu biasa juga ada yang dibuat dari batu-batu indah berwarna seperti calsedon. Flakes mempunyai fungsi sebagai alat untuk menguliti hewan buruannya, mengiris daging atau memotong umbi-umbian.

Jadi fungsinya seperti pisau pada masa sekarang. Selain ditemukan di Sangiran flakes ditemukan di daerah-daerah lain seperti Pacitan, Gombong, Parigi, Jampang Kulon, Ngandong (Jawa), Lahat (Sumatera), Batturing (Sumbawa), Cabbenge (Sulawesi), Wangka, Soa, Mangeruda (Flores).

4. Kjekkenmoddinger

Kjekkenmoddinger adalah bukit-bukit sampah kerang yang berdiameter sampai 100 meter dengan kedalaman 10 meter. Peninggalan ini ditemukan di Sumatra. Lapisan kerang tersebut diselang-selingi dengan tanah dan abu. Tempat penemuan bukit kerang ini pada daerah dengan ketinggian yang hampir sama dengan permukaan air laut sekarang dan pada kala Holosen daerah tersebut merupakan garis pantai. Namun, ada beberapa tempat penemuan yang pada saat sekarang telah berada di bawah permukaan laut. Tetapi, kebanyakan tempat-tempat penemuan alat-alat dari batu di sepanjang pantai telah terkubur di bawah endapan tanah, sebagai akibat terjadinya proses pengendapan yang berlangsung selama beberapa millennium yang baru. Kebudayaan Bacson - Hoabinh yang terdiri dari pebble, kapak pendek serta alat-alat dari tulang masuk ke Indonesia melalui jalur barat. Sedangkan kebudayaan yang terdiri dari flakes masuk ke Indonesia melalui jalur timur.

d. Pengaruh Kebudayaan Bacson-Hoabinh pada Kebudayaan Indonesia

Pengaruh budaya Bacson-Hoabinh terhadap perkembangan budaya masyarakat awal kepulauan Indonesia merupakan suatu budaya besar yang memiliki situs-situs temuan diseluruh daratan Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Pengaruh utama budaya Hoabinh terhadap perkembangan budaya masyarakat awal kepulauan Indonesia adalah berkaitan dengan tradisi pembuatan alat terbuat dari batu. Beberapa ciri pokok budaya Bacson-Hoabinh ini antara lain: Pembuatan alat kelengkapan hidup manusia yang terbuat dari batu. Batu yang dipakai untuk alat umumnya berasal dari batu kerakal sungai. Alat batu ini telah dikerjakan dengan teknik penyerpihan menyeluruh pada satu atau dua sisi batu. Hasil penyerpihan menunjukkan adanya keragaman bentuk. Ada yang berbentuk

lonjong, segi empat, segi tiga dan beberapa diantaranya ada yang berbentuk berpinggang.

Pengaruh budaya Hoabihn di Kepulauan Indonesia sebagian besar terdapat di daerah Sumatra. Hal ini lebih dikarenakan letaknya yang lebih dekat dengan tempat asal budaya ini. Situs-situs Hoabihn di Sumatra secara khusus banyak ditemukan di daerah pedalaman pantai Timur Laut Sumatra, tepatnya sekitar 130 km antara Lhokseumawe dan Medan. Sebagian besar alat batu yang ditemukan adalah alat batu kerakal yang diserpih pada satu sisi dengan bentuk lonjong atau bulat telur. Dibandingkan dengan budaya Hoabihn yang sesungguhnya, pembuatan alat batu yang ditemukan di Sumatra ini dibuat dengan teknologi lebih sederhana. Ditinjau dari segi perekonomiannya, pendukung budaya Hoabihn lebih menekankan pada aktivitas perburuan dan mengumpulkan makanan di daerah sekitar pantai.

2. Kebudayaan Dongson

a. Sejarah Awal Kebudayaan Dongson

Kebudayaan Đông Son adalah kebudayaan zaman Perunggu yang berkembang di Lembah Sông Hồng, Vietnam. Kebudayaan ini juga berkembang di Asia Tenggara, termasuk di Indonesia dari sekitar 1000 SM sampai 1 SM. Kebudayaan Dongson ini berawal dari evolusi kebudayaan Austronesia. Asal usulnya sendiri telah dicar adalah bangsa Yue-tche yang merupakan orang-orang barbar yang muncul di barat daya China sekitar abad ke-8 SM. Kebudayaan Dongson secara keseluruhan dapat dinyatakan sebagai hasil karya kelompok bangsa Austronesia yang terutama menetap di pesisir Annam, yang berkembang antara abad ke-5 hingga abad ke-2 Sebelum Masehi. Kebudayaan ini sendiri mengambil nama situs Dongson di Tanh hoa. Pengaruh China yang berkembang pesat juga ikut memengaruhi Kebudayaan Dongson terlebih lebih adanya ekspansi penjajahan China yang mulai turun ke perbatasan-perbatasan Tonkin. Hal ini dilihat dari motif-motif hiasan Dongson memberikan model benda-benda perunggu China pada masa kerajaan-kerajaan Pendekar. Itulah sumber utama seni Dongson yang berkembang sampai penjajahan Dinasti Han yang merebut Tonkin pada tahun 111 SM.

Kebudayaan Dongson merupakan kebudayaan perunggu yang ada di Asia Tenggara. Daerah ini merupakan pusat kebudayaan perunggu di Asia Tenggara. Di daerah ini ditemukan segala macam alat-alat perunggu, alat-alat dari besi serta kuburan dari masa itu. Daerah ini merupakan tempat penyelidikan yang pertama. Diperkirakan kebudayaan ini berlangsung pada tahun 1500 SM-500 SM. Bertempat di kawasan Sungai Ma, Vietnam. Pengolahan logam menunjukkan taraf kehidupan yang semakin maju, sudah ada pembagian kerja yang baik, masyarakatnya sudah teratur.



Sumber : LKS Prasasti Kelas X Semester II

Teknik peleburan logam merupakan teknik yang tinggi. Pendukung kebudayaan ini adalah bangsa Austronesia, juga pendukung kapak persegi. Pembuatan benda-benda perunggu di daerah Vietnam Utara dimulai sekitar tahun 2500 SM dan dihubungkan dengan tahap-tahap budaya Dongson dan Go Mun. Daerah Vietnam memiliki bukti paling awal tentang pembuatan perunggu di Asia Tenggara. Kebudayaan ini dibawa oleh masyarakat dari Dongson. Pengetahuan mengenai perkembangan kebudayaan logam ini mulai banyak dikenal setelah Payot mengadakan penggalian di sebuah kuburan Dongson (Vietnam) pada tahun 1924. Namun perlu diketahui bahwa benda-benda perunggu yang telah ada sebelum tahun 500 SM terdiri atas kapak corong (corong merupakan pangkal yang berongga untuk memasukkan tangkai atau pegangannya) dan ujung tombak,

sabit bercorong, ujung tombak bertangkai, mata panah dan benda-benda kecil lainnya seperti pisau, kail, gelang dan lain-lain.

b. Perkembangan Kebudayaan Dongson ke Indonesia

Kebudayaan Dongson mulai berkembang di Indochina pada masa peralihan dari periode Mesolitik dan Neolitik yang kemudian periode Megalitik. Pengaruh kebudayaan Dongson ini juga berkembang menuju Indonesia yang kemudian dikenal sebagai masa kebudayaan Perunggu. Penemuan benda-benda dari kebudayaan Dong Son sangat penting karena benda-benda logam yang ditemukan di wilayah Indonesia umumnya bercorak Dong Son, dan bukan mendapat pengaruh budaya logam dari India maupun Cina. Budaya perunggu bergaya Dong Son tersebar luas di wilayah Asia Tenggara dan kepulauan Indonesia. Hal ini terlihat dari kesamaan corak hiasan dan bahan-bahan yang dipergunakannya. Misalnya nekara, menunjukkan pengaruh yang sangat kuat. Nekara dari tipe Heger 1 memiliki kesamaan dengan nekara yang paling bagus dan tertua di Vietnam. Dari penemuan benda-benda budaya Dong Son itu, diketahui cara pembuatannya dengan menggunakan teknik cetak lilin.

c. Teknik Pembuatan Alat-alat Perunggu

Teknik pembuatan alat-alat perunggu pada zaman prasejarah terdiri dari dua cara yaitu:

1. Teknik *a cire perdue* atau cetakan lilin, caranya adalah membuat bentuk benda yang dikehendaki dengan lilin. Setelah membuat model dari lilin maka ditutup dengan menggunakan tanah, dan dibuat lubang dari atas dan bawah. Setelah itu dibakar, sehingga lilin yang terbungkus dengan tanah akan mencair, dan keluar melalui lubang bagian bawah. Untuk selanjutnya melalui lubang bagian atas dimasukkan cairan perunggu, dan apabila sudah dingin, cetakan tersebut dipecah sehingga keluarlah benda yang dikehendaki.
2. Teknik *bivalve* atau setangkap, caranya yaitu menggunakan cetakan yang ditangkupkan dan dapat dibuka, sehingga setelah dingin cetakan tersebut

dapat dibuka, maka keluarlah benda yang dikehendaki. Cetakan tersebut terbuat dari batu ataupun kayu.

Budaya Dong Son sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan budaya perunggu di Indonesia. Bahkan tidak kurang dari 56 nekara yang berhasil ditemukan di beberapa wilayah Indonesia dan terbanyak nekara ditemukan di Sumatera, Jawa, Maluku Selatan. Nekara yang penting ditemukan di wilayah Indonesia dari pulau Sangeang dekat Sumbawa yang berisi hiasan gambar orang yang menyerupai pakaian dinasti Han. Hiasan seperti itu diperkirakan belum dikenal oleh penduduk pulau tempat nekara tersebut ditemukan. Heine Goldem meneliti nekara yang ditemukan dan menyatakan bahwa nekara yang ditemukan di daerah Sangeang diperkirakan dicetak di daerah funan yang telah terpengaruh oleh budaya india pada 250 SM. Selain nekara, di wilayah Indonesia juga ditemukan benda-benda perunggu lainnya seperti patung-patung, peralatan rumah tangga, peralatan bertani maupun perhiasan-perhiasan.

2. Kesenian Kebudayaan Dongson

Benda-benda arkeologi dari Dongson sangat beraneka ragam, karena mendapat berbagai macam pengaruh dan aliran. Hal tersebut nampak dari artefak-artefak kehidupan sehari-hari ataupun peralatan bersifat ritual yang sangat rumit sekali. Perunggu adalah bahan pilihan. Benda-benda seperti kapak dengan selongsong, ujung tombak, pisau belati, mata bajak, topangan berkaki tiga dengan bentuk yang kaya dan indah. Kemudian gerabah dan jambangan rumah tangga, mata timbangan dan kepala pemintal benang, perhiasan-perhiasan termasuk gelang dari tulang dan kerang, manik-manik dari kaca dan lain-lain. Semua benda tersebut atau hampir semuanya diberi hiasan. Bentuk geometri merupakan ciri dasar dari kesenian ini diantaranya berupa jalinan arsir-arsir, segitiga dan spiral yang tepinya dihiasi garis-garis yang bersinggungan. Karya yang terkenal adalah nekara besar diantaranya nekara Ngoc-lu yang kini disimpan di Museum Hanoi, serta patung-patung perunggu yang sering ditemukan di makam-makam pada tahapan terakhir masa Dongson.

a. Agama dan Kepercayaan Kebudayaan Dongson

Dari motif-motif yang dijumpai pada nekara yang sering disebut-sebut sebagai nekara hujan, ditampilkan dukun-dukun atau syaman-syaman yang kadang-kadang menyamar sebagai binatang bertanduk, menunjukkan pengaruh China atau lebih jauhnya pengaruh masyarakat kawasan stepa. Jika bentuk ini disimbolkan sebagai perburuan, maka ada lagi simbol yang menunjukkan kegiatan pertanian yakni matahari dan katak (simbol air). Sebenarnya, nekara ini sendiri dikaitkan dengan siklus pertanian. Dengan mengandalkan pengaruh ghaibnya, nekara ini ditabuh untuk menimbulkan bunyi petir yang berkaitan dengan datangnya hujan.

Pada nekara-nekara tersebut, yang seringkali disimpan di dalam makam terlihat motif perahu yang dipenuhi orang yang berpakaian dan bertutup kepala dari bulu burung. Hal tersebut boleh jadi menggambarkan arwah orang yang sudah mati yang berlayar menuju surga yang terletak di suatu tempat di kaki langit sebelah timur lautan luas. Pada masyarakat lampau, jiwa sering disamakan dengan burung dan mungkin sejak periode itu hingga sekarang masih dilakukan kaum syaman yang pada masa kebudayaan Dongson merupakan pendeta-pendeta menyamar seperti burung agar dapat terbang ke kerajaan orang-orang mati untuk mendapatkan pengetahuan mengenai masa depan. Lagipula nekara-nekara tersebut sendiri didapatkan pada awal abad ke-19 masih digunakan untuk upacara ritual keagamaan. Sehingga bisa disimpulkan bahwa pada nekara tersebut digambarkan kehidupan orang-orang Dongson mulai perburuan, pertanian hingga kematian.

Banyaknya perlengkapan pemakaman tersebut menunjukkan ritual yang dilakukan masyarakat Dongson. Antara lain masalah jenazah yang dikelilingi semua benda-benda sehari-hari miliknya agar dapat hidup secara normal di alam baka. Belakangan sebagai upaya penghematan, yang ikut dikuburkan bersama jenazah adalah benda-benda berukuran kecil saja. Kemudian pada masa akhir kebudayaan Dongson, muncul bentuk ritual baru. Sebelumnya makamnya berbentuk peti mati sederhana dari kayu yang dikubur, sementara pada berikutnya yang dinamakan periode Lach-truong, yang mungkin diawali pada abad pertama sebelum Masehi, telah ditemukan makam dari batu bata yang berbentuk

terowongan atau lebih tepatnya gua yang terbagi menjadi tiga kamar oleh tembok-tembok lengkung beratap. Semula perlengkapan ini dikait-kaitkan dengan pengaruh Yunani tentang kehidupan alam baka, meski sebenarnya menunjukkan pengaruh China yang terus-terus bertambah besar yang beranggapan bahwa arwah orang mati bersembunyi dalam gua-gua yang terdapat di lereng-lereng gunung suci, tempat bersemayam para arwah yang abadi. Makam yang berbentuk terowongan itu boleh dikatakan tiruan dari gua alam gaib tersebut. Peletakan peti mati di kamar tengah, kemudian di ruangan bersebelahan ditumpuk sesajen sebagai makanan untuk arwah dan ruangan ketiga disediakan altar yang terdapat lampu-lampu yang dibawa atau dijaga oleh patung-patung terbuat dari perunggu. Secara sekilas terasa pengaruh Hellenisme yang menandai akhir kebudayaan Dongson.

e. Peninggalan Kebudayaan Dongson

1. Nekara Perunggu

Nekara adalah benda yang terbuat dari perunggu berbentuk seperti dandang yang terlungkup atau semacam kerumbung yang berpinggang pada bagian tengahnya dan bagian atasnya tertutup. Di bagian dinding nekar terdapat berbagai hiasan, seperti garis-garis lurus dan bengkok, pilin-pilin, bintang, rumah, perahu, dan pemandangan-pemandangan seperti lukisan orang berburu dan orang-orang yang sedang melakukan upacara tari. Nekara perunggu banyak di temukan di Bali, Pulau Sengaan dekat Sumba, Pulau Selayar, Sumatra, Roti, Leti, Alor (Nusa Tebggara Timur), dan Kepulauan Kei. Bentuk nekara di Indonesia Timur umumnya lebih besar di bandingkan nekara yang di temukan di Indonesia Barat, seperti Jawa dan Sumatra. Orang Alor menyebut jenis nekara yang lebih kecil ukurannya dengan nama Moko. Menurut penelitian nekara hanya digunakan pada saat upacara-upacara ritual.

2. Bejana Perunggu

Bejana perunggu berbentuk seperti periuk tetapi langsing dan gepeng. Bejana di temukan di Kerinci (Sumatra Barat) dan Madura. Keduanya memiliki hiasan ukiran yang serupa dan sangat indah berupa gambar-gambar geometri dan pilin-pilin mirip huruf “j”. Bejana yang di temukan di Madura terdapat pula

Lampiran 13

gambar merak dan rusa dalam Kotak Segi Tiga. Tidak diketahui secara pasti fungsi benda ini.



Sumber : Buku Paket Erlangga Kelas X

3. Arca Perunggu

Bentuk arca (patung) beraneka ragam, seperti menggambarkan orang sedang menari, naik kuda, dan memegang busur panah. Daerah-daerah tempat penemuan arca seperti di daerah Bangkina (Riau), Lumajang, Bogor dan Palembang.



Sumber : Buku Paket Erlangga Kelas X

4. Kapak Corong

Kapak sepatu atau kapak corong adalah kapak yang terbuat dari perunggu yang bagian atasnya berbentuk corong. Kapak corong disebut juga kapak sepatu karena bagian bentuk corongnya dipakai untuk tempat tangkai kayu yang bentuknya menyiku seperti bentuk kaki. Kapak corong banyak ditemukan di Sumatra Selatan, Jawa, Bali, Sulawesi Tengah, Sulawesi Selatan, Pulau Selayar,

dan Daerah sekitar Danau Sentani, Papua. Jenis kapak corong bermacam-macam. Ada yang kecil dan bersahaja, ada yang besar dan memakai hiasan, ada yang pendek lebar, ada yang bulat, dan ada yang panjang suatu sisinya. Kapak corong yang panjang suatu sisinya di sebut candras. Tidak semua kapak tersebut di gunakan sebagai perkakas, tetapi ada juga yang di gunakan sebagai tanda kebesaran dan alat upacara.

5. Perhiasan Perunggu

Perhiasan perunggu, antara lain berbentuk gelang, kalung, anting-anting, dan cinin. Pada umumnya , barang-barang perhiasan tersebut tidak diberi hiasan ukiran. Peninggalan ini banyak di temukan, antara lain di Anyer (Banten),Plawangan dekat Rembang (Jawa Tengah) Gilimanuk (Bali),dan Malelo (Sumba).

Kesimpulan

1) Istilah Bacson-Hoabinh pertama kali dipergunakan pada tahun 1920-an oleh seorang arkeolog Prancis yang bernama Madeleine Colani. Kebudayaan Bacson-Hoabinh berada di dua tempat yaitu di Bacson dan di Pegunungan Hoabinh yang keduanya merupakan nama tempat yang ada di Tonkin Indocina (Vietnam). Kebudayaan ini berkembang pada masa Holosen yaitu pada zaman Mesolitikum. Ciri khas alat-alat batu kebudayaan Bacson-Hoabinh adalah penyerpihan pada satu atau dua sisi permukaan batu kali yang berukuran ± 1 kepalan dan seringkali seluruh tepiannya menjadi bagian yang tajam. Penyebaran kebudayaan Bacson-Hoabinh ke Indonesia bersamaan dengan perpindahan ras Papua Melanesoid ke Indonesia. Di wilayah Indonesia, alat-alat batu dari kebudayaan Bacson-Hoabinh dapat ditemukan pada daerah Sumatera, Jawa, Nusa Tenggara, Kalimantan, Sulawesi sampai ke Papua. Alat-alat peninggalan kebudayaan Bacson-Hoabinh tersebut berupa kapak genggam, kapak dari tulang dan tanduk, flakes dan kjokkenmoddinger.

2) Kebudayaan Dongson berkembang pertama kali di Lembah Sungai Song Hong atau Sungai Ma, Vietnam. Diperkirakan kebudayaan ini berlangsung pada tahun 1500 SM-500 SM. Kebudayaan Dongson berkembang di Asia Tenggara,

Lampiran 13

termasuk di Indonesia dari sekitar 1000 SM sampai 1 SM. Dongson merupakan pusat pertama kalinya kebudayaan perunggu di Asia Tenggara. Budaya perunggu bergaya Dong Son tersebar luas di wilayah Asia Tenggara dan kepulauan Indonesia. Hal ini terlihat dari kesamaan corak hiasan dan bahan-bahan yang dipergunakannya. Alat-alat peninggalan kebudayaan Dongson berupa nekara, bejana perunggu, arca perunggu, kapak corong, dan perhiasan perunggu.

Lampiran 14

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA

Program : ---

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas Semester : X/ 2

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar/Bahan/ Alat
21. Menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia.	Kehidupan awal masyarakat Indonesia. Uraian materi: • Perkembangan biologis manusia Indonesia.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengklasifikasikan berbagai fosil manusia purba di Indonesia melalui studi pustaka, eksplorasi internet, diskusi kelompok, dan presentasi. • Menganalisis jenis-jenis manusia purba di Indonesia berdasarkan bukti-bukti arkeologis melalui studi pustaka, eksplorasi internet, diskusi kelompok, dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan berbagai fosil manusia purba di Indonesia. • Mendeskripsikan perkembangan biologis manusia purba di Indonesia. • Menyusun secara kronologis perkembangan 	<p><u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok, unjuk kerja, ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan semester.</p> <p><u>Bentuk instrumen:</u> Laporan tertulis, cek list, LKS, dan tes tertulis (PG dan uraian).</p>	<p>7 X 45 Menit:</p> <p>2X45 Menit</p> <p>1X45</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Sejarah Indonesia untuk SMA Kelas XI.IPA, I Wayan Badrika, Penerbit Erlangga • http://id.wiki-pedia.org/wiki/Daftar_Hewan_Purbakala • http://www.kbudayaan.depdiknas

Lampiran 14

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar/Bahan/ Alat
	<ul style="list-style-type: none"> • Periodisasi perkembangan budaya pada masyarakat awal Indonesia. • Peta penemuan manusia purba dan hasil budayanya di Indonesia. • Ciri-ciri sosial, budaya, ekonomi, dan kepercayaan masyarakat pada masa berburu (<i>food gathering</i>) dan masyarakat pertanian (<i>food producing</i>). 	<p>presentasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bagan secara kronologis perkembangan budaya di Indonesia melalui studi pustaka, diskusi kelompok, dan presentasi. • Merekonstruksi penemuan manusia purba Indonesia di atas peta melalui studi pustaka., eksplorasi internet, diskusi kelompok, dan presentasi. • Mengidentifikasi ciri-ciri sosial, budaya, ekonomi, dan kepercayaan masyarakat pada masa berburu (<i>food gathering</i>) dan 	<p>bio-logis manusia Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat bagan perkembangan budaya di Indonesia secara kronologis. • Merekonstruksi penemuan manusia purba Indonesia diatas peta melalui studi pustaka, eksplorasi internet, diskusi kelompok, dan presentasi. • Mengidentifikasi ciri-ciri sosial, budaya, ekonomi, dan kepercayaan masyarakat pada masa berburu (<i>food gathering</i>) dan masyarakat pertanian (<i>food</i> 		<p>Menit</p> <p>1X45 Menit</p> <p>2X45 Menit</p> <p>1X45 Menit (Ulangan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • .go.id/ • Buku Sejarah Kebudayaan Indonesia Indonesia Jilid 1, R.Soekmono, Penerbit Kanisius. • <u>Bahan:</u> LKS/Gambar-Gambar, floppy disk, • <u>Alat:</u> LCD, Komputer, Internet. • Buku Sejarah Nasional Indonesia, Nugroho Notosusanto, dkk. Depdikbud.

Lampiran 14

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar/Bahan/ Alat
		masyarakat pertanian (<i>food producing</i>) melalui diskusi kelompok..	<i>producing</i> .) .			
2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia	Peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia. Uraian materi: <ul style="list-style-type: none"> Proses migrasi Ras Proto Melayu dan Detro Melayu ke kawasan Asia Tenggara dan Indonesia. Pengaruh budaya Bacson, Hoa - Bihn, dan Dongson dengan perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia. Budaya logam di Indo-nesia 	<ul style="list-style-type: none"> menjelaskan proses migrasi Ras Bangsa Palaeo Mongoloide dengan Neo Mongoloide Indonesia melalui studi pustaka. Mengidentifikasi pengaruh kebudayaan Bacson, Hoa-binh dan Dongson pada perkembangan kebudayaan Indonesia melalui studi pustaka. Menjelaskan peninggalan pe-runggu di Indonesia melalui studi pustaka, eksplorasi internet, diskusi kelompok, dan presentasi Menjelaskan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia melalui studi pustaka, eksplorasi internet, 	<ul style="list-style-type: none"> Membedakan proses mi-grasi ras bangsa Palaeo Mongoloide dengan Neo Mongoloide Indonesia. Membedakan pengaruh bu-daya Bacson, Hoa - Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia. Mengidentifikasi an pe-ninggalan perunggu di Indonesia. Mendeskripsikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di 	<p><u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok, unjuk kerja, ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan semester.</p> <p><u>Bentuk instrumen:</u> Laporan tertulis, cek list, LKS, dan tes tertulis (PG dan uraian).</p>	<p>5 X 45 Menit:</p> <p>1X45 Menit</p> <p>1X45 Menit</p> <p>2X45 Menit</p> <p>1X45 menit (Ulangan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Bahan: LKS/Gambar -Gambar, floppy disk, Alat: OHP, LCD, Komputer, Internet. Buku Sejarah Indonesia untuk SMA Kelas XI.IPA, I Wayan Badrika, Penerbit Erlangga http://id.wiki.pedia.org/wiki/Daftar_Hewan_Purbakala Buku Sejarah Nasional Indonesia, Nugroho

Lampiran 14

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar/Bahan/ Alat
		diskusi kelompok, dan presentasi.	Indonesia .			Notosusanto, dkk. Depdikbud. • Buku Sejarah Kebudayaan Indonesia Indonesia Jilid 1, R.Soekmono, Penerbit Kanisius.
2.3 Menganalisis asal-usul dan persebaran manusia di kepulauan Indonesia	<p>Asal-usul dan persebaran manusia di kepulauan Indonesia.</p> <p>Uraian materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hipotesis tentang asal-usul dan persebaran manusia di kepulauan Indonesia. • Perkembangan teknologi dan sistem kepercayaan masyarakat Indonesia pada zaman batu muda dan zaman batu besar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis hipotesis tentang asal-usul dan persebaran manusia di kepulauan Indonesia melalui studi pustaka, eksplorasi internet, diskusi kelompok, dan diskusi kelas.. • Menganalisis perkembangan teknologi dan sistem kepercayaan masyarakat Indonesia pada zaman batu muda dan zaman batu besar.melalui studi pustaka, eksplorasi internet, diskusi kelompok, dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang asal-usul manusia di kepulauan Indonesia. • Menganalisis persebaran manusia di kepulauan Indonesia. • Menyimpulkan perkembangan teknologi dan sistem kepercayaan pada zaman batu muda. 	<p><u>Jenis tagihan:</u> tugas individu, tugas kelompok, unjuk kerja, ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan semester.</p> <p><u>Bentuk instrumen:</u> Laporan tertulis, cek list, LKS, dan tes tertulis (PG dan uraian).</p>	<p>5 X 45 Menit:</p> <p>2X45 Menit</p> <p>2X45 Menit</p> <p>1X45 menit (Ulangan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Sejarah Indonesia untuk SMA Kelas XI.IPA, I Wayan Badrika, Penerbit Erlangga • Buku Sejarah Nasional Indonesia, Nugroho Notosusanto, dkk. Depdikbud. • Buku Sejarah

Lampiran 14

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar/Bahan/ Alat
		presentasi				Kebudayaan Indonesia Indonesia Jilid 1, R.Soekmono, Penerbit Kanisius.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SMA N 1 Kendal
Kelas : X (Sepuluh)
Semester : 2 (Genap)
Siklus : I
Program : -
Mata Pelajaran : Sejarah
Jumlah Pertemuan : 1 x pertemuan (2 x 45 menit)

1. Standar Kompetensi

2. Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia.

2. Kompetensi Dasar

2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia.

3. Indikator

- Membedakan pengaruh budaya Bacson, Hoa-Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia.
- Mengidentifikasi peninggalan perunggu di Indonesia.
- Mendeskripsikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia.

4. Tujuan Pembelajaran

Lampiran 15

- Siswa mampu membedakan pengaruh budaya Bacson, Hoa-Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia melalui model pembelajaran berkirim salam dan soal.
- Siswa mampu mengidentifikasi peninggalan perunggu di Indonesia melalui model pembelajaran berkirim salam dan soal.
- Siswa mampu mendeskripsikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia melalui model pembelajaran berkirim salam dan soal.

5. Materi Pembelajaran

Pengaruh Budaya Bacson-Hoabinh, Dongson, dan Sa Huynh terhadap Perkembangan Budaya Masyarakat Awal di Indonesia

6. Model/Strategi/Pendekatan/Metode Pembelajaran

1. Model : Kooperatif
2. Strategi : *Penugasan langsung (Direct Intruction)*
3. Pendekatan : Deduktif
4. Metode : Berkirim Salam dan Soal, Ceramah bervariasi, pemberian Soal pre test, pemberian tugas

7. Alokasi Waktu

1 x pertemuan (2 x 45 menit)

8. Kegiatan Pembelajaran (Langkah-langkah Pembelajaran)

No.	Tahap	Rincian Kegiatan	Waktu (menit)
1.	Tahap Situasional	Pendahuluan: Salam dan berdoa. Guru memulai pelajaran dengan mengecek prasyarat pengetahuan, memberikan motivasi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan:	5

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Prasyarat Pengetahuan : pengertian peradaban. 2. Pemberian motivasi dengan tanya jawab peradaban di Indonesia? 3. Masalah: peradaban dunia yang berpengaruh di Indonesia. <ol style="list-style-type: none"> c. Pemberian informasi tujuan pembelajaran dan kerangka pembelajaran 	
2.	Tahap Eksplorasi (Presentasi) Penyampaian materi	<p>Kegiatan inti</p> <p>a. Guru menginformasikan kepada siswa tujuan yang hendak dicapai</p> <p>Dengan teliti Guru menyampaikan materi tentang pengaruh budaya Bacson, Hoabinh, dan Dongson dengan perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia. melalui kajian pustaka dan diskusi kelas</p>	10
3.	Tahap Elaborasi	Guru meminta siswa mengidentifikasi pengaruh kebudayaan Bacson, Hoabinh, dan Dongson pada perkembangan kebudayaan Indonesia menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal.	30
4.	Tahap Konfirmasi	Guru menanyakan pendapat para siswa untuk diakomodasi, kemudian disimpulkan.	10
5.	Penutup	Memberikan tugas membaca untuk pertemuan berikutnya	35

9. Kegiatan akhir.

A. Refleksi :

- a) Guru memberikan kesimpulan tentang penjelasan materi pokok pelajaran
- b) Guru memberikan kesimpulan tentang hasil diskusi yang dilaksanakannya

B. Penilaian :

- a) Kognitif yaitu melalui pertanyaan lisan maupun tertulis
- b) Afektif yaitu melalui keseriusan siswa untuk mengetahui berbagai masalah yang terjadi di dalam pelajaran sejarah dengan cara bertanya tentang materi yang belum jelas dipahaminya.

C. Penugasan :

Tugas Terstruktur :

Menugaskan kepada masing-masing kelompok untuk mencari sumber belajar melalui internet dan membuat PowerPoint yang dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

V. Alat / Sumber belajar :

- Sumber : Buku Sejarah Indonesia untuk SMA Kelas XI.IPA, I Wayan Badrika, Penerbit Erlangga
Buku Sejarah Kebudayaan Indonesia Indonesia Jilid 1, R.Soekmono, Penerbit Kanisius.

Buku Sejarah Nasional Indonesia, Nugroho Notosusanto, dkk. Depdikbud.
- Alat : LCD, Komputer, Internet

VI. Penilaian : Butir soal.

- Peradaban Bacson – Hoabinh merupakan peradaban yang menghasilkan alat – alat dari batu. Pernyataan diatas adalah sedikit pengertian dari

Lampiran 15

kebudayaan Bacson – Hoabinh, uraikan lebih jelas lagi menurut kalian yang dimaksud dengan peradaban kebudayaan Bacson-Hoabinh, dari berbagai sumber yang pernah kalian baca!

- Peradaban Bacson – Hoabinh terjadi pada masa paleolithikum. Apakah pada masyarakat tersebut sudah mengenal adanya sistem kepercayaan? Jelaskan buktinya!
- Kebudayaan Bacson – Hoabinh merupakan kebudayaan dunia yang tersebar luas di Asia Tenggara termasuk juga di Nusantara. Di wilayah mana sajakah kebudayaan Bacson-Hoabinh ditemukan di Indonesia? Sebutkan!
- Mengapa penyebaran kebudayaan Dongson dan Bacson – Hoabinh membagi dua jenis kebudayaan di nusantara yaitu kebudayaan melayu Tua (proto melayu) dan melayu muda (deutero melayu)? Jelaskan! **(skor 15)**
- Masyarakat Dongson dahulu hidup dilembah sungai Ma, Ca dan sungai merah, mengapa kebudayaan selalu berkembang dilembah sungai? Jelaskan!
- Mengapa manusia purba di bacson Hoabinh menciptakan alat-alat yang diserpih? Apa fungsinya?
- Terdapat dua teknik dalam pembuatan alat dari perunggu, jelaskan yang dimaksud dengan Teknik *a cire perdue*
- Kebudayaan Dongson sudah lebih maju dibandingkan dengan kebudayaan Bacson – Hoabinh, hal ini terlihat dari hasil temuan pada kehidupan sosial, budaya maupun
- pada alat. Jelaskan bagaimanakah sistem perekonomian pada peradaban kebudayaan Dongson?
- Kebudayaan Dong son merupakan awal peradaban dunia yang berpengaruh juga di Nusantara. Menurut kalian, bagaimanakah pengaruh kebudayaan Dongson terhadap perkembangan kebudayaan manusia purba di Nusantara?
- Bagaimana asal mula nama ‘Dongson’? Jelaskan!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SMA N 1 Kendal
Kelas : X (Sepuluh)
Semester : 2 (Genap)
Siklus : II
Program : -
Mata Pelajaran : Sejarah
Jumlah Pertemuan : 1 x pertemuan (2 x 45 menit)

1. Standar Kompetensi

2. Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia.

2. Kompetensi Dasar

2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia.

3. Indikator

- Membedakan pengaruh budaya Bacson, Hoa-Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia.
- Mengidentifikasi peninggalan perunggu di Indonesia.
- Mendeskripsikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia.

4. Tujuan Pembelajaran

Lampiran 15

- Siswa mampu membedakan pengaruh budaya Bacson, Hoa-Bihn, dan Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia melalui model pembelajaran berkirim salam dan soal.
- Siswa mampu mengidentifikasi peninggalan perunggu di Indonesia melalui model pembelajaran berkirim salam dan soal.
- Siswa mampu mendeskripsikan teknik pembuatan peninggalan perunggu di Indonesia melalui model pembelajaran berkirim salam dan soal.

5. Materi Pembelajaran

Pengaruh Budaya Bacson-Hoabinh, Dongson, dan Sa Huynh terhadap Perkembangan Budaya Masyarakat Awal di Indonesia

6. Model/Strategi/Pendekatan/Metode Pembelajaran

5. Model : Kooperatif
6. Strategi : *Penugasan langsung (Direct Intruction)*
7. Pendekatan : Deduktif
8. Metode : Berkirim Salam dan Soal, Ceramah bervariasi, pemberian Soal pre test, pemberian tugas

7. Alokasi Waktu

1 x pertemuan (2 x 45 menit)

8. Kegiatan Pembelajaran (Langkah-langkah Pembelajaran)

No.	Tahap	Rincian Kegiatan	Waktu (menit)
1.	Tahap Situasional	<p>Pendahuluan:</p> <p>Salam dan berdoa.</p> <p>Guru memulai pelajaran dengan mengecek prasyarat pengetahuan, memberikan motivasi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan:</p>	5

		<p>4. Prasyarat Pengetahuan : pengertian peradaban.</p> <p>5. Pemberian motivasi dengan tanya jawab peradaban di Indonesia?</p> <p>6. Masalah: peradaban dunia yang berpengaruh di Indonesia.</p> <p>f. Pemberian informasi tujuan pembelajaran dan kerangka pembelajaran</p>	
2.	<p>Tahap Eksplorasi (Presentasi) Penyampaian materi</p>	<p>Kegiatan inti</p> <p>c. Guru menginformasikan kepada siswa tujuan yang hendak dicapai</p> <p>Dengan teliti Guru menyampaikan materi tentang pengaruh budaya Bacson, Hoabinh, dan Dongson dengan perkembangan budaya masyarakat awal di kepulauan Indonesia. melalui kajian pustaka dan diskusi kelas</p>	10
3.	<p>Tahap Elaborasi</p>	<p>Guru meminta siswa mengidentifikasi pengaruh kebudayaan Bacson, Hoabinh, dan Dongson pada perkembangan kebudayaan Indonesia menggunakan model pembelajaran berkirim salam dan soal.</p>	30
4.	<p>Tahap Konfirmasi</p>	<p>Guru menanyakan pendapat para siswa untuk diakomodasi, kemudian disimpulkan.</p>	10
5.	<p>Penutup</p>	<p>Memberikan tugas latihan soal siklus II dan memberikan lembar angket siswa tentang model pembelajaran berkirim salam dan soal</p>	35

--	--	--	--

Kegiatan akhir.

A. Refleksi :

- c) Guru memberikan kesimpulan tentang penjelasan materi pokok pelajaran
- d) Guru memberikan kesimpulan tentang hasil diskusi yang dilaksanakannya

B. Penilaian :

- c) Kognitif yaitu melalui pertanyaan lisan maupun tertulis
- d) Afektif yaitu melalui keseriusan siswa untuk mengetahui berbagai masalah yang terjadi di dalam pelajaran sejarah dengan cara bertanya tentang materi yang belum jelas dipahaminya.

C. Penugasan :

Tugas Terstruktur :

Menugaskan kepada siswa untuk belajar lebih giat lagi

V. Alat / Sumber belajar :

- Sumber : Buku Sejarah Indonesia untuk SMA Kelas XI.IPA, I Wayan Badrika, Penerbit Erlangga
Buku Sejarah Kebudayaan Indonesia Indonesia Jilid 1, R.Soekmono, Penerbit Kanisius.

Buku Sejarah Nasional Indonesia, Nugroho Notokusanto, dkk. Depdikbud.

- Alat : LCD, Komputer, Internet

VI. Penilaian : Butir soal

Lampiran 15

- Kebudayaan Bacson – Hoabinh merupakan awal peradaban dunia yang tersebar juga di Nusantara. Menurut kalian, bagaimanakah pengaruh kebudayaan Bacson-Hoabinh terhadap perkembangan kebudayaan manusia purba di Nusantara?
- Sekitar tahun 2000 SM, penduduk dari teluk Tonkin (kebudayaan Bacson – Hoabinh) bermigrasi ke Nusantara. Menurut kalian mengapa manusia purba di Dongson dan Bachson Hoabihn melakukan migrasi ke nusantara?
- Kebudayaan Bacson – Hoabinh merupakan masa berburu dan mengumpulkan makanan, menurut kalian bagaimanakah sistem perekonomian pada peradaban kebudayaan Bacson - Hoabinh?
- Mengapa kebudayaan Dongson sering disebut sebagai kebudayaan perunggu?
- Pada kebudayaan Dongson, salah satu alat yang dihasilkan adalah nekara. Mengapa manusia pra sejarah menciptakan nekara?
- Jelaskan pendapat kalian mengapa temuan alat-alat perunggu disitus sungai Ma disinyalir ada keterkaitan dengan kebudayaan dari Yunan, China?
- Mengapa temuan nekara di berbagai kawasan nusantara memiliki kesamaan dengan yang ditemukan di Dongson? Jelaskan!
- Terdapat dua teknik dalam pembuatan alat dari perunggu, jelaskan yang dimaksud dengan Teknik *bivalve* atau setangkap
- Kebudayaan Dongson, merupakan kebudayaan dunia yang tersebar luas di Asia Tenggara termasuk juga di Nusanatara. Tersebar di wilayah mana sajakah kebudayaan Dongson ditemukan di Indonesia? Sebutkan!
- Masa bercocok tanam merupakan bagian dari kebudayaan Dongson, jelaskan bagaimanakah kehidupan sosial pada kebudayaan Dongson?

Gambar 1:

Terlihat siswa serius mendengarkan guru menjelaskan materi



Sumber : Data Primer
Tahun 2013

Gambar 2:

Siswa terlihat berdiskusi untuk membuat soal,
pada pembelajaran berkirim salam dan soal



Sumber : Data Primer
Tahun 2013

Gambar 3:

Terlihat siswa melakukan sorak kelompok pada pembelajaran berkirim salam dan soal



Sumber : Data Primer
Tahun 2013

Gambar 3:

Terlihat suasana kelas dengan menggunakan model berkirim salam dan soal



Sumber : Data Primer
Tahun 2013

Gambar 5 :
Siswa terlihat mengerjakan soal evaluasi



Sumber : Data Primer
Tahun 2013