



**STUDY KOMPARATIF HASIL BELAJAR SEJARAH YANG  
MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DENGAN  
METODE PEMBELAJARAN CERAMAH MELALUI MEDIA GAMBAR  
KELAS XI SMA ISLAM HIDAYATULLAH SEMARANG TAHUN 2015**

**SKRIPSI**

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh  
Silvia Hapsari Saramurti  
NIM. 3101411138

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

**2015**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Unnes pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 13 Maret 2015

Dosen Pembimbing



**Drs. Jayusman, M.Hum**

NIP. 19630815 198803 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sejarah



**Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd**

NIP. 19730131 199903 1 002

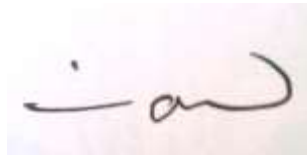
## PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Rabu

Tanggal : 1 April 2015

Penguji I



**Drs. Ba'in, M.Hum**

NIP: 19630706 199002 1 001

Penguji II



**Romadi, S.Pd, M.Hum**

NIP: 19691210 200501 1 001

Penguji III



**Drs. Jayusman, M.Hum**

NIP. 19630815 198803 1 001

Mengetahui,  
Ketua Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial  
  
**Drs. 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, Maret 2015



**Silvia Hapsari Saramurti**

NIM. 3101411138

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan dan istiqomah dalam menghadapi cobaan (penulis).
- Lawanlah rasa malas karena rasa malas akan membawamu menuju kebodohan
- Hadiah terkecil yang dapat diberikan oleh seseorang untuk diri sendiri adalah menjadi sebaik-baiknya (Dr. Ibrahim Elfiky).

### PERSEMBAHAN

*Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, beserta Junjunganku Rasulullah Saw karya kecilku ini kupersembahkan untuk :*

- *Kedua orang tuaku mama dan papa (Mursih dan Edy Susanto) tercinta yang senantiasa memberikan doa, semangat dan kehangatan cinta serta kasih sayang yang tulus.*
- *Adeku yang tersayang Miranda Novita Sari dan Danisa Murtiana Susanti yang selalu memberikan semangat serta senantiasa mendoakan*
- *Ulul Adkha Felani seseorang yang senantiasa memberikan doa, semangat, motivasi dan tempat berkeluh kesah*

- *Sahabat-sahabatku bebeh-bebeh dan Wisma doa ibu yang selalu menemani, memberikan masukan dan semangat.*
- *Teman-teman Chivas rombel C tahun 2011.*
- *Almamaterku “UNNES” tercinta.*

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjukNya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Komparasi Hasil Belajar Sejarah yang Menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Melalui Media Permainan Monopoli Dengan Model Pembelajaran Ceramah Melalui Media Gambar Kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam melakukan penulisan skripsi ini, banyak pihak yang ikut membantu. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus Konservasi.
2. Dr. Subagyo, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang dengan kebijaksanaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.
3. Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd., Ketua Jurusan Sejarah yang telah memotivasi dan mengarahkan penulis selama menempuh studi.
4. Drs. Jayusman, M. Hum selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, bantuan, arahan, saran, dan kritik yang dengan sabar dan tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Sejarah FIS Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu dan pengarahan kepada penulis.

6. Terima kasih kepada Kepala Sekolah SMA Islam Hidayatullah Semarang yang dengan ikhlas telah memberikan bantuan pada penulis di lapangan dalam mendapatkan data-data yang dibutuhkan.
7. Ucapan terimakasih kepada Bapak Bahtiar Rifa'i selaku guru Sejarah SMA Islam Hidayatullah Semarang yang telah banyak membantu, saling bertukar pikiran dan berdiskusi untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Islam Hidayatullah Semarang yang bersedia membantu dalam kelancaran penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Terima kasih kepada semuanya. Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan bagi semua pihak yang berkepentingan dan khasanah ilmu pengetahuan. Terimakasih.

Semarang, Maret 2015

Penulis



## SARI

**Saramurti, Silvia Hapsari. 2015.** *Study Komparatif Hasil Belajar Sejarah Yang Menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Permainan Monopoli Dengan Model Pembelajaran Ceramah Melalui Media Gambar Kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang* . Skripsi, Jurusan Sejarah, FIS, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Jayusman, M. Hum.

**Kata kunci:** *hasil belajar, teams game tournament, ceramah*

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan. Hasil belajar juga meliputi hasil belajar secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Rumusan masalahnya adalah (1) bagaimana hasil belajar siswa kelas XI yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT melalui media permainan monopoli di SMA Islam Hidayatullah Semarang? (2) Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran Ceramah dengan menggunakan media gambar di SMA Islam Hidayatullah Semarang? (3) Apakah ada perbedaan hasil dari model pembelajaran yang menggunakan TGT melalui media monopoli dengan model pembelajaran Ceramah yang melalui media gambar?

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan desain eksperimen pola *Randomized Pre-test and Post-test Comparison Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI dengan jumlah seluruhnya yaitu 52 siswa yang terbagi menjadi dua kelas. Sampel penelitian menggunakan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol, kelas XI IPS 1 sebagai kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh keterangan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 78,185. Untuk kelas kontrol diperoleh keterangan nilai rata-rata = 70,520. Dari hasil perhitungan nilai *post test*, kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran TGT melalui media monopoli pada kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang pada materi Kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia lebih baik dari pada penggunaan model pembelajaran Ceramah melalui media gambar.

Simpulan dari skripsi ini adalah (1) hasil belajar sejarah materi kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia siswa kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran TGT melalui media permainan monopoli sudah termasuk dalam kategori baik, hasil ini terlihat dari hasil penelitian yang menyebutkan hasil belajar kelompok eksperimen telah mencapai ketuntasan kelas (2) ada perbedaan hasil belajar materi sejarah siswa Kelas XI antara penerapan model pembelajaran TGT melalui media permainan monopoli dengan ceramah melalui media gambar di mana siswa yang diberi model pembelajaran TGT melalui media permainan monopoli memperoleh hasil belajar yang lebih baik

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vii
SARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan .....	6
D. Manfaat .....	7
E. Batasan Istilah .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	13
A. Hasil Belajar.....	13
B. Pembelajaran Sejarah .....	14
C. Model Pembelajaran.....	16
D. Team Game Tournaments (TGT).....	17
E. Media Pembelajaran.....	22
F. Media Permainan Monopoli.....	25
G. Model pembelajaran Ceramah .....	28
H. Media Visual (gambar) .....	29
I. Kerangka Berfikir.....	30
J. Hipotesesis Penelitian .....	31

BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis dan Rancangan Penelitian .....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	37
D. Variabel Penelitian .....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Pelaksanaan Penelitian .....	50
H. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian .....	55
1. Gambaran Umum .....	55
1) Lokasi Penelitian .....	55
2) Lokasi SMA Islam Hidayatullah.....	56
3) Visi dan Misi SMA Islam Hidayatullah.....	56
4) Kondisi Fisik SMA Islam Hidayatullah .....	56
5) Kondisi Guru dan Siswa SMA Islam Hidayatullah .....	59
6) Kondisi Sarana dan Prasarana SMA Islam Hidayatullah.....	59
7) Interaksi Sosial .....	60
8) Gambaran Umum Hasil Belajar Sejarah .....	62
9) Pelaksanaan Penelitian dan Proses Pembelajaran.....	65
2. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif.....	69
1) Uji Persiapan Penelitian.....	75
2) Jalannya Penelitian .....	71
3) Analisis Data Tahap Awal.....	73
4) Analisis Data Tahap Akhir.....	75
B. Pembahasan.....	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	83
A. Simpulan .....	83
B. Saran .....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	85

## **DAFTAR BAGAN**

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Skema Pertandingan atau Turnamen TGT .....	18
2. Kerangka Berfikir .....	31
3. Rancangan Penelitian M-G (Match Group Design) .....	34
4. Desain Penelitian yang dikembangkan.....	35

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Jumlah siswa kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang .....	38
2. Kriteria Penilaian.....	44
3. Kriteria Indeks Kesukaran soal .....	48
4. Kriteria Daya Pembeda Soal .....	49
5. Nilai pretest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	72
6. Uji Normalitas Pre-test.....	74
7. Uji Kesamaan Dua Varians (Homogenitas) Pre-test.....	75
8. Hasil Uji Normalitas Data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol	76
9. Hasil Uji Homogenitas data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol	77
10. Hasil Uji Perbedaan satu pihak .....	77
11. Uji ketuntasan hasil belajar kelompok eksperimen .....	78
12. Uji ketuntasan hasil belajar kelas kontrol .....	79

## LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Profil Sekolah.....	88
2. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	91
3. Daftar Nama Siswa Kelas XI IIS 1 (Kel. Eksperimen).....	92
4. Daftar Nama Siswa Siswa Kelas XI IIS 2 (Kel. Kontrol).....	93
5. Analisis Validitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran, Reliabilitas Soal	94
6. Validitas Instrumen Uji Coba .....	96
7. Perhitungan Daya Beda Soal .....	97
8. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba .....	98
9. Perhitungan Reliabilitas Instrumen Uji Coba .....	99
10. Transformasi Nomor Soal.....	100
11. Data Nilai Hasil Pre Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	101
12. Data Nilai Hasil Post Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	102
13. Uji Normalitas Data Nilai Pre Test Kelompok Eksperimen.....	103
14. Uji Normalitas Data Nilai Pre Test Kelompok Kontrol.....	104
15. Uji Homogenitas Data Nilai Pre Test Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol .....	105
16. Uji Normalitas Data Nilai Post Test Kelompok Eksperimen .....	106
17. Uji Normalitas Data Nilai Post Test Kelompok Kontrol .....	107
18. Uji Homogenitas Data Nilai Post Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	108

19. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Data Hasil Post Test Antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	109
20. Uji Ketuntasan Hasil Nilai Post Test Kelas Eksperimen .....	110
21. Uji Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	111
22. Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal Kelompok Eksperimen .....	112
23. Silabus .....	113
24. RPP kelompok Eksperimen .....	117
25. RPP Kelompok Kontrol .....	129
26. Materi .....	143
27. Cara Bermain Monopoli .....	149
28. Word Monopoli .....	150
29. Daftar Nilai Monopoli .....	151
30. Kisi-Kisi Soal Uji Coba .....	152
31. Soal Uji Coba .....	154
32. Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	160
33. Lembar Jawaban Soal Uji Coba .....	161
34. Kisi-Kisi Pre-Test .....	162
35. Soal-soal Pre-Test .....	164
36. Kunci Jawaban Soal Pre Test .....	169
37. Lembar Jawaban Soal Pre Tes .....	170
38. Kisi-Kisi Post-Test .....	171
39. Soal-soal Post-Test .....	173
40. Kunci Jawaban Post-Test .....	179

41. Lembar Jawaban Post-Test .....	180
42. Surat Mulai Penelitian.....	181
43. Surat Selesai Penelitian .....	182
44. Dokumentasi peringkat sekolah se-kota Semarang .....	183
45. Dokumentasi Komite Sekolah .....	185
46. Nama-nama sekolah swasta sekabupaten Semarang .....	186
47. Foto Penelitian .....	188



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses yang terus berlangsung dalam tiap diri manusia sejak manusia itu lahir hingga akhir hayat. Proses belajar bisa terjadi di dalam keluarga, masyarakat, maupun sekolah. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses kemajuan bangsa, karena dengan belajar akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga dapat membawa bangsa Indonesia pada kehidupan yang lebih baik.

Pada dasarnya pendidikan dilaksanakan di sekolah sebagai salah satu tempat berlangsungnya pendidikan bukan hanya berfungsi sebagai gedung tempat belajar mengajar, tetapi juga tempat proses sosial dan kebudayaan. Selain itu, melalui pendidikan diharapkan mampu menciptakan sikap, nilai, dan moral yang bertanggung jawab dalam rangka mempersiapkan warga negara yang baik dan mampu bermasyarakat.

Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar, guru tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga harus berupaya agar materi pelajaran yang disampaikan menjadi kegiatan yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa apabila guru tidak dapat menyampaikan materi dengan tepat dan menarik maka dapat menimbulkan kesulitan belajar, sehingga siswa mengalami ketidak tuntas dalam belajarnya. Penyampaian materi yang tepat menurut Kasmadi

(1996:2) bahwa dalam pengajaran sejarah, metode dan pendekatan dan model yang telah dipilih adalah alat komunikasi yang baik antara pengajar dan siswa sehingga setiap pengajaran dan uraian sejarah yang disajikan dapat memberikan motivasi belajar.

Berkaitan dengan pembelajaran sejarah, maka sejarah sebaiknya perlu dipelajari, karena pembelajaran sejarah sangat penting bagi individu dan masyarakat dalam mempelajari kemajuan dan kemunduran yang terkandung dalam berbagai peristiwa di masa lalu. Di negeri kita, sejarah telah menjadi salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Akan tetapi pada kenyataannya, posisi pendidikan sejarah di sekolah kurang diminati khususnya bagi para peserta didik. Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa minat peserta didik dalam membaca buku-buku sangat memprihatinkan, ditambah dengan sejarah selalu identik dengan pelajaran mengetahui dan menghafalkan peristiwa atau fakta sejarah, tanpa menelaah lebih lanjut apa sebenarnya yang diinginkan dari pemahaman terhadap peristiwa sejarah tersebut. Pengajaran terhadap pembelajaran sejarah di banyak sekolah hanyalah transfer ilmu guru kepada peserta didik di dalam kelas melalui komunikasi satu arah. Dengan metode seperti itu tentu saja akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang baik karena menjadikan pelajaran sejarah membosankan (Suryadi, 2012: 79-81).

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 12 Agustus 2014, dalam pembelajaran sejarah berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan teknik pembelajaran ceramah dan pemberian

tugas pada peserta didik. Karena jam mata pelajaran sejarah hanya 120 menit perminggunya jadi guru sering menggunakan metode pembelajaran ceramah agar materi tersampaikan semua kepada siswa. Pembelajaran ceramah mewajibkan siswa untuk mendengarkan dan menulis. Padahal banyak sekali metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sejarah dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guna membantu memberikan pemahaman fakta sejarah yang diajarkan pada peserta didik. Seperti, metode untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan berbagai fasilitas belajar sejarah yang ada serta kemampuan pengajaran sejarah untuk memanfaatkan dan mengembangkannya (Kasmadi,1996:14), sehingga motivasi peserta didik untuk belajar sejarah bertambah baik dan proses pembelajaran yang di selenggarakan menjadi menyenangkan serta hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis dari peserta didik.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain

ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya siswa atau guru. Proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem, yang di dalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, guru, dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber pelajaran dan evaluasi (Sadiman, 2009:11).

Komponen pembelajaran yang berperan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran, yang merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Adanya media pada proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa yang berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran dan siswa semakin aktif dalam proses belajar mengajar (Daryanto, 2010:6).

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan seperti (1) memperjelas penyajian materi pelajaran agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) mengatasi sikap pasif pada siswa, serta (4) membantu guru mengembangkan bahan pembelajaran dan menambah kesenangan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Seiring dengan berjalannya waktu, media pembelajaran juga mengalami perkembangan, karena untuk menutup

kelemahan-kelemahan pada media pembelajaran yang telah ada (Sanjaya, 2011:206).

Berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah peneliti bermaksud untuk membandingkan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) melalui media permainan monopoli dengan metode pembelajaran ceramah melalui media gambar. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibanding dengan metode pembelajaran ceramah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) melalui media permainan monopoli dengan model pembelajaran ceramah melalui media gambar.

Dipilihnya model *Teams Games Tournament* (TGT) karena model ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip pembelajaran demokrasi, dapat melatih siswa untuk bekerja sama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan melatih tanggung jawab antar siswa untuk satu tujuan yaitu mendapatkan poin atau skor sebanyak mungkin demi nama tim sendiri. Dari model dan metode tersebut belum bisa dipastikan pembelajaran mana yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Study Komparatif Hasil Belajar Sejarah Yang Menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Permainan Monopoli Dengan Metode Pembelajaran Ceramah Melalui Media Gambar Kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang yang sudah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah dalam sebuah pertanyaan penelitian,

1. Berapa hasil belajar siswa kelas XI yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan monopoli di SMA Islam Hidayatullah Semarang?
2. Berapa hasil belajar siswa kelas XI yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran Ceramah dengan menggunakan media gambar di SMA Islam Hidayatullah Semarang?
3. Apakah ada perbedaan hasil dari model pembelajaran yang menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media monopoli dengan metode pembelajaran Ceramah yang melalui media gambar?

## **C. Tujuan**

Dalam penelitian ini dan berdasarkan berbagai permasalahan adapun berbagai tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan monopoli di SMA Islam Hidayatullah Semarang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran Ceramah dengan menggunakan media gambar di SMA Islam Hidayatullah Semarang

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil dari model pembelajaran yang menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media monopoli dengan metode pembelajaran Ceramah yang melalui media gambar.

#### **D. Manfaat**

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat. Manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti adalah :

##### 1. Manfaat Teoretis

Secara Teoretis penelitian ini diharapkan bisa memperkaya kajian tentang seberapa besar hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media permainan monopoli dengan siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran Ceramah dengan menggunakan media gambar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### 1) Bagi Sekolah

- (1) Memberikan kontribusi terhadap pemaksimalan pelayanan pembelajaran pendidikan sejarah di sekolah.
- (2) Memberikan sumbangan saran bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar sehingga dapat meningkatkan potensi siswa.
- (3) Proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih efisien dan efektif

###### 2) Bagi Guru

- (1) Membantu guru dalam mentransfer pelajaran sejarah melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media

permainan monopoli dan metode pembelajaran ceramah dengan menggunakan media gambar

- (2) Mendorong guru untuk kreatif dalam memanfaatkan media permainan monopoli dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran ceramah dengan menggunakan media gambar

3) Bagi Siswa

- (1) Membantu siswa dalam proses pembelajaran sejarah melalui beberapa media
- (2) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah

### **E. Batasan Istilah**

Untuk memperoleh pengertian yang sama tentang istilah dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda maka diperlukan penegasan istilah dalam penelitian. Adapun istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Belajar

Menurut Gagne (dalam anni, 1977:3) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan. Belajar merupakan seperangkat komponen sistem yang terhimpun untuk mencapai tujuan tertentu. Ditinjau secara sistematis, belajar merujuk pada masukan mentah (*raw input*), proses belajar, dan hasil belajar yang dikehendaki (*output*). Berdasarkan pengertian belajar di atas, dapat



disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian dalam serangkaian proses belajar yang ditempuh secara sistematis.

Pandangan ahli tersebut juga dilengkapi oleh pendapat Bloom (1956) (dalam Aman, 2011:75) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir manusia yang terdiri dari 6 jenjang yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah efektif berhubungan dengan pengembangan sikap dan kepribadian yang terdiri atas 5 jenjang yaitu penerimaan, penanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan penjatidirian. Ranah Psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik yang dikendalikan oleh kematangan psikologi dan karena itu sifatnya tersebut bukan sesuatu yang biologis. Jenjang dari ranah psikomotorik ini adalah persepsi, kesiapan, penanggapan terpimpin, mekanistik, penanggapan yang bersifat kompleks, adaptasi, dan originalitas. Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang dimaksud adalah terjadinya perubahan dan perbedaan dari peserta didik yang dapat terlihat dari cara berfikir dan kemampuan untuk bertindak setelah mendapatkan dari proses belajar.

Berdasarkan pengertian dari beberapa pustaka maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang secara sengaja dilakukan baik secara fisik maupun non fisik oleh individu untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar, latihan, dan pengalaman agar terjadi perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan dan kemampuan diri di mana perubahan ini

bersifat relatif menetap, berkesinambungan, bertujuan dan terarah sebagai suatu hasil belajar. Oleh karena itu belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang melalui proses belajar mengajar antara guru dengan siswa setelah itu guru akan mengetahui hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik.

## 2. Study Komparatif

Adalah penelitian yang bersifat membandingkan. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Penelitian ini membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan metode pembelajaran ceramah.

## 3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

## 4. Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat mempengaruhi pikiran, perasaan,

perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2009:7). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli dan media gambar.

#### 5. Permainan monopoli

Sebuah permainan yang berbentuk papan yang diatas papan tersebut teradapat kumpulan nama-nama Negara atau kota yang siap diperjuangkan, disewakan, pembelian berbasis properti yang dilakukan berdasarkan aturan mainnya. Dalam permainan monopoli juga dikenal dengan sistem perbankan, artinya pemain bisa mendapatkan uang dari Bank baik dengan sistem berhutang, dibagikan diawal permainan dan pemberian berbentuk hadiah atau bonus.

Namun, pada monopoli kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia ini siswa berlomba untuk mengumpulkan skor yang diperoleh setelah menjawab pertanyaan yang diberikan kepada salah satu anggota kelompoknya yang menjadi bandar. Setelah selesai permainan setiap anggota kelompok wajib menghitung skor yang dihasilkan. Anggota kelompok yang mendapatkan banyak skor akan melanjutkan babak berikutnya. Babak berikutnya adalah Setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk maju di depan bertanding dengan anggota kelompok lainnya.

#### 6. Media Gambar

Media Gambar adalah media yang paling umum dipakai. Media gambar yang digunakan yaitu gambar tokoh dan jalur perdagangan dalam materi

Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia melalui tampilan powerpoint.

Beberapa kelebihan media gambar adalah :

- a) Gambar lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut juga terdapat kelemahan media gambar yaitu:

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok yang besar

Gambar yang baik dalam proses pembelajaran seperti :

- a) Autentik

Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya

- b) Sederhana

Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan point-point pokok dalam gambar.

- c) Ukuran relatif

Gambar dapat memperbesar dan mengecilkan objek atau benda sebenarnya (Mulyanta, dkk, 2009 : 29-32)

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik (Anni: 2012: 69).

Berdasarkan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom, hasil belajar dapat dilihat dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif (penguasaan intelektual), ranah afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), dan ranah psikomotoris (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku) (Sudjana, 1991:24). Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari tujuh aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas. Ketiga aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Hasil belajar meliputi hasil belajar secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah tersebut berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir dalam menguasai materi pembelajaran.

Banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa, mulai dari diri masing-masing siswa, keluarga dan lingkungan sekolah. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terhadap beberapa siswa, diperoleh data bahwa permasalahan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor di atas. Dari masing-masing siswa pada umumnya sudah menilai bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan dan banyak hafalan, sehingga secara tidak langsung siswa akan malas mengikuti pembelajaran dan hal tersebut tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa itu sendiri. Lingkungan keluarga juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, siswa dari keluarga yang *broken home* akan lebih merasa tertekan di rumah dan situasi tersebut akan terbawa dalam mengikuti pelajaran, sehingga siswa tidak berkonsentrasi mengikuti pelajaran. Faktor dari lingkungan sekolah secara dominan dipengaruhi oleh pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, di mana pembelajaran dituntut untuk lebih menyenangkan sehingga siswa dapat lebih tertarik mengikuti pelajaran dan tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Pembelajaran Sejarah**

Istilah *history* diambil dari kata *historia* dalam bahasa Yunani yang berarti informasi atau penelitian yang ditujukan untuk memperoleh kebenaran. Sejarah pada masa itu hanya berisi tentang kisah-kisah manusia dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhannya, menciptakan kehidupan yang tertib dan teratur, kecintaannya akan kemerdekaan, serta kehausannya akan keindahan dan pengetahuan (Kochhar, 2008:1).

Menurut pandangan Kuntowijoyo (dalam Aman, 2011:15) sejarah dimaksudkan sebagai rekonstruksi masa lalu dan yang direkonstruksi sejarah adalah apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami manusia. Dalam konteks akademis, sejarah merupakan suatu bidang ilmu atau bidang studi yang memerlukan imajinasi kesejarahan yang kritis dalam pengkajiannya. Hal ini dimaksudkan untuk menempatkan sejarah dalam *setting history* yang fenomenologis. Sejarah tidak selalu menyangkut peristiwa masa lalu, tetapi juga berhubungan atau menyangkut peristiwa-peristiwa mutakhir (Suyatno Kartodirdjo dalam Aman, 2011: 17).

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan di sekolah dasar hingga di sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian (Aman, 2011:13).

Menurut Gazalba berpendapat bahwa sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberi pengertian dan pemahaman tentang apa yang telah berlalu itu. Pendapat ini didukung oleh Abdulah (dalam Aman, 2011:15) yang mengatakan bahwa sejarah adalah hasil dari sebuah usaha untuk merekam,

melukiskan, dan menerangkan masa lalu. Sedangkan pembelajaran sejarah adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari masa lalu, sehingga mereka dapat bersikap, bertindak dan bertingkah laku dengan perspektif kebijaksanaan (Isjoni, 2007:56).

### **C. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran (Uno, 2008:2). Tujuan utama dari model pembelajaran adalah membantu siswa dalam mencapai integrasi pribadi, efektivitas pribadi, dan penghargaan terhadap dirinya secara realistis (Uno, 2008:23).

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif karena model pembelajaran ini harus sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif untuk mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis. Di samping itu, ada juga ahli yang mengatakan pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang optimal, baik



pengalaman individu dan kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model salah satunya yang dapat diterapkan dalam penelitian ini adalah *Teams Games Tournaments* (TGT).

#### **D. *Team Game Tournaments* (TGT)**

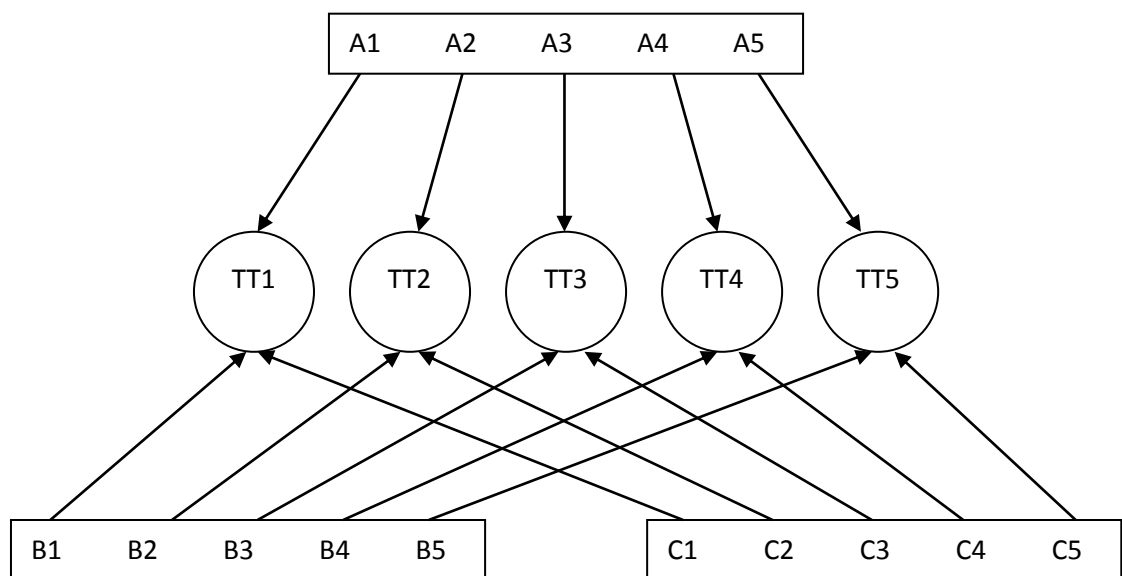
*Teams games Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam *Teams Game Tounament* para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2008: 13)

Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota teams lain untuk memperoleh tambahan point pada skor teams mereka. Permainan disusun dari pernyataan-pernyataan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja-meja tournament.

TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu pertandingan permainan tim, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetahui pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu

dimainkan pada meja-meja turnamen dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda. Permainan itu berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Tournament ini memungkinkan bagi tim untuk menambah skor kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal. Tournament ini dapat berperan sebagai review materi pelajaran.

Secara skematis model pembelajaran TGT untuk turnamen tampak seperti pada bagan 2.



**Bagan 2.1 Skema Pertandingan atau Turnamen TGT (Slavin, 2008:168).**

Keterangan:

- A1, B1, C1 : siswa berkemampuan tinggi.  
 A(2,3,4), B(2,3,4), C(2,3,4) : siswa berkemampuan sedang.  
 A5, B5, C5 : siswa berkemampuan rendah.

TT1, TBT2, TT3, TT4, TT5 : *Tournamen Table(1,2,3,4,5).*

#### Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif model TGT

##### (1) Prakegiatan pembelajaran

###### a. Materi

Materi pembelajaran kooperatif model TGT dirancang untuk pembelajaran kelompok. Sebelum penyajian materi, peneliti mempersiapkan lembar kerja siswa (LKS) terlebih dahulu yang akan dipelajari saat belajar kelompok.

###### b. Membagi siswa dalam kelompok belajar

Kelompok dalam pembelajaran kooperatif model TGT terdiri dari empat orang siswa berdasarkan kemampuan akademik yang berbeda-beda. Siswa diurutkan menjadi empat bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan kelompok rendah.

###### c. Membagi siswa di meja-meja turnamen

Dalam pembelajarn kooperatif TGT, tiap meja terdiri atas empat siswa yang berkemampuan homogen

##### (2) Pelaksanaan Pembelajaran

###### a. Penyampaian Materi

Setiap pembelajaran kooperatif model TGT dimulai dengan kegiatan penyajian materi sekilas oleh guru yang mencakup kegiatan pembukaan, pengembangan, dan latihan terbimbing.

###### a) Pembukaan

Guru memberitahukan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok dan menginformasikan mengapa hal itu penting. Informasi tersebut ditunjukkan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang konsep-konsep yang mereka pelajari.

b) Pengembangan

Guru memberitahukan fokus yang akan dicapai dan mendemonstrasikan konsep atau keterampilan secara aktif dengan menggunakan media pembelajarannya. Selain itu, guru juga harus sering menilai kemajuan siswa dengan mengajukan banyak pertanyaan, sekaligus menjelaskan mengapa jawaban itu benar atau salah.

c) Latihan Terbimbing

Setelah guru menjelaskan dan mendemonstrasikan materi, langsung selanjutnya yang dilakukan guru adalah meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal atau memberikan tugas.

d) Belajar Kelompok

Dalam belajar kelompok, siswa belajar dengan menggunakan LKS dan setiap kelompok mendapatkan LKS. Belajar kelompok berfungsi untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami materi yang sedang dipelajari dan mempersiapkan anggota kelompok untuk menghadapi turnamen. Jadi dalam belajar kelompok siswa yang mengalami kesulitan belajar akan dibantu oleh siswa yang lebih paham sehingga setiap anggota kelompok mempunyai penguasaan materi yang sama.

Setelah belajar kelompok selesai, jika masih ada pertanyaan yang sulit diselesaikan oleh semua kelompok atau sebagian besar kelompok, guru bisa melakukan presentasi dengan menunjukkan perwakilan salah satu kelompok untuk menjelaskan ke depan, kemudian diadakan pembahasan bersama-sama.

e) Turnamen

Setelah siswa belajar kelompok, langkah berikutnya adalah diadakan turnamen. Dalam hal ini, guru membagi kelompok yang terdiri dari 3-4 orang mempunyai kemampuan akademik homogen. Dalam Tournament, setiap anggota kelompok akan mengerjakan soal. Setiap anggota mempunyai andil yang besar dalam memberikan kontribusi skor pada kelompok karena skor individu akan menentukan skor kelompok sehingga setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok asalnya.

f) Penghargaan Kelompok

Setelah skor kelompok ditotal jumlah tertinggi dan waktu terpendek adalah juara 1, sedangkan juara 2 dan juara 3 adalah yang mempunyai waktu dibawahnya. Jika ada kelompok yang mempunyai point atau skor jumlah yang sama maka diadakan turnamen tambahan untuk menentukan kelompok yang menang. Penghargaan diberikan pada kelompok yang mendapat juara 1 yang terdiri dari 4-5 anggota bisa berupa sertifikat, benda, makanan, dan barang lainnya.

g) Kelebihan dan kelemahan pembelajaran TGT

Kelebihan :

- Keterlibatan siswa dalam belajar tinggi

- Siswa menjadi bersemangat dalam belajar
- Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru tetapi melalui konstruksi sendiri oleh siswa

Kelemahan :

- Bagi pengajar pemula model ini membutuhkan waktu yang banyak
- Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai
- Dapat menimbulkan suasana gundah dalam kelas
- Siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah (Sumarmi, 2012: 60-64).

## **E. Media Pembelajaran**

### 1. Pengertian

Media berasal dari bahasa latin “Medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, ”perantara atau pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara. Gerlach & Ely 1971 dalam Arsyad (2011: 3) menyatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi, yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman, 2009:7)

### 2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi hal utama, yaitu :

- a. Kesesuaian atau relevansi artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.
- b. Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.

Arsyad (2011: 6) menyatakan beberapa ciri-ciri umum dari pengertian tentang media, yaitu:

- (1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indra.
- (2) Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa
- (3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan vidio.
- (4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar didalam maupun diluar kelas.
- (5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- (6) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

- a. Dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
- b. Dapat menyajikan benda atau peristiwa yang terletak jauh di luar jangkauan ke hadapan peserta belajar
- c. Menyajikan peristiwa kompleks, rumit, berlangsung cepat menjadi lebih sederhana dan sistematis
- d. Meningkatkan daya tarik materi pelajaran dan perhatian peserta belajar
- e. Meningkatkan Sistematis pengajaran (Uno, 2008:66)

### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp & Dayton dalam Arsyad (2011: 21), menyatakan beberapa manfaat media yang menunjukkan dampak positif sebagai bagian integral pembelajaran, yaitu :

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.
- e. Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana dia inginkan terutama jika media pembelajaran dirancang.
- f. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.



## 5. Karakteristik media Pembelajaran

- a. Kesesuaian atau relevansi artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik
- b. Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya.
- c. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubadzir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.

## F. Permainan Monopoli

Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar (Sadiman, 2008: 78). Bermain, dari segi pendidikan, adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berkarya, untuk melakukan, dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri (Slavin, 2008:150). Pembelajaran menggunakan permainan akan membantu anak mengurangi stress dan mengembangkan rasa humornya

Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari siswa dan mudah dalam memainkannya. Monopoli dalam penelitian ini sedikit berbeda dari monopoli biasanya. Monopoli sudah

dimodifikasi sesuai dengan materi pelajaran yang digunakan yaitu materi Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia. Biasanya pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan suatu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. Namun, pada monopoli kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia ini siswa berlomba untuk mengumpulkan skor yang diperoleh setelah menjawab pertanyaan yang diberikan kepada salah satu anggota kelompoknya yang menjadi bandar. Setelah selesai permainan setiap anggota kelompok wajib menghitung skor yang dihasilkan. Anggota kelompok yang mendapatkan banyak skor akan melanjutkan babak berikutnya. Babak berikutnya adalah Setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk maju di depan bertanding dengan anggota kelompok lainnya.

Cara bermain monopoli yaitu peserta permainan terdiri dari 5-6 orang. Permainan ini menggunakan dadu yang akan dilempar untuk menentukan bilangan yang akan dijalankan. Dalam permainan monopoli ini setiap anggota kelompok salah satu anggotanya diberikan tugas menjadi bandar. Yang menjadi bandar harus bergiliran sesuai dengan urutan. Tugas bandar itu sendiri adalah memberi soal dan memberikan skor kepada anggota yang diberikan pertanyaan. Setiap pemain yang memasuki petak akan diberikan pertanyaan kepada anggota kelompoknya yang menjadi bandar dan pertanyaan yang akan diberikan sesuai dengan tulisan yang ada di petak.

Permainan monopoli mempunyai kelebihan dan kekurangan yaitu:

- a. Kelebihan permainan monopoli

1. Proses pembuatannya sederhana.
  2. Perawatan mudah dan pemeliharaannya mudah.
  3. Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih emosional siswa.
  4. Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
- b. Kelemahan permainan monopoli
1. Tidak dapat dimainkan secara perorangan.
  2. Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan karena harus membagi poin terlebih dahulu.
  3. Untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar.
- c. Kesulitan Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Sejarah
1. Dalam pembagian kelompok atau menyusun kelompok membutuhkan waktu yang cukup lama.
  2. Materi dalam pelajaran sejarah cukup banyak, sehingga dalam menyusun pertanyaan yang terdapat di dalam soal monopoli sedikit kesulitan karena diusahakan mencakup sebagian besar materi pelajaran.
- d. Karakteristik Monopoli
- Monopoli merupakan salah satu permainan tradisional. Disini monopoli terbuat dari kertas A4, terdiri dari 1 buah dadu dengan ukuran 10 cm, 4 gambar hewan untuk bermain, 1 kertas pemberian skor, setelah akhir permainan setiap kelompok masing-masing menjumlahkan skor yang diperoleh, dimana salah satu anggota

kelompok yang memperoleh banyak skor terbanyak maka salah satu anggota kelompok tersebut mewakili kelompoknya untuk bertanding dengan perwakilan kelompok lain. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan bandar sesuai dengan petak yang berkaitan dengan materi kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia.

### **G. Model pembelajaran Ceramah**

Menurut Nana Sudjana ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas penggunaannya (Sudjana. 1991:77).

Model adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Model ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa.

Dalam model ceramah (*lecture method*) merupakan sebuah cara pengajaran yang dilakukan oleh guru secara monolog dan hubungan satu arah (*one way communication*), model ini dipandang paling efektif dalam mengatasi kelangkaan literatur atau rujukan yang sesuai dengan jangkauan daya faham siswa. Model ini sampai sekarang masih sering digunakan. Guru biasanya belum

merasa puas jika tidak melakukan ceramah. Seolah-olah jika tidak ada ceramah tidak ada proses pembelajaran.

#### **H. Media Visual (gambar)**

Gambar adalah media yang paling umum dipakai. Media merupakan bahasa yang umum dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Beberapa kelebihan media gambar adalah :

- a) Gambar lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut juga terdapat kelemahan media gambar yaitu:

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok yang besar (Uno, 2009: 29-31)

Gambar yang baik dalam proses pembelajaran seperti :

- a) Autentik

Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya

- b) Sederhana

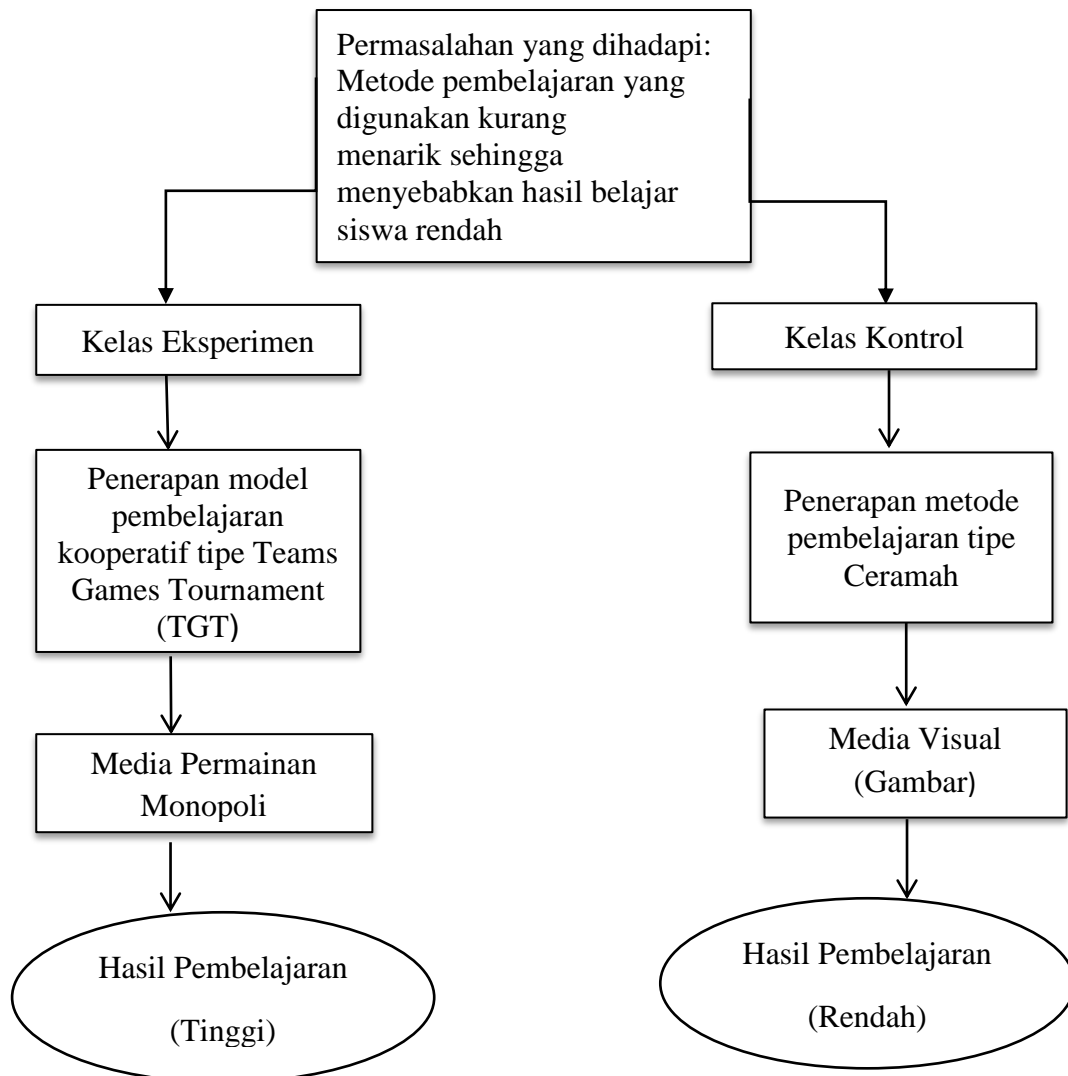
Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan point-point pokok dalam gambar.

c) Ukuran relatif

Gambar dapat memperbesar dan mengecilkan objek atau benda sebenarnya (Mulyanta, dkk, 2009 : 29-32).

## I. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2010:388). Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berkaitan dengan berbagai faktor yang saling terkait dalam pembelajaran sejarah antara lain guru dan siswa. Penelitian ini berangkat dari pembelajaran pendidikan sejarah. Terdapat beberapa permasalahan dalam hasil belajar siswa dikarenakan guru memberikan materi kepada siswa menggunakan model pembelajaran sejarah yang membosankan. Pada pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan menggunakan dua model pembelajaran yaitu Model TGT (*Teams Games Tournament*) dan metode Ceramah. Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka peneliti membagi dua model pembelajaran tersebut menjadi dua kelas. Kelas Eksperimen guru menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan melalui media permainan monopoli sedangkan kelas Kontrol menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan melalui media visual (gambar). Dengan menggunakan model-model tersebut maka guru dapat mengetahui model atau metode mana yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



**Bagan 2.2 Bagan Kerangka Berfikir**

## **J. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris

yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono,2010: 96).

Hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut:

$H_a$  : Ada perbedaan hasil belajar sejarah siswa antara model *teams games tournament* melalui media monopoli.

$H_0$  : Tidak ada perbedaan hasil belajar sejarah siswa dengan model *teams games tournament* melalui media monopoli dengan metode ceramah yang melalui media gambar dalam pembelajaran sejarah.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dan treatment atau perlakuan tertentu (Sugiyono, 2010:107). Metode ini dimulai dengan suatu pertanyaan tentang hubungan antara 2 variabel atau lebih yang menyatakan sifat dari hubungan variabel terhadap variabel lainnya. Dalam penelitian, peneliti sengaja membangkitkan timbulnya suatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya.

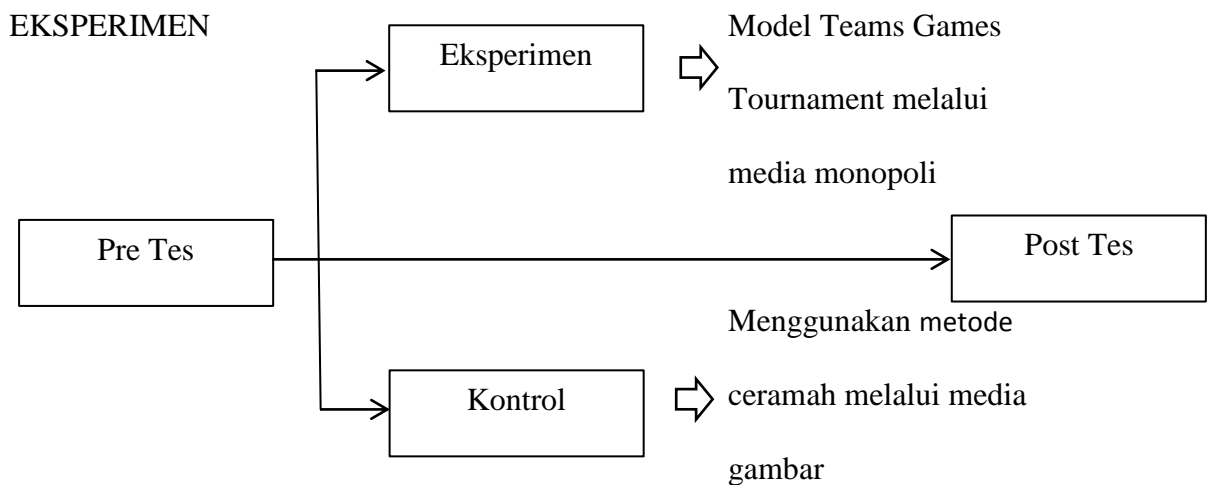
Dalam penelitian eksperimen diperlukan dua kelompok sasaran penelitian. Satu kelompok diberikan perlakuan biasa atau umum dan satu kelompok lagi dikendalikan pada satu keadaan yang pengaruhnya dijadikan sebagai pembanding. Oleh karena itu, kelompok yang pertama dinamakan kelompok kendali atau kelompok kontrol, sementara kelompok kedua ini dinamakan kelompok eksperimen.

Metode eksperimen ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam Study komparatif antara model pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui media permainan

monopoli dengan metode pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran ceramah melalui media visual (gambar).

Pola penelitian ini bersifat eksperimental dengan pola M-G (Match Group Design) yaitu dengan mengadakan keseimbangan kondisi terhadap kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). Pola M-G ini menggunakan teknik perbandingan rata-rata nilai pre test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diadakan perlakuan atau eksperimen lebih lanjut (Sudjana, 1991: 249)

Rancangan yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



**Bagan 3.1 Rancangan Penelitian M-G (Match Group Design)**

Tahap-tahap dalam pelaksanaan penelitian meliputi :

1. Tahap pra lapangan

Tahap pra lapangan meliputi : menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus surat izin, observasi awal ke lapangan, mendata

informan dan menyiapkan perlengkapan penelitian seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, kisi-kisi tes dan soal tes.

## 2. Tahap Lapangan

Tahap lapangan ini meliputi: mempersiapkan diri, melakukan uji coba soal tes. Melakukan penelitian yaitu memberikan perlakuan beda antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui media monopoli sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan seperti biasa.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam bagan berikut ini:

Kelompok Eksperimen	O-1	—T-1—	—O-2—
Kelompok Kontrol	O-1	————	—O-2—

**Bagan 3.2. Desain Penelitian yang dikembangkan**

Keterangan:

O-1 : Pemberian soal untuk mengetahui hasil awal siswa

O-2 : Pemberian soal untuk mengetahui hasil akhir siswa

T-1 : Perlakuan untuk kelompok Eksperimen

Sesuai dengan penelitian yang digunakan, maka langkah penelitian yang dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut:

- a) Langkah pertama yang dilakukan adalah memilih sejumlah sampel dari populasi.

- b) Langkah kedua yang dilakukan adalah menetapkan kelas mana yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelas mana yang dijadikan kelompok kontrol. Kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran akan ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran ceramah sebagai kelompok kontrol.
- c) Langkah ketiga, sebelum siswa diberikan materi, siswa harus mengerjakan soal pre test terlebih dahulu.
- d) Langkah keempat, memberikan materi untuk kedua kelompok, yaitu untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang bertujuan untuk mengetahui dan memahami materi.
- e) Langkah kelima, kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dibagi menjadi 5-6 kelompok. Setelah itu siswa diberikan penjelasan mengenai media yang akan dipergunakan.
- f) Langkah kelima, memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dalam proses pembelajaran berlangsung guru memberikan model pembelajaran TGT melalui media permainan monopoli, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional berupa ceramah melalui media visual (gambar).
- g) Langkah terakhir, memberikan post-test untuk kedua kelompok. Tujuannya untuk melihat seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT melalui permainan monopoli dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode

konvensional berupa ceramah. Kemudian menggunakan teknik statistika, untuk mengujinya.

Adanya pengumpulan data agar memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Berbagai metode yang telah kita kenal antara lain wawancara, pengamatan (observasi) dan dokumen.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SMA Islam Hidayatullah.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian di SMA Islam Hidayatullah akan dilaksanakan pada kelas XI semester dua tahun ajaran 2014/2015 yaitu pada 27 Januari sampai 17 Februari. Tahap pelaksanaan penelitian antara lain : penerapan pembelajaran dengan pemanfaatan model *Teams Games Tournamen* melalui media monopoli dalam materi sejarah pada kelas eksperimen, pembelajaran menggunakan metode ceramah melalui media gambar dalam kelas kontrol.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2010:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang.

Populasi penelitian ini berjumlah siswa yang terbagi dalam 2 kelas dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Jumlah siswa kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IIS1	27
2	XI IIS2	25

*Sumber: Administrasi Kesiswaan SMA Islam Hidayatullah Semarang tahun 2014/2015*

Meskipun terdiri atas beberapa kelas yang berbeda yaitu kelas XI IPS 1 adalah siswa laki-laki dan kelas XI IPS 2 adalah siswi perempuan, supaya mempunyai kemampuan yang sama maka dibentuk setiap kelas terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan cara sebagian siswa kelas XI IPS 1 berada di kelas XI IPS 2, sebaliknya sebagian siswa kelas XI IPS 2 berada di kelas XI IPS 1 jadi seluruh kelas sebagai kelas populasi tersebut mempunyai ciri-ciri yang relatif sama. Ciri-ciri kesamaan yang lain dari populasi yaitu siswa-siswa tersebut duduk di kelas yang sama, yakni sama-sama kelas XI, berada dalam semester yang sama yaitu semester genap, pembagian kelas tidak ada kelas yang unggulan, dan siswa-siswa tersebut mendapatkan pengajaran materi yang sama dengan kurikulum dan guru yang sama.

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sementara itu menurut Moleong (2011:223) sampel merupakan hasil pilihan dari suatu populasi sehingga dapat digunakan untuk mengadakan generalisasi. Jadi, sampel benar-benar mewakili ciri-ciri dari suatu populasi.

Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel menggunakan pertimbangan karena di SMA Islam Hidayatullah mempunyai dua kelas IPS yang mempunyai perbedaan. Perbedaannya yaitu kelas XI IPS 1 yang peserta didik adalah laki-laki dan di kelas XI IPS 2 peserta didik adalah perempuan. Oleh karena itu pertimbangan tersebut diperoleh sebagian siswa kelas XI IPS 1 berada di kelas XI IPS 2, sebaliknya sebagian siswa kelas XI IPS 2 berada di kelas XI IPS 1 jadi kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol, dimana kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) yang menggunakan media monopoli, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah dengan media gambar. Kelas kelompok eksperimen adalah siswa kelas XI IPS 1 sebanyak 27 siswa dan kelompok kontrol adalah siswa kelas XI IPS 2 sebanyak 25 siswa.

#### D. Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai (misalnya variabel model kerja, keuntungan, biaya promosi, volume penjualan, tingkat pendidikan manajer, dan sebagainya). Variabel dapat juga diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih (Margono, 2010:133). Sedangkan menurut Sugiyono (2010:61) variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

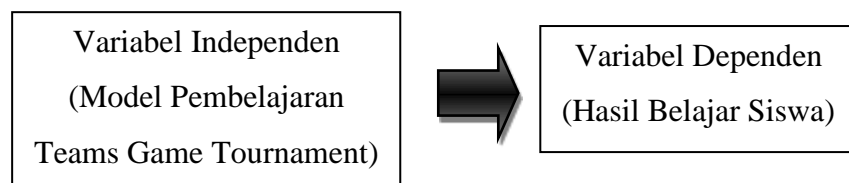
Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat, sebagai berikut:

##### 1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran Ceramah melalui media gambar.

##### 2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah siswa.





## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian. Karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Arikunto, 2010:266). Cara memperoleh data dalam penelitian diperlukan alat yang dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Pengamatan (Observasi)**

Pengumpulan atau observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung yang akan digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penggunaan model *Teams Games Tournamen* melalui media monopoli dan metode ceramah melalui media gambar pada siswa kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang.

### **2. Dokumentasi**

Metode ini dilakukan dengan mengambil dokumen atau data-data yang mendukung penelitian yang meliputi data tentang siswa dan hasil belajar yang diperoleh serta foto-foto yang diambil saat penelitian. Metode ini digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat diketahui apakah proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa.

### **3. Metode Test**

Tes adalah beberapa pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode ini digunakan untuk

memperoleh data tentang hasil belajar sejarah baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a) Pre Test

Pre-tes adalah langkah awal dalam penyamaan kondisi diantara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

b) Post Test

Post-tes adalah uji eksperimen yaitu test yang dilaksanakan setelah eksperimen dilaksanakan. Tujuan post-test adalah untuk mendapatkan nilai sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan.

Dengan menggunakan soal Tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Hal ini memang dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes esai. Dalam penggunaan tes objektif ini jumlah soal yang diajukan jauh lebih banyak dari pada tes esai. Kadang-kadang untuk tes yang berlangsung selama 60 menit dapat diberikan 30-40 buah soal (Arikunto, 2003:164).

Dalam penelitian ini tes objektif yang dimaksud dalam bentuk tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Hal ini karena tes bentuk pilihan ganda merupakan bentuk tes objektif yang paling banyak digunakan karena banyak sekali materi yang dapat dicakup. Berikut merupakan kelebihan, kelemahan serta cara mengatasi kelemahan dari tes objektif:

### 1) Kelebihan

- a) Mengandung lebih banyak segi-segi yang positif, misalnya lebih representatif mewakili isi dan luas bahan, lebih objektif, dapat dihindari campur tangan unsur-unsur subjektif baik dari segi siswa maupun segi guru yang memeriksa.
- b) Lebih mudah dan cepat cara memeriksanya karena dapat menggunakan kunci jawaban tes bahkan alat-alat hasil kemajuan teknologi.
- c) Pemeriksaannya dapat diserahkan orang lain.
- d) Dalam pemeriksaan tidak ada unsur subjektif yang mempengaruhi.

### 2) Kelemahan

- a) Persiapan untuk menyusunnya jauh lebih sulit dari pada tes esai karena soalnya banyak dan harus teliti untuk menghindari kelemahan-kelemahan yang lain.
- b) Soal-soalnya cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, dan sukar untuk mengukur proses mental yang tinggi.
- c) Banyak kesempatan untuk main untung-untungan.
- d) Kerjasama antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih terbuka.

### 3) Cara mengatasi kelemahan

- a) Kesulitan menyusun tes objektif dapat diatasi dengan jalan banyak berlatih terus-menerus hingga betul-betul mahir.
- b) Menggunakan tabel spesifikasi untuk mengatasi kelemahan nomor a dan b.

- c) Menggunakan norma (standar) penilaian yang memperhitungkan faktor tebakan (*guessing*) yang bersifat spekulatif itu (Arikunto, 2003:165).

Peserta didik dikatakan berhasil mencapai hasil belajar jika nilainya di atas KKM, yaitu  $> 75$ . Selain itu penilaian hasil belajar siswa juga dapat dikategorikan menjadi 4 indikator di antaranya adalah sangat kurang, kurang, baik dan sangat baik.

**Tabel 3.2. Kriteria Penilaian**

<b>Rentang</b>	<b>Kategori</b>
$NP \leq 45$	Sangat Kurang
$45 < NP \leq 70$	Kurang
$70 < NP \leq 85$	Baik
$85 < NP \leq 100$	Sangat Baik

(Sumber: SMA Islam Hidayatullah Semarang)

## **F. Instrumen Penelitian**

### 1. Persiapan

Peneliti melakukan observasi awal terhadap pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang melalui metode wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah di sekolah tersebut.

### 2. Perencanaan

- 1) Menentukan sampel penelitian melalui teknik *sampling purposive*.
- 2) Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan seperti silabus, RPP, soal uji coba, Lembar monopoli serta gambar-gambar

3) Menyusun perangkat soal uji coba, dengan langkah-langkah :

- (1) Pembatasan materi yang akan digunakan untuk tes.
- (2) Menentukan tipe soal.
- (3) Menentukan jumlah butir soal.
- (4) Menentukan batas waktu yang diperlukan untuk mengerjakan tes.
- (5) Membuat kisi-kisi soal.

4) Melakukan tes uji coba soal di luar sampel penelitian.

Tujuan dari uji coba soal adalah untuk mengetahui apakah soal evaluasi tersebut layak digunakan sebagai alat pengambilan data atau tidak. Indikatornya adalah dengan menghitung validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran soal.

5) Analisis uji coba soal tes

(1) Validitas butir soal

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010: 211). Uji validitas terhadap instrumen yang dipergunakan dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang dipergunakan tersebut dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Pengujian validitas untuk instrumen Perbandingan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) melalui media monopoli (X), dan hasil belajar belajar (Y). Analisis validitas suatu instrumen dapat dicari dengan menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$R_{xy}$  : Koefisien korelasi

X : Skor tiap butir soal

Y : Skor total yang benar

N : banyaknya peserta tes. (Arikunto, 2010: 211)

Contoh perhitungan soal nomor 1 diperoleh  $r_{xy} = 0,633$  dan  $r_{tabel} = 0,55$  berdasarkan perhitungan tersebut  $r_{xy} > r_{tabel}$ , maka item soal nomor 1 dikatakan valid. Berdasarkan perhitungan validitas soal, dari 40 soal terdapat 30 soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid. Soal yang valid yaitu soal no 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37 dan 39. Sedangkan soal yang tidak valid yaitu soal no 5, 9, 16, 18, 23, 25, 28, 36, 38, 40

## (2) Reliabilitas Soal

Reliabilitas instrumen atau alat evaluasi adalah ketetapan alat evaluasi dalam mengukur atau ketetapan siswa dalam menjawab alat evaluasi itu. Sebuah alat evaluasi dikatakan reliabel apabila hasil dari dua kali atau lebih pengevaluasian dengan dua atau lebih alat evaluasi yang senilai (ekivalen) pada masing-masing pengetesan akan sama. Suatu alat evaluasi dikatakan baik, bila reliabilitasnya tinggi (Sugiyono, 2010: 185). Dalam penelitian ini, pengujian tingkat reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan reliabilitas internal, yakni perhitungan dilakukan berdasarkan data dari satu kali hasil pengetesan (Arikunto, 2010:155). Perhitungan reliabilitas internal untuk instrumen ini menggunakan rumus KR-20, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$S^2$  = Varians total

$P$  = Banyak siswa yang menjawab benar

$q$  =  $1-p$

$K$  = jumlah butir soal (Arikunto, 2010:164)

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas diketahui bahwa pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $N = 15$  diperoleh  $r_{tabel} = 0,552$  dengan  $r_{11} = 0,940$ , karena  $r_{11} > r_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel.

### (3) Tingkat kesukaran

Indeks kesukaran soal merupakan bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya (Arikunto, 2010:207). Rumus yang digunakan untuk mengukur indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS} \quad (\text{Arikunto, 2003 : 208})$$

Dimana:

$P$  = indeks kesukaran

$B$  = banyaknya yang menjawab soal tersebut dengan benar

$JS$  = jumlah seluruh

Dengan Kriteria:

**Tabel 3.3 Kriteria Indeks Kesukaran soal**

<b>Interval DP</b>	<b>Kriteria</b>
P= 0,00	Sangat sukar
0,00 < P ≤ 0,30	Sukar
0,30 < P ≤ 0,70	Sedang
0,70 < P ≤ 1,00	Mudah

**(4) Daya Beda Soal**

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (*upper group*) dengan siswa yang kurang pandai (*lower group*). Soal dianggap mempunyai daya pembeda yang baik jika soal tersebut dijawab benar oleh kebanyakan siswa pandai dan dijawab salah oleh kebanyakan siswa kurang pandai (Arikunto, 2010:211). Makin tinggi daya pembeda soal , makin baik pula kualitas soal tersebut. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

Keterangan:

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan:

D : Daya pembeda

Ba : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab suatu soal dengan benar.

Bb : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab suatu soal dengan benar.



Ja : Banyaknya peserta kelompok atas

Jb : Banyaknya peserta kelompok bawah

Kriteria yang digunakan seperti tabel di bawah ini:

**Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda Soal**

Interval DP	Kriteria
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

- 6) Memilih item soal yang sudah teruji berdasarkan analisis yang dilakukan. Uji coba soal dilakukan di kelas XI IPA dengan soal yang berjumlah 40 butir soal. Soal uji coba dilakukan dikelas XI IPA karena jumlah kelas XI IPS hanya dua kelas yaitu kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Soal uji coba dilakukan atau di uji cobakan di kelas yang tidak dijadikan penelitian. Soal uji coba kemudian diukur validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran soal. Dari 40 soal uji coba yang telah diukur validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran soalnya, terdapat 30 soal yang dapat digunakan dan dari soal tersebut, diambil 30 soal untuk *pre-test dan post-test*. Soal *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 30 soal pilihan ganda dan dikerjakan dalam waktu 30 menit.

## G. Pelaksanaan Penelitian

1. Pembelajaran pada kelas kontrol
  - 1) Memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa di kelas kontrol.
    - a. Guru melaksanakan proses pembelajaran sejarah materi Kolonialisme dan Imperialisme Barat Di Indonesia menggunakan metode pembelajaran ceramah menggunakan media *power point* dan diskusi kelompok.
    - b. Guru memberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa.
2. Pembelajaran pada kelas eksperimen
  - 1) Memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa di kelas eksperimen.
  - 2) Guru melaksanakan proses pembelajaran Sejarah materi Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) melalui permainan monopoli
  - 3) Guru memberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan media Permainan monopoli dan gambar.
3. Menganalisis data hasil penelitian
  - 1) Data nilai *pre-test* pada kelas kontrol dan eksperimen di analisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui kedua kelas sampel tersebut berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang homogen.
  - 2) Pada kelas kontrol dan eksperimen dilakukan uji peningkatan hasil belajar. Akan dilakukan uji perbedaan dua rata-rata (uji T) untuk mengetahui ada

tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis tahap awal

Analisis tahap awal digunakan untuk melihat kondisi awal populasi sebagai pertimbangan dalam pengambilan sampel yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

#### 1) Uji Normalitas

Uji ini berfungsi untuk mengetahui apakah data keadaan awal populasi terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji chi kuadrat ( $\chi^2$ ), persamaannya adalah sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \quad (\text{Sugiyono, 2010: 107})$$

Keterangan:

$\chi^2$  = chi kuadrat

$F_o$  = Jumlah data hasil observasi

$F_h$  = frekuensi harapan

= banyaknya kelas interval

Hasil perhitungan nilai  $\chi^2$  dikonsultasikan dengan nilai  $\chi^2$  pada tabel dengan  $dk = k-3$  (k adalah banyaknya kelas interval), dengan taraf signifikansi 5%. Jika  $\chi^2$  hitung  $\leq \chi^2$  tabel, data tersebut terdistribusi normal.

## 2) Uji kesamaan dua varians (Homogenitas)

Uji kesamaan dua varians digunakan untuk mengetahui kesamaan dua varians antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol (Sudjana, 2005: 249). Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Hipotesis yang akan diuji:

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ , artinya kedua varians kelompok sama

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ , artinya varians kedua kelompok tidak sama

Untuk menguji kesamaan dua varians rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$F = \frac{Vb}{Vk}$$

Keterangan:

Vb : Varians yang lebih besar

Vk : Varians yang lebih kecil

Untuk menguji apakah kedua varians tersebut sama atau tidak, maka  $F_{hitung}$  dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dengan dk pembilang adalah banyaknya data terbesar dikurangi satu dan dk penyebut adalah banyaknya data yang terkecil dikurangi satu. Jika  $F_{hitung} < F_{Tabel}$   $\alpha = 5\%$ , maka  $H_0$  diterima yang berarti kedua kelas tersebut mempunyai varians yang sama atau dikatakan homogen (Sugiyono, 2010: 140).

## 2. Analisis tahap akhir

### 1) Pengujian hipotesis penelitian

Hipotesis penelitian dianalisis melalui pengujian data peningkatan hasil belajar (*Gain*) menggunakan uji t.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ , peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak lebih baik dari peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ , peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dari peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol.

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = rata-rata N-gain kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = rata-rata N-gain kelas kontrol

$s^2$  = simpangan baku gabungan

$s_1^2$  = simpangan baku kelas eksperimen

$s_2^2$  = simpangan baku kelas kontrol

$n_1$  = jumlah anggota kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah anggota kelas kontrol

Dari  $t_{hitung}$  dikonsultasikan dengan tabel  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$  dengan peluang  $(1-\alpha)$  dan taraf signifikan  $\alpha=5\%$ . Dengan kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika  $t < -t(1-\alpha)$  atau  $t > t(1-\alpha)$ , artinya tidak ada perbedaan rata – rata yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sedangkan  $H_a$  diterima t

mempunyai harga lain artinya gain (peningkatan hasil belajar) kelas eksperimen lebih besar daripada gain kelas kontrol (Sugiyono, 2010: 180).

## 2) Uji ketuntasan hasil belajar

Uji ini bertujuan untuk menguji perbedaan antara hasil pre-test dan post-test dari kelas eksperimen dan kontrol untuk melihat ada tidaknya peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Dalam pengujian ini digunakan hipotesis :

Ho:  $\mu_2 \leq \mu_1$  yang berarti tidak ada peningkatan hasil belajar yang nyata.

Ha:  $\mu_2 > \mu_1$  yang berarti ada peningkatan hasil belajar yang nyata.

Rumus yang digunakan untuk pengujian hipotesis:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

(Sugiyono, 2010: 250).

Keterangan:

x = nilai rata-rata

$\mu$  = nilai hipotesiskan

s = simpangan baku

n = subyek penelitian

Kriteria pengujian adalah Ha diterima jika  $t_{tabel} < t_{hitung}$  dan  $dk = (n - 1)$ .

Dalam hal lain, Ho ditolak jika  $t_{tabel} > t_{hitung}$

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilatar belakangi oleh rumusan masalah penelitian pada bab sebelumnya, maka simpulan yang dapat ditarik peneliti adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar Sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMA Islam Hidayatullah Semarang dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan media permainan monopoli pembelajaran sudah mencapai hasil yang baik dengan nilai *Post Test* rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,185.
2. Hasil belajar Sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA Islam Hidayatullah Semarang dengan metode pembelajaran konvensional atau ceramah sudah mencapai hasil yang baik dengan nilai *Post Test* rata-rata 70,520.
3. Penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan media Permainan monopoli lebih baik dibandingkan dengan dengan metode ceramah. Di lihat dari rata-rata kelas kontrol, hasil pre-tes 55,800 dan post-tes 70,520 sedangkan rata-rata kelas eksperimen hasil pre-tes 61,815 dan post-tes 78,185. Kelas kontrol rata-rata meningkat 14,72 sedangkan kelas eksperimen rata-rata meningkat 16,37.

## **B. Saran**

Hasil penelitian dan pembahasan yang terdapat pada bab sebelumnya, telah memunculkan kesimpulan-kesimpulan dari penelitian ini. Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan yang muncul dari penelitian ini, maka berkembanglah berbagai saran yang ditujukan pada pihak-pihak terkait kegunaan dari penelitian ini. Saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Guru sejarah sebaiknya memanfaatkan cara-cara baru dalam mengajar, khususnya dalam hal memilih berbagai macam model pembelajaran yang cenderung melibatkan siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran.
2. Guru sejarah sebaiknya memacu siswa untuk menjadi partisipan aktif dalam pembelajaran, dengan menempatkan siswa sebagai subyek dalam proses pembelajaran.
3. Bagi guru diharapkan untuk dapat menciptakan suasana dan cara pembelajaran yang menarik, inovatif, efektif dan atraktif yang nantinya dapat membangkitkan keaktifan siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Anni, Catharina Tri. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah dalam Satuan Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta
- Kasmadi, Hartono. 1996. *Model-Model Dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang : IKIP Press
- Kochar. 2008. *Teaching Of History*. Jakarta: Grasindo
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offest.
- Mulyanta dan Leong, Marlon. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- RC Rifa'i, Achmad, dan Chatarina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES.
- Sadiman, Arif S. 2009. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, E Robert. 2008. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung : Nusa Media
- Sudjana, Nana. 1991. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryabrata , Sumadi. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suryadi, Andy. 2012. "Pembelajaran Sejarah dan Prolematikanya". *Historia Pedagogia : Jurnal Penelitian dan Inovasi Pendidikan Sejarah*. Vol. 1, No. 1, Juni 2012. Hlm 74-84.

Susanto A, dkk. 2012. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran.

*Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 1, No.1. Universitas Negeri Surabaya

Uno, Hamzah B.2008.*Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar*

*Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

[\[komparatif.html\]\(http://radensanopaputra.blogspot.com/2013/05/analisis%20-komparatif.html\) \(diunduh tanggal 08 Januari 2015, Pukul 22.47](http://radensanopaputra.blogspot.com/2013/05/analisis%20-</a></p></div><div data-bbox=)

WIB)

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### PROFIL SEKOLAH

#### A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SMA Islam Hidayatullah Semarang

Status Sekolah : Swasta

Alamat Sekolah : Jalan Cemara Raya No. 290, Banyumanik, Semarang

#### 2) Pendidik dan Staff Guru Karyawan

##### Guru dan Karyawan

Guru Tetap : 25

Guru Tidak Tetap : 5

Karyawan Tetap : 3

Karyawan Tidak Tetap : 7

Laboran Tidak Tetap : 1

Pustakawan Tidak tetap : 1

Satpam Tidak Tetap : 7

**2. Guru Ekstra Kurikuler**

<b>No.</b>	<b>Bidang/Junis EK (Ekstra Kurikuler)</b>
1	Bola Basket
2	Badminton
3	Karate
4	Pencak Silat
5	Futsal
6	PMR
7	English club
8	Japanes club
9	Jurnalistik
10	Fotografiy
11	Komputer Grafis
12	Keputrian dan kewirausahaan
13	Chemistry club
14	Math club

15	Seni Baca Al-Qur'an
16	Tartil Qur'an
17	Dai-Daiah
18	Islamic Dancing
19	Drama-Film
20	Rabana
21	Pramuka
22	Arabic club

## B. Sarana dan Prasarana

Di SMA Islam Hidayatullah Semarang antara lain terdapat ruang-ruang : ruang kepala sekolah, ruang TU (Tata Usaha), ruang wakasek (Wakil Kepala Sekolah), ruang waka kurikulum, ruang waka sarana dan prasarana, ruang waka kesiswaan, aula, laboratorium kimia, laboratorium biologi, ruang Pramuka, ruang BK (Bimbingan Konseling), ruang koordinator Qur'an, ruang UKS, ruang OSIS, ruang seni, ruang komputer, laboratorium bahasa, laboratorium fisika, ruang ICT yayasan, ruang pertemuan, ruang yayasan, ruang guru, perpustakaan, ruang bulutangkis, ruang *meeting*, gudang, ruang kontrol listrik, 4 kamar kecil, 12 ruang kelas, 3 pos satpam, kantin, dan tempat parkir

**Lampiran 2****DAFTAR NAMA SISWA KELAS UJI COBA**

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>P/L</b>
1	AFIFA INTAN EKAPUTRI S	P
2	AHMAD DZAKY FAJARIAN	L
3	ALIT SEKAR AJI	P
4	CHIQUITETA MARISKA C	P
5	FARIH AMANIL Wafa	L
6	GHINA HASNA NISA	P
7	HABIB FAISAL YAHYA	L
8	HAEKHAL ARIF KRESNA AJI	L
9	LAKSANA RIZQI IBRAHIM	L
10	MEUTHIA RAHMAWATI	P
11	MUFTI MUHAMMAD	L
12	MUHAMMAD SULTHON H	L
13	NADZIFA NURAMDANI F	P
14	SUMAYYA	P
15	WAHYU RIDHO PANGESTU	L



### Lampiran 3

#### DAFTAR NAMA SISWA KELAS XI IIS 1 (Kel. Eksperimen)

#### SMA ISLAM HIDAYATULLAH SEMARANG

No	Nama	L/P
1	AGNINDITYA AWANG VIRLITA	P
2	AISYAH NURUNNADYA	P
3	ALIF KURNIAWAN	L
4	ANNISA MADYARATRI	P
5	AYU INDAH PRATIWI	P
6	AYU SEKARSARI SAVITRI	P
7	ERYAWAN NANDA PRATAMA	L
8	FAIRUS NUSA MADANI	L
9	FATTAH RAHMAN JATMIKO	L
10	FIRDAUSA RAFIDANI	P
11	GHANDIS KINANTI A	P
12	GIFA FELIX FERDINAND M	L
13	GILANG SEPTIAN HAKIM	L
14	IAN LUTFI NUR ASYIF	L
15	ILHAM RAZIEF HENDRAWAN	L
16	INDAH DWI MAWARNI	P
17	JALU SENO DESWAJI	L
18	MUHAMMAD ALIF MUDZAKIR	L
19	MUHAMMAD FADLI K	L
20	MUHAMMAD MAHDI KAMAL	L
21	MUKTI SETIYAN JAYA	L
22	NANDA CHOIRUNNISA	P
23	NAUFAL MAULANA TSAQIF	L
24	PANGESTIKA WIDIYA R	P
25	SHABRINA HAPSARI	P
26	SHABRINA PUSPITA DEWI	P
27	YUMNA RAHMADINISA	P

#### Lampiran 4

#### DAFTAR NAMA SISWA SISWA KELAS XI IIS 2 (kel. Kontrol)

#### SMA ISLAM HIDAYATULLAH SEMARANG

No	Nama	L/P
1	ALIFIYAN FIRDAUSI AZIS	L
2	AMALIA ZULFA NILASARI	P
3	ANINDITHA LANGIT NUGROHO	P
4	ARFI PRAYOGA	L
5	APRILES TRI YAYAN W	P
6	BAGAS RIZAL FIRMANSYAH	L
7	BERRY BAHRIANSYAH	L
8	DEVI FANNISA R	P
9	FABELA RAHMA M	P
10	FERDYANSYAH ARIEF W	L
11	FIDANZA RIZKI AZIIZ AL B	L
12	GHAZY DANY ARKAN	L
13	GINANJAR MEYDINA L	P
14	IQBAL MAULANA AKHMADA	L
15	LISA OKTA LUKITA SARI	P
16	MONICA WULANSUCI	P
17	MUHAMMAD FAIQ JAUHAR	L
18	MUHAMMAD THEOBROMA	L
19	PRIMA HUSYADA PEDAYASA	L
20	PUTRI MISHELIA NASYA U	P
21	REFAH YILMAZ B	L
22	REYHANIA ALMIRA A	P
23	RIKA WIJAYANI	P
24	SEPTY RIDZKY NUR P	P
25	SHELLO NOVIYANTO	L

**Tabel Analisis Data Perhitungan Validitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran, dan Reliabilitas Instrumen Uji Coba**

No	Kode Responden	Butir soal																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	UC 2	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
2	UC 4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	UC 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
4	UC 9	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	UC 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
6	UC 11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
7	UC 7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
8	UC 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
9	UC 1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
10	UC 15	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
11	UC 6	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1
12	UC 12	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0
13	UC 10	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1
14	UC 14	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	UC 3	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0
VALIDITAS	<b>ΣX</b>	9	9	8	7	14	9	12	10	7	6	7	8	8	7	8	10	12	7	11	5	10
	<b>ΣX<sup>2</sup></b>	9	9	8	7	14	9	12	10	7	6	7	8	8	7	8	10	12	7	11	5	10
	<b>p</b>	0,600	0,600	0,533	0,467	0,933	0,600	0,800	0,667	0,467	0,400	0,467	0,533	0,533	0,467	0,533	0,667	0,800	0,467	0,733	0,333	0,667
	<b>q</b>	0,400	0,400	0,467	0,533	0,067	0,400	0,200	0,333	0,533	0,600	0,533	0,467	0,467	0,533	0,467	0,333	0,200	0,533	0,267	0,667	0,333
	<b>ΣXY</b>	253	249	236	222	307	255	316	284	195	185	213	231	237	204	226	262	312	202	290	165	271
	<b>r<sub>xy</sub></b>	0,633	0,580	0,696	0,811	-0,317	0,659	0,687	0,770	0,460	0,638	0,694	0,632	0,709	0,577	0,567	0,468	0,622	0,551	0,575	0,701	0,591
	<b>r<sub>tabel</sub></b>	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55
	<b>Kriteria</b>	valid	valid	valid	valid	TIDAK	Valid	Valid	valid	TIDAK	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	TIDAK	valid	TIDAK	valid	valid
<b>α<sup>2</sup>b</b>	0,26	0,26	0,27	0,27	0,07	0,26	0,17	0,24	0,27	0,26	0,27	0,27	0,27	0,27	0,27	0,24	0,17	0,27	0,21	0,24	0,24	0,24
DAYA BEDA	<b>B<sub>A</sub></b>	7	7	7	7	7	7	8	8	5	5	6	7	7	6	6	7	8	6	8	5	7
	<b>B<sub>B</sub></b>	2	2	1	0	7	2	4	2	2	1	1	1	1	1	2	3	4	1	3	0	3
	<b>J<sub>A</sub></b>	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
	<b>J<sub>B</sub></b>	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
	<b>D</b>	0,589	0,589	0,732	0,875	-0,125	0,589	0,429	0,714	0,339	0,482	0,607	0,732	0,732	0,607	0,464	0,446	0,429	0,607	0,571	0,625	0,446
	<b>Kriteria</b>	B	B	BS	BS	J	B	B	BS	C	B	B	BS	BS	B	B	B	B	B	B	B	B
TINGKAT KESUKARAN	<b>B<sub>A</sub> + B<sub>B</sub></b>	9	9	8	7	14	9	12	10	7	6	7	8	8	7	8	10	12	7	11	5	10
	<b>N</b>	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	<b>IK</b>	0,600	0,600	0,533	0,467	0,933	0,600	0,800	0,667	0,467	0,400	0,467	0,533	0,533	0,467	0,533	0,667	0,800	0,467	0,733	0,333	0,667
	<b>Kriteria</b>	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang

Tabel lanjutan

No	Kode Responden	Butir soal																		Y	Y <sup>2</sup>	
		22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39			40
1	UC 2	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	31	961
2	UC 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	35	1225
3	UC 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	35	1225
4	UC 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	34	1156
5	UC 5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	33	1089
6	UC 6	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	29	841
7	UC 7	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	28	784
8	UC 8	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	31	961
9	UC 1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	17	289
10	UC 15	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	14	196
11	UC 6	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	15	225
12	UC 12	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100
13	UC 10	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	14	196
14	UC 14	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6	36
15	UC 3	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	10	100
VALIDITAS	<b>ΣX</b>	10	13	9	11	7	8	9	9	13	8	11	5	8	9	5	8	8	4	3	342	9384
	<b>ΣX<sup>2</sup></b>	10	13	9	11	7	8	9	9	13	8	11	5	8	9	5	8	8	4	3	k =	55
	<b>p</b>	0,667	0,867	0,600	0,733	0,467	0,533	0,600	0,600	0,867	0,533	0,733	0,333	0,533	0,600	0,333	0,533	0,533	0,267	0,200	Spq	8,764444
	<b>q</b>	0,333	0,133	0,400	0,267	0,533	0,467	0,400	0,400	0,133	0,467	0,267	0,667	0,467	0,400	0,667	0,467	0,467	0,733	0,800	S <sup>2</sup> =	113,3143
	<b>ΣXY</b>	271	301	252	252	206	229	245	248	326	236	298	160	235	252	131	225	197	131	74	r <sub>11</sub> =	0,940
	<b>r<sub>xy</sub></b>	0,591	0,088	0,619	0,018	0,603	0,606	0,527	0,566	0,564	0,696	0,692	0,633	0,683	0,619	0,234	0,554	0,190	0,583	0,091	M	22,8
	<b>r<sub>tabel</sub></b>	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55	0,55		
	<b>Kriteria</b>	valid	TIDAK	valid	TIDAK	valid	Valid	TIDAK	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	TIDAK	valid	TIDAK	valid	TIDAK	
<b>α<sup>2</sup>b</b>	0,24	0,12	0,26	0,21	0,27	0,27	0,26	0,26	0,12	0,27	0,21	0,24	0,27	0,26	0,24	0,27	0,27	0,27	0,21	0,17		
DAYA BEDA	<b>B<sub>A</sub></b>	7	7	7	6	6	7	6	7	8	7	8	5	7	7	3	6	5	4	2		
	<b>B<sub>B</sub></b>	3	6	2	5	1	1	3	2	5	1	3	0	1	2	2	2	3	0	1		
	<b>J<sub>A</sub></b>	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8		
	<b>J<sub>B</sub></b>	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7		
	<b>D</b>	0,446	0,018	0,589	0,036	0,607	0,732	0,321	0,589	0,286	0,732	0,571	0,625	0,732	0,589	0,089	0,464	0,196	0,500	0,107		
	<b>Kriteria</b>	B	J	B	J	B	BS	C	B	C	BS	B	B	BS	B	J	B	J	B	J		
TINGKAT KESUKARAN	<b>B<sub>A</sub> + B<sub>B</sub></b>	10	13	9	11	7	8	9	9	13	8	11	5	8	9	5	8	8	4	3		
	<b>N</b>	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15		
	<b>IK</b>	0,667	0,867	0,600	0,733	0,467	0,533	0,600	0,600	0,867	0,533	0,733	0,333	0,533	0,600	0,333	0,533	0,533	0,267	0,200		
	<b>Kriteria</b>	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	

## VALIDITAS INSTRUMEN UJI COBA

Rumus

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Arikunto, 2010: 213})$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi  
 $N$  : banyaknya subyek  
 $\sum X$  : jumlah skor item  
 $\sum Y$  : jumlah skor total

### Kriteria

Hasil perhitungan jika koefisien  $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$  pada  $\alpha=5\%$  maka dikatakan butir soal valid.

### Perhitungan

Berikut ini contoh perhitungan pada soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama dan diperoleh seperti table analisis butir soal

No	Kode	Butir Soal (X)	X <sup>2</sup>	Skor Total (Y)	Y <sup>2</sup>	XY
1	UC 2	1	1	31	961	31
2	UC 4	1	1	35	1225	35
3	UC 13	1	1	35	1225	35
4	UC 9	0	0	34	1156	0
5	UC 5	1	1	33	1089	33
6	UC 11	1	1	29	841	29
7	UC 7	1	1	28	784	28
8	UC 8	1	1	31	961	31
9	UC 1	1	1	17	289	17
10	UC 15	1	1	14	196	14
11	UC 6	0	0	15	225	0
12	UC 12	0	0	10	100	0
13	UC 10	0	0	14	196	0
14	UC 14	0	0	6	36	0
15	UC 3	0	0	10	100	0
Jumlah		9	9	342	9384	253
		X		Y	Y <sup>2</sup>	XY

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{15(253) - (9)(342)}{\sqrt{15(9) - (9)^2 (15(9384) - (342)^2)}} \\
 &= 0,633
 \end{aligned}$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dan  $n=15$  maka diperoleh r tabel 0,553. Karena  $r_{xy} > r$  tabel, maka soal no 1 valid.

## Lampiran 7

### PERHITUNGAN DAYA BEDA SOAL

#### Rumus :

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan:

D : Daya pembeda

Ba : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab suatu soal dengan benar.

Bb : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab suatu soal dengan benar.

Ja : Banyaknya peserta kelompok atas

Jb : Banyaknya peserta kelompok bawah

Dengan kriteria:

Interval DP	Kriteria
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

#### Perhitungan

berikut ini contoh perhitungan pada soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama dan diperoleh seperti table analisis butir soal

No	Kelmopok Atas		No	Kelompok Bawah	
	Kode	Skor		Kode	Skor
1	UC 2	1	9	UC 1	1
2	UC 4	1	10	UC 15	1
3	UC 13	1	11	UC 6	0
4	UC 9	0	12	UC 12	0
5	UC 5	1	13	UC 10	0
6	UC 11	1	14	UC 14	0
7	UC 7	1	15	UC 3	0
8	UC 8	1			
<b>Jumlah</b>		<b>7</b>	<b>Jumlah</b>		<b>2</b>

$$\begin{aligned}
 D &= \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} \\
 &= \frac{7}{8} - \frac{2}{7} \\
 &= 0,589
 \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 termasuk soal yang memiliki daya beda Baik.

## Lampiran 8

### PERHITUNGAN TINGKAT KESUKARAN SOAL UJI COBA

Rumus

$$P = \frac{B}{JS} \quad (\text{Arikunto, 2007 : 208})$$

Dimana:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya yang menjawab soal tersebut dengan benar

JS = jumlah seluruh

Dengan Kriteria:

Interval DP	Kriteria
P= 0,00	Sangat sukar
0,00 < P ≤ 0,30	Sukar
0,30 < P ≤ 0,70	Sedang
0,70 < P ≤ 1,00	Mudah

Perhitungan berikut ini contoh perhitungan pada soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama dan diperoleh seperti table analisis butir soal

No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC 1	1	9	UC 9	0
2	UC 2	1	10	UC 10	0
3	UC 3	0	11	UC 11	1
4	UC 4	0	12	UC 12	0
5	UC 5	1	13	UC 13	1
6	UC 6	1	14	UC 14	0
7	UC 7	1	15	UC 15	1
8	UC 8	1			
<b>Jumlah</b>		6	<b>Jumlah</b>		3

$$P = \frac{B}{JS} = 9 : 15$$

$$P = 0,60$$

Berdasarkan kriteria maka soal no 1 termasuk soal yang Sedang

## Lampiran 9

### PERHITUNGAN RELIABILITAS INSTRUMEN UJI COBA

**Rumus :**

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

- $r_{11}$  : realibilitas instrumen  
 $k$  : banyaknya butir soal atau pertanyaan  
 $S^2$  : Varians total  
 $P$  : proporsi subyek yang menjawab benar pada suatu butir  
 (proporsi subyek yang mendapat skor 1)  
 $q$  : proporsi subjek yang mendapat skor 0  
 $P = \frac{\text{Banyaknya subyek yang skornya 1}}{N}$   
 $q = 1-p$

#### **Kriteria**

Apabila  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ , maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut **reliabel**

#### **Perhitungan**

dengan bantuan program excel, maka diperoleh perhitungan  $r_{11}$  sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= (40 / 40-1) (113,31 - 8,764) : 113,31 \\
 &= 0,940
 \end{aligned}$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dan  $n=15$  maka diperoleh  $r_{11}$  tabel 0,552

Karena  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ , maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut **reliabel**



## Lampiran 10

**TRANSFORMASI NOMOR SOAL**

No Awal (soal uji coba)	No Akhir (tes kognitif)
1	1
2	2
3	3
4	4
5	Tidak terpakai
6	5
7	6
8	7
9	Tidak terpakai
10	8
11	9
12	10
13	11
14	12
15	13
16	Tidak Terpakai
17	14
18	Tidak Terpakai
19	15
20	16
21	17
22	18
23	Tidak Terpakai
24	19
25	Tidak Terpakai
26	20
27	21
28	Tidak Terpakai
29	22
30	23
31	24
32	25
33	26
34	27
35	28
36	Tidak Terpakai
37	29
38	Tidak Terpakai
39	30
40	Tidak Terpakai

## Lampiran 11

**DATA NILAI HASIL PRE TEST KELOMPOK EKSPERIMEN  
DAN KELOMPOK KONTROL**

No	Eksperimen		No	Kontrol	
	Kode	Nilai		Kode	Nilai
1	E-1	4,0	1	K-1	5,0
2	E-2	7,6	2	K-2	5,3
3	E-3	6,0	3	K-3	4,3
4	E-4	5,0	4	K-4	4,3
5	E-5	6,0	5	K-5	7,0
6	E-6	7,0	6	K-6	7,6
7	E-7	4,0	7	K-7	4,0
8	E-8	7,0	8	K-8	6,3
9	E-9	5,0	9	K-9	4,6
10	E-10	5,0	10	K-10	5,6
11	E-11	7,6	11	K-11	5,6
12	E-12	6,0	12	K-12	6,6
13	E-13	7,6	13	K-13	3,3
14	E-14	7,0	14	K-14	5,6
15	E-15	6,0	15	K-15	5,6
16	E-16	6,0	16	K-16	4,0
17	E-17	7,6	17	K-17	6,0
18	E-18	6,0	18	K-18	6,3
19	E-19	5,0	19	K-19	7,0
20	E-20	7,6	20	K-20	6,0
21	E-21	6,0	21	K-21	7,3
22	E-22	6,0	22	K-22	4,6
23	E-23	7,6	23	K-23	5,0
24	E-24	4,0	24	K-24	5,6
25	E-25	8,3	25	K-25	7,0
26	E-26	5,0			
27	E-27	7,0			
<b><math>\Sigma</math></b>		<b>166,9</b>	<b><math>\Sigma</math></b>		<b>139,5</b>
<b><math>n_1</math></b>		<b>27</b>	<b><math>n_1</math></b>		<b>25</b>
<b><math>x_1</math></b>		<b>61,815</b>	<b><math>x_1</math></b>		<b>55,800</b>
<b><math>s_1^2</math></b>		<b>140,302</b>	<b><math>s_1^2</math></b>		<b>131,917</b>
<b><math>s_1</math></b>		<b>11,845</b>	<b><math>s_1</math></b>		<b>11,485</b>
<b>Nilai tertinggi</b>		<b>83</b>	<b>Nilai tertinggi</b>		<b>76</b>
<b>Nilai terendah</b>		<b>43</b>	<b>Nilai terendah</b>		<b>33</b>

## Lampiran 12

**DATA NILAI HASIL POST TEST KELOMPOK EKSPERIMEN  
DAN KELOMPOK KONTROL**

No	Eksperimen		No	Kontrol	
	Kode	Nilai		Kode	Nilai
1	E-1	7,0	1	K-1	6,6
2	E-2	8,6	2	K-2	7,3
3	E-3	8,0	3	K-3	5,0
4	E-4	8,0	4	K-4	7,0
5	E-5	9,0	5	K-5	8,0
6	E-6	7,3	6	K-6	7,6
7	E-7	7,6	7	K-7	6,0
8	E-8	7,0	8	K-8	8,0
9	E-9	7,3	9	K-9	7,3
10	E-10	7,6	10	K-10	7,3
11	E-11	9,0	11	K-11	7,6
12	E-12	8,0	12	K-12	6,6
13	E-13	8,6	13	K-13	5,3
14	E-14	5,6	14	K-14	7,0
15	E-15	9,0	15	K-15	8,3
16	E-16	6,0	16	K-16	6,6
17	E-17	9,0	17	K-17	8,0
18	E-18	7,0	18	K-18	6,6
19	E-19	8,3	19	K-19	8,0
20	E-20	8,3	20	K-20	6,6
21	E-21	8,0	21	K-21	8,0
22	E-22	8,0	22	K-22	5,3
23	E-23	8,0	23	K-23	6,0
24	E-24	7,0	24	K-24	8,0
25	E-25	8,6	25	K-25	8,3
26	E-26	7,0			
27	E-27	8,3			
<b><math>\Sigma</math></b>		<b>211,1</b>	<b><math>\Sigma</math></b>		<b>176,3</b>
<b><math>n_1</math></b>		<b>27</b>	<b><math>n_1</math></b>		<b>25</b>
<b><math>x_1</math></b>		<b>78,185</b>	<b><math>x_1</math></b>		<b>70,520</b>
<b><math>s_1^2</math></b>		<b>78,926</b>	<b><math>s_1^2</math></b>		<b>95,343</b>
<b><math>s_1</math></b>		<b>8,884</b>	<b><math>s_1</math></b>		<b>9,764</b>
<b>Nilai tertinggi</b>		<b>90</b>	<b>Nilai tertinggi</b>		<b>85</b>
<b>Nilai terendah</b>		<b>56</b>	<b>Nilai terendah</b>		<b>50</b>

### Lampiran 13

## UJI NORMALITAS DATA NILAI PRE TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

### Hipotesis

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_a$  : Data tidak berdistribusi normal

### Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

### Kriteria Pengambilan Keputusan

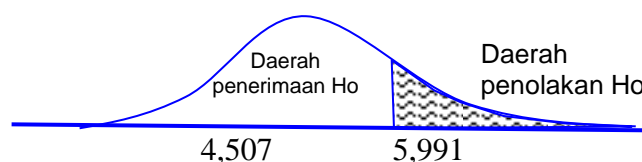
$H_0$  diterima jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$

### Pengujian Hipotesis

Nilai maksimal	= 83	Panjang Kelas	= 8
Nilai minimal	= 43	Rata-rata	= 61,815
Rentang	= 40	S	= 11,845
Banyak kelas	= 5	N	= 27

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$	
43,0 - 51,0	42,95	-1,86	0,4686	0,0896	2,419	3	0,139	
51,1 - 59,1	51,05	-1,17	0,3790	0,1911	5,160	5	0,005	
59,2 - 67,2	59,15	-0,49	0,1879	0,2672	7,214	8	0,086	
67,3 - 75,3	67,25	0,20	0,0793	0,2313	6,245	4	0,807	
75,4 - 83,4	75,35	0,88	0,3106	0,1300	3,510	7	3,470	
	83,45	1,56	0,4406					
						$\chi^2$	=	4,5072

Untuk  $\alpha = 5\%$ , dengan  $dk = 5 - 3 = 2$  diperoleh  $\chi^2_{tabel} = 5,991$



Karena  $\chi^2_{hitung}$  berada pada daerah penerimaan  $H_0$  atau  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka data tersebut berdistribusi normal.

## Lampiran 14

### UJI NORMALITAS DATA NILAI PRE TEST KELOMPOK KONTROL

#### Hipotesis

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_a$  : Data tidak berdistribusi normal

#### Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

#### Kriteria Pengambilan Keputusan

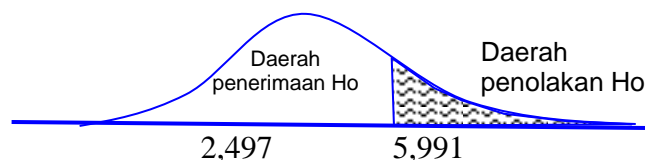
$H_0$  diterima jika  $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$

#### Pengujian Hipotesis

Nilai maksimal	= 76	Panjang Kelas	= 9
Nilai minimal	= 33	Rata-rata	= 55,800
Rentang	= 43	S	= 11,485
Banyak kelas	= 5	N	= 25

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$		
								Ei	
33,0 - 41,6	32,95	-1,99	0,4767	0,0860	2,150	3	0,336		
41,7 - 50,3	41,65	-1,23	0,3907	0,2099	5,248	6	0,108		
50,4 - 59,0	50,35	-0,47	0,1808	0,2911	7,278	6	0,224		
59,1 - 67,7	59,05	0,28	0,1103	0,2405	6,013	5	0,171		
67,8 - 76,4	67,75	1,04	0,3508	0,1133	2,833	5	1,659		
	76,45	1,80	0,4641						
							$\chi^2$	=	2,4973

Untuk  $\alpha = 5\%$ , dengan  $dk = 5 - 3 = 2$  diperoleh  $\chi^2_{\text{tabel}} = 5,991$



Karena  $\chi^2_{\text{hitung}}$  berada pada daerah penerimaan  $H_0$  atau  $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$  maka data tersebut berdistribusi normal.

## Lampiran 15

### UJI HOMOGENITAS DATA NILAI PRE TEST KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL

#### Hipotesis

$$H_0 : \chi^2 = \chi^2$$

$$H_a : \chi^2 \neq \chi^2$$

#### Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

#### Kriteria Pengambilan Keputusan

$H_0$  diterima jika  $F \leq F_{\alpha (nb-1):(nk-1)}$

Dari data diperoleh:

Sumber variasi	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
Jmlah	1753	1395
N	27	25
Mean	61,815	55,800
Varian ( $s^2$ )	140,302	131,917
Standart deviasi (s)	11,845	11,485

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

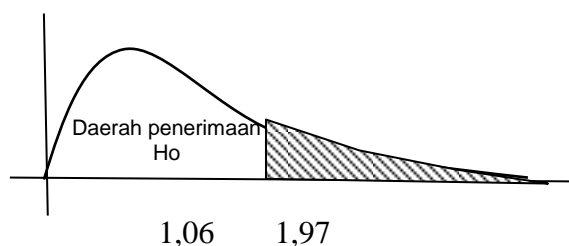
$$F = 140,302 : 131,917 = 1,064$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan:

$$\text{dk pembilang} = nb - 1 = 27 - 1 = 26$$

$$\text{dk penyebut} = nk - 1 = 25 - 1 = 24$$

$$F_{(0.05)(26:24)} = 1,97$$



Karena  $F$  berada pada daerah penerimaan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai varians yang sama.

## Lampiran 16

### UJI NORMALITAS DATA NILAI POST TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

#### Hipotesis

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_a$  : Data tidak berdistribusi normal

#### Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

#### Kriteria Pengambilan Keputusan

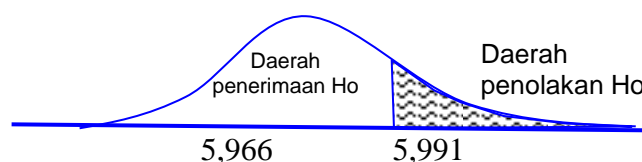
$H_0$  diterima jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$

#### Pengujian Hipotesis

Nilai maksimal	= 90	Panjang Kelas	= 7
Nilai minimal	= 56	Rata-rata	= 78,185
Rentang	= 34	S	= 8,884
Banyak kelas	= 5	N	= 27

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$	
56,0 - 62,8	55,95	-2,50	0,4938	0,0356	0,961	2	1,123	
62,9 - 69,7	62,85	-1,73	0,4582	0,1293	3,491	0	3,491	
69,8 - 76,6	69,75	-0,95	0,3289	0,2614	7,058	9	0,534	
76,7 - 83,5	76,65	-0,17	0,0675	0,2932	7,916	9	0,148	
83,6 - 90,4	83,55	0,60	0,2257	0,1905	5,144	7	0,670	
	90,45	1,38	0,4162					
						$\chi^2$	=	5,9666

Untuk  $\alpha = 5\%$ , dengan  $dk = 5 - 3 = 2$  diperoleh  $\chi^2_{tabel} = 5,991$



Karena  $\chi^2_{hitung}$  berada pada daerah penerimaan  $H_0$  atau  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka data tersebut berdistribusi normal.

## Lampiran 17

### UJI NORMALITAS DATA NILAI POST TEST KELOMPOK KONTROL

#### Hipotesis

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_a$  : Data tidak berdistribusi normal

#### Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

#### Kriteria Pengambilan Keputusan

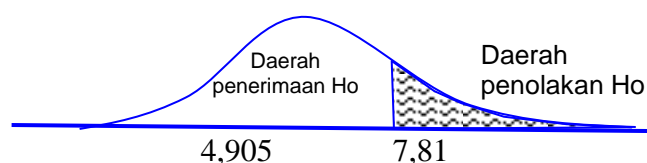
$H_0$  diterima jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$

#### Pengujian Hipotesis

Nilai maksimal	= 83	Panjang Kelas	= 6
Nilai minimal	= 50	Rata-rata	= 70,520
Rentang	= 33	S	= 9,764
Banyak kelas	= 6	N	= 25

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$	
50,0 - 55,5	49,95	-2,11	0,4826	0,0456	1,140	3	3,035	
55,6 - 61,1	55,55	-1,53	0,4370	0,1055	2,638	1	1,017	
61,2 - 66,7	61,15	-0,96	0,3315	0,1798	4,495	6	0,504	
66,8 - 72,3	66,75	-0,39	0,1517	-0,0764	-1,910	2	-8,004	
72,4 - 77,9	72,35	0,19	0,0753	0,3517	8,793	5	1,636	
78,0 - 83,5	77,95	0,76	0,2764	0,1318	3,295	8	6,718	
	83,55	1,33	0,4082			25		
						$\chi^2$	=	4,9052

Untuk  $\alpha = 5\%$ , dengan  $dk = 6 - 3 = 3$  diperoleh  $\chi^2_{tabel} = 7,81$



Karena  $\chi^2_{hitung}$  berada pada daerah penerimaan  $H_0$  atau  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka data tersebut berdistribusi normal.



## Lampiran 18

### UJI HOMOGENITAS DATA NILAI POST TEST KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL

#### Hipotesis

$$H_0 : \chi^2 = \chi^2$$

$$H_a : \chi^2 \neq \chi^2$$

#### Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

#### Kriteria Pengambilan Keputusan

$H_0$  diterima jika  $F \leq F_{\alpha (nb-1):(nk-1)}$

Dari data diperoleh:

Sumber variasi	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
Jmlah	2111	1763
N	27	25
Mean	78,185	70,520
Varian ( $s^2$ )	78,926	95,343
Standart deviasi (s)	8,884	9,764

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

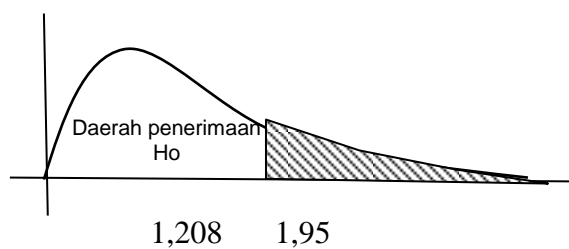
$$F = 95,343 : 78,926 = 1,208$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan:

$$\text{dk pembilang} = nb - 1 = 25 - 1 = 24$$

$$\text{dk penyebut} = nk - 1 = 27 - 1 = 26$$

$$F_{(0.05)(26:24)} = 1,95$$



Karena  $F$  berada pada daerah penerimaan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai varians yang sama.

## Lampiran 19

### UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA DATA HASIL POST TEST ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL

#### Hipotesis

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

#### Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana :

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$H_0$  diterima apabila  $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$

Dari data diperoleh:

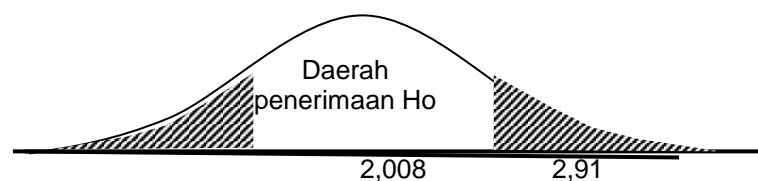
Sumber variasi	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
Jumlah	2111	1763
N	27	25
Mean	78,185	70,520
Varian ( $s^2$ )	78,926	95,343
Standart deviasi (s)	8,884	9,764

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

$$s = \sqrt{\frac{(27 - 1)78,926 + (25 - 1)95,343}{27 + 25 - 2}} = 7,4247$$

$$t = \frac{78,185 - 70,520}{7,4247 \sqrt{\frac{1}{27} + \frac{1}{25}}} = 2,9104$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 27 + 25 - 2 = 50$  diperoleh  $t_{\text{tabel}} = 2,008$



Karena  $t$  berada pada daerah penolakan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

## Lampiran 20

### UJI KETUNTASAN HASIL NILAI POST TEST KELAS EKSPERIMEN

#### Hipotesis

Ho :  $\mu < 75$  (belum mencapai ketuntasan belajar)

Ha :  $\mu \geq 75$  (sudah mencapai ketuntasan belajar)

#### Pengujian Hipotesis:

Rumus yang digunakan:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

#### Kriteria yang digunakan

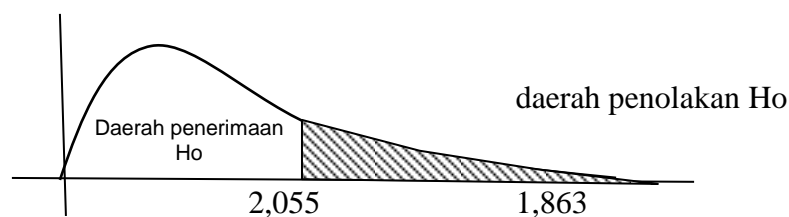
Ha diterima jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$

Dari data diperoleh:

Sumber Variasi	Nilai
N	27
Rata-rata	78,185
Varian	78,926
Standar Deviasi	8,884

$$t = \frac{78,185 - 75}{\frac{8,884}{\sqrt{27}}} = 1,863$$

Untuk  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 27 - 1 = 26$  diperoleh  $t = 2,055$



Karena  $t_{\text{hitung}}$  berada di daerah penolakan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen setelah perlakuan lebih tinggi atau sama dengan 75 atau telah mencapai ketuntasan hasil belajar.

## Lampiran 21

### UJI KETUNTASAN HASIL BELAJAR KELAS KONTROL

**Hipotesis**

Ho :  $\mu < 75$  (belum mencapai ketuntasan belajar)

Ha :  $\mu \geq 75$  (sudah mencapai ketuntasan belajar)

**Pengujian Hipotesis:**

Rumus yang digunakan:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

**Kriteria yang digunakan**

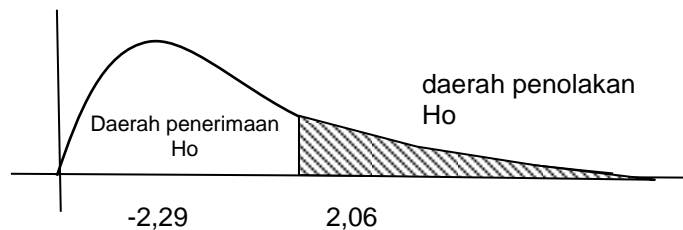
Ha diterima jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$

Dari data diperoleh:

Sumber Variasi	Nilai
N	25
Rata-rata	70,520
Varian	95,343
Standar Deviasi	9,764

$$t = \frac{70,520 - 75}{\frac{9,764}{\sqrt{25}}} = -2,295$$

Untuk  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 25 - 1 = 24$  diperoleh  $t = 2,0639$



Karena  $t_{\text{hitung}}$  berada daerah penerimaan Ho, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok kontrol setelah perlakuan belum mencapai ketuntasan hasil belajar.

**Lampiran 22****PRESENTASE KETUNTASAN BELAJAR KLASIKAL KELOMPOK  
EKSPERIMEN**Tuntas jika           %  $\geq$  75

Tidak tuntas jika   % &lt; 75

$$\% = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} > 75}{27} \times 100\%$$

$$= \frac{18}{27} \times 100\%$$

$$= 66,67 \%$$

**PRESENTASE KETUNTASAN BELAJAR KLASIKAL KELOMPOK  
KONTROL**Tuntas jika           %  $\geq$  75

Tidak tuntas jika   % &lt; 75

$$\% = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} > 75}{25} \times 100\%$$

$$= \frac{9}{25} \times 100\%$$

$$= 36\%$$

## Lampiran 23

## SILABUS

Nama Sekolah : SMA Islam Hidayatullah

Program : Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas Semester : XI/ 2

Standar Kompetensi: 2. Menganalisis perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan pendudukan Jepang.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
2.1. Menganalisis Perkembangan Pengaruh Barat dan Perubahan Ekonomi, Demografi, dan Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat di Indonesia pada masa Kolonial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia</li> <li>Merkantilisme dan Kapitalisme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri (keteguhan hati, optimis).</li> <li>Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik).</li> <li>Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin)</li> <li>Orientasi ke masa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari artikel di perpustakaan dan internet mengenai pengertian merkantilisme dan kapitalisme dan hubungannya dengan kolonialisme dan imperialisme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghubungkan merkantilisme dan kapitalisme dengan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia</li> </ul>	Portofolio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rangkuman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buatlah rangkuman mengenai pengertian merkantilisme dan kapitalisme dan hubungannya dengan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
		peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab	depan (punya perspektif untuk masa depan).	Barat di Indonesia				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri (keteguhan hati, optimis).</li> <li>Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik).</li> <li>Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin)</li> <li>Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan peta jalur kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia</li> <li>Mendeskripsikan kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan peta jalur kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia</li> <li>Mendeskripsikan kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Lisan</li> <li>Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Soal Peta</li> <li>Uraian Analisis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tunjukkanlah jalur kedatangan Bangsa Belanda ke Indonesia!</li> <li>Buatlah uraian analitis mengenai pengaruh kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia terhadap perkembangan masyarakat!</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri (keteguhan hati, optimis).</li> <li>Berorientasi pada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan perkembangan kekuasaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan perkembangan kekuasaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk Kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusikanlah tentang pengaruh kegiatan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
		demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab	tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik). ③ Pengambil resiko (suka tantangan, mampu memimpin) ③ Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan).	Bangsa Eropa di Indonesia	Bangsa Eropa di Indonesia			perdagangan dengan bangsa Eropa terhadap perkembangan perekonomian masyarakat Indonesia! (Aktivitas hal 153)
	• Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial	③ Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi,	③ Percaya diri (keteguhan hati, optimis). ③ Berorientasi pada tugas (bermotivasi, tekun/tabah, bertekad, enerjik). ③ Pengambil resiko (suka tantangan,	• Mendiskusikan kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial	• Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial	• Unjuk Kerja	• Diskusi	• Diskusikanlah tentang kegagalan proses industrialisasi di Indonesia pada masa kolonial! Diskusikanlah pula tentang proses



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
						Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
		bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab	mampu memimpin) ⑧ Orientasi ke masa depan (punya perspektif untuk masa depan).					perkembangan tata ruang kota Indonesia pada masa kolonial! (Aktivitas hal 162)

❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin  
Rasa hormat dan perhatian  
Tekun  
Tanggung Jawab  
Ketelitian

Semarang, Januari 2015

Mengetahui,

Guru Sejarah

Peneliti

Bahtiar Rifa'i, S.Pd.

Silvia Hapsari Saramurti

E-588.0909.173

3101411138

**Lampiran 24****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

SMA/MA.	: SMA Islam Hidayatullah Semarang
Program	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Mata Pelajaran	: Sejarah
Kelas/Semester	: XI/2
Standar Kompetensi	: 2. Menganalisis Perkembangan Bangsa Indonesia sejak Masuknya Pengaruh Barat sampai dengan Pendudukan Jepang
Kompetensi Dasar	: 2.1. Menganalisis Perkembangan Pengaruh Barat dan Perubahan Ekonomi, Demografi, dan Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat di Indonesia pada masa Kolonial
Indikator	: - Menghubungkan merkantilisme dan kapitalisme dengan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia
Alokasi Waktu	: 3x45 menit

**A. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik mampu untuk:

1. Menghubungkan merkantilisme dan kapitalisme dengan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia
2. Menunjukkan peta jalur kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
3. Mendeskripsikan kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
4. Mendeskripsikan perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia
5. Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial

**B. Materi Pembelajaran**

1. Merkantilisme dan kapitalisme

2. Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia
3. Perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia
4. Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial

### C. Metode Pembelajaran

Pendekatan model Teams Games Tournament (TGT)

### D. Kegiatan Pembelajaran

#### Pertemuan pertama

Langkah Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembukaan a) Apersepsi b) Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a</li> <li>2. Guru memeriksa kehadiran dan memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam pembuka dari guru dan berdo'a</li> <li>2. Siswa memperhatikan guru</li> <li>3. Siswa memperhatikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dari guru</li> </ol>	10 Menit
Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksplorasi</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan kesempatan waktu 15 menit bagi siswa untuk mengerjakan soal pre test tersebut</li> <li>2. Guru mengumpulkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dengan teliti</li> </ol>	70 Menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi</li> </ul>	<p>lembar jawab siswa</p> <p>3. Guru menyuruh siswa untuk membuka buku pelajaran yang berkaitan dengan materi kolonialisme dan imperialisme</p> <p>4. guru menyangkan slide powerpoint dan menjelaskan mengenai materi pokok yang akan dipelajari</p> <p>5. Guru membagi kelompok menjadi 6 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 atau 5 siswa. Secara acak dengan menyuruh siswa untuk berhitung 1-6. Hal ini bertujuan untuk melatih keaktifan siswa.</p> <p>6. Guru menyuruh masing-masing siswa untuk berkelompok sesuai nomor urutan.</p> <p>7. Guru menyuruh siswa berdiskusi untuk membuat</p>	<p>2. Siswa memberikan lembar jawab yang telah terisi kepada guru</p> <p>3. siswa membuka buku tentang kolonialisme dan imperialisme</p> <p>4. siswa memperhatikan guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari</p> <p>5. Siswa mulai berhitung sesuai dengan arahan guru.</p> <p>6. Siswa mengikuti Intruksi dari guru untuk membuat kelompok.</p>	
---	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konfirmasi</li> </ul>	<p>peranyaan yang kurang di pahami</p> <p>8. Guru menyuruh siswa menukarkan hasil pertanyaannya ke kelompok lain</p> <p>9. Guru memberikan kesempatan untuk siswa mendiskusikan jawaban dari pertanyaan kelompok lain</p> <p>10. Guru mempersilahkan siswa untuk presentasi hasil diskusinya</p> <p>11. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang bertanya dan memberi tanggapan</p> <p>12. Guru bersama seluruh siswa melakukan refleksi terhadap</p>	<p>7. Siswa berdiskusi membuat pertanyaan yang kurang dipahami</p> <p>8. Siswa menukarkan hasil pertanyaannya ke kelompok lain (kelompok 1 menukarkan lembar pertanyaannya ke kelompok 2, kelompok 3 dengan kelompok 4, kelompok 5 dengan kelompok 6)</p> <p>9. Siswa mendiskusikan untuk menemukan jawabannya</p> <p>10. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya dan supaya kelompok lain mengetahui jawabannya</p>	
--	--	--	--

	pembelajaran yang telah dilalui	<p>11. Siswa memperhatikan dan mendengarkan tanggapan yang diberikan guru</p> <p>12. Siswa memperhatikan refleksi yang diberikan oleh guru</p>	
Penutup	<p>1. Guru memberikan kisi-kisi materi buat minggu depan dan guru mengingatkan siswa untuk belajar dirumah</p> <p>2. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam</p>	<p>1. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.</p> <p>2. Siswa menjawab salam penutup untuk mengakhiri kegiatan.</p>	10 menit

#### Pertemuan Dua

Langkah Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembukaan a) Apersepsi b) Motivasi	<p>1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a</p> <p>2. Guru memeriksa kehadiran dan</p>	<p>1. Siswa menjawab salam pembuka dari guru dan berdo'a</p> <p>2. Siswa memperhatikan guru</p>	5 Menit

	<p>memberikan motivasi kepada siswa</p> <p>3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran</p>	<p>3. Siswa memperhatikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dari guru</p>	
<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksplorasi</li> </ul>	<p>1. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang sudah disampaikan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengingatkan siswa</p> <p>2. Guru menjelaskan mengenai materi pokok yang akan dipelajari pertemuan hari ini</p> <p>3. Guru menyuruh siswa untuk membuka buku pelajaran yang berkaitan dengan materi perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia</p> <p>4. Guru melanjutkan pembelajaran seperti</p>	<p>1. Siswa mengingat dan menjawab materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya</p> <p>2. siswa memperhatikan guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari</p> <p>3. siswa membuka buku tentang perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia</p> <p>4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan</p>	<p>35 Menit</p>





	<p>bermain monopoli, Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya</p> <p>10. Guru bersama seluruh siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui</p>	<p>yang kurang paham</p> <p>10. Siswa memperhatikan refleksi yang diberikan oleh guru</p>	
Penutup	<p>1. Guru memberikan kisi-kisi materi buat minggu depan dan guru mengingatkan siswa untuk belajar dirumah</p> <p>2. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam</p>	<p>1. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.</p> <p>2. Siswa menjawab salam penutup untuk mengakhiri kegiatan.</p>	5 menit

## Pertemuan tiga

Langkah Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembukaan a) Apersepsi b) Motivasi	<p>1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a</p> <p>2. Guru memeriksa kehadiran dan memberikan motivasi kepada</p>	<p>1. Siswa menjawab salam pembuka dari guru dan berdo'a</p> <p>2. Siswa memperhatikan guru</p> <p>3. Siswa</p>	5 Menit

	siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	memperhatikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dari guru	
Kegiatan Inti • Eksplorasi	1. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang sudah disampaikan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengingatkan siswa 2. Guru menyuruh siswa untuk membuka buku pelajaran yang berkaitan dengan materi Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial 3. Guru menjelaskan materi tentang Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial 4. Guru melanjutkan permainan monopoli 5. Guru menyuruh siswa untuk berkelompok seperti minggu sebelumnya 6. Guru membagikan	1. Siswa mengingat dan menjawab materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya 2. siswa membuka buku tentang Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial 3. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru 4. Siswa mengikuti instruksi dari guru 5. Siswa mengikuti instruksi guru mulai berkelompok sesuai kelompok minggu sebelumnya	80 Menit



	berlangsung	berterimakasih atas pembelajaran yang sudah berlangsung	
Penutup	1. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	1. Siswa menjawab salam penutup untuk mengakhiri kegiatan.	5 Menit

#### D. Sumber Belajar

- Kurikulum KTSP dan perangkatnya
- Pedoman Khusus Pengembangan Silabus KTSP SMA XI IPS - ESIS
- Buku sumber Sejarah SMA XI IPS – ESIS (hal 171 – 190)
- Power point
- Buku-buku penunjang yang relevan

#### E. Media Pembelajaran

- Laptop
- Monopoli
- Whiteboard dan spidol

#### F. Penilaian

### Lembar Penilaian Diskusi

Hari/Tanggal : .....

Topik diskusi/debat : .....

N o	Sikap/Aspek yang dinilai	Nama Kelompok/ Nama	Nilai Kualit atif	Nilai Kuantit atif
Penilaian kelompok				
1.	Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik			
2	Kerjasama			

Kriteria Penilaian :

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80-100	Memuaskan	4
70-79	Baik	3
60-69	Cukup	2
45-59	Kurang cukup	1

	kelompok			
3	Hasil tugas			
Jumlah Nilai Kelompok				
Penilaian Individu Peserta didik				

Semarang, Januari 2015

Mengetahui,

Guru Sejarah

Peneliti

**Bahtiar Rifa'i, S.Pd.**

**E-588.0909.173**

**Silvia Hapsari Saramurti**

**3101411138**

## Lampiran 25

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMA/MA.	: SMA Islam Hidayatullah Semarang
Program	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Mata Pelajaran	: Sejarah
Kelas/Semester	: XI/2
Standar Kompetensi	: 2. Menganalisis Perkembangan Bangsa Indonesia sejak Masuknya Pengaruh Barat sampai dengan Pendudukan Jepang
Kompetensi Dasar	: 2.1. Menganalisis Perkembangan Pengaruh Barat dan Perubahan Ekonomi, Demografi, dan Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat di Indonesia pada masa Kolonial
Indikator	: - Menghubungkan merkantilisme dan kapitalisme dengan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia
Alokasi Waktu	: 3x45 menit (3xpertemuan)

#### E. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu untuk:

6. Menghubungkan merkantilisme dan kapitalisme dengan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia
7. Menunjukkan peta jalur kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia

8. Mendeskripsikan kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
9. Mendeskripsikan perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia
10. Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial

#### F. Materi Pembelajaran

5. Merkantilisme dan kapitalisme
6. Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia
7. Perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia
8. Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial

#### G. Metode Pembelajaran

Pendekatan model Ceramah

#### H. Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan pertama

Langkah Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembukaan c) Apersepsi d) Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a</li> <li>2. Guru memeriksa kehadiran dan memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam pembuka dari guru dan berdo'a</li> <li>2. Siswa memperhatikan guru</li> <li>11. Siswa memperhatikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dari</li> </ol>	10 Menit





<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konfirmasi dan motivasi</li> </ul>	<p>di Indonesia</p> <p>14. Guru menyuruh siswa untuk mencatat materi-materi yang merasa penting bagi siswa</p> <p>15. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang kurang dipahami</p> <p>16. Guru membagi beberapa kelompok kecil (satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa) secara acak dengan menyuruh siswa untuk berhitung 1-5 hal ini bertujuan untuk melatih keaktifan siswa.</p> <p>17. Guru menyuruh masing-masing siswa untuk berkelompok sesuai nomor urutan.</p> <p>18. Guru memberikan kesempatan setiap kelompok untuk</p>	<p>materi-materi yang penting</p> <p>7. Siswa bertanya tentang materi yang kurang paham</p> <p>8. Siswa mulai berhitung sesuai dengan arahan guru</p> <p>9. Siswa mengikuti intruksi dari guru untuk berkelompok</p> <p>10. Siswa berdiskusi untuk membuat pertanyaan</p>	
---	---	---	--

	<p>membuat pertanyaan maksimal lima pertanyaan tentang kolonialisme dan imperialisme</p> <p>19. Guru memberikan kesempatan kelompok untuk menukarkan hasil diskusinya ke kelompok lain</p> <p>20. Guru menyuruh siswa untuk menjawab pertanyaan yang sudah ditukarkan dari kelompok lain</p> <p>21. Guru mempersilahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian</p> <p>22. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang bertanya dan memberi tanggapan</p> <p>23. Guru</p>	<p>11. Siswa menukarkan hasil diskusinya ke kelompok lain</p> <p>12. Siswa mendiskusikan dengan teman sekelompoknya untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain.</p> <p>13. Siswa mempresentasikan hasil dsikusinya</p> <p>14. Siswa mendengarkan tanggapan yang diberikan guru</p> <p>15. Siswa memperhatikan motivasi yang diberikan oleh guru</p>	
--	---	---	--

	<p>memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif supaya terus belajar dan memupuk sifat percaya diri dalam pembelajaran dikelas</p> <p>24. Guru bersama seluruh siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui</p>	16. Siswa melakukan refleksi	
Penutup	<p>1. Guru memberikan kisi-kisi materi buat minggu depan</p> <p>2. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam</p>	<p>1. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.</p> <p>2. Siswa menjawab salam penutup untuk mengakhiri kegiatan.</p>	10 menit

### Pertemuan ke dua

Langkah Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>Apersepsi</li> </ul>	1. Guru mengawali pembelajaran	1. Siswa menjawab salam pembuka	5 Menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivasi</li> </ul>	<p>dengan memberi salam dan berdo'a</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru memeriksa kehadiran dan memberikan motivasi kepada siswa</li> <li>3. Guru menanyakan kepada siswa apa yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya</li> <li>4. Guru memberikan gambaran tentang perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia</li> </ol>	<p>dari guru dan berdo'a</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa memperhatikan guru</li> <li>3. Siswa menjawab dan menjelaskan materi yang sudah dipelajari pertemuan sebelumnya</li> <li>4. Siswa memperhatikan penjelasan guru</li> </ol>	
<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksplorasi</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan mengenai materi pokok yang akan dipelajari</li> <li>2. Guru menyuruh siswa untuk membuka buku pelajaran yang berkaitan dengan materi perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia</li> <li>3. Setelah itu Guru menyampaikan materi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan penjelasan guru</li> <li>2. Siswa membuka buku tentang perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia</li> </ol>	35 Menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi</li> </ul>	<p>tentang perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia</p> <p>4. Guru menyuruh siswa untuk mencatat materi-materi yang merasa penting bagi siswa</p> <p>5. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang kurang dipahami</p> <p>6. Guru membagi beberapa kelompok kecil (satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa) secara acak</p>	<p>3. Siswa memperhatikan penjelasan guru</p> <p>4. Siswa mencatat materi-materi yang penting</p> <p>5. Siswa bertanya tentang materi yang kurang paham</p> <p>6. Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konfirmasi</li> </ul>	<p>7. Guru memberikan lembar soal untuk di diskusikan setiap kelompok</p> <p>8. Guru memberikan waktu 10 menit untuk mengerjakan</p> <p>9. Guru menyuruh siswa mengumpulkan hasil diskusinya dimeja guru</p>	<p>7. Siswa menerima lembar soal yang diberikan guru</p> <p>8. Siswa mendiskusikan lembar soal yang diberikan guru</p> <p>9. Siswa mengumpulkan hasil diskusinya</p>	

	<p>10. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang bertanya dan memberi tanggapan</p> <p>11. Guru bersama seluruh siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui</p>	<p>di meja guru</p> <p>10. Siswa mendengarkan tanggapan yang diberikan guru</p> <p>11. Siswa memperhatikan dan mendengarkan guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran pertemuan hari ini</p>	
Penutup	<p>1. Guru memberikan kisi-kisi materi buat minggu depan</p> <p>2. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam</p>	<p>1. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.</p> <p>2. Siswa menjawab salam penutup untuk mengakhiri kegiatan.</p>	5 menit

### Pertemuan ke tiga

Langkah Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembukaan	1. Guru mengawali	1. Siswa menjawab	10 Menit

<p>e) Apersepsi f) Motivasi</p>	<p>pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a</p> <p>2. Guru memeriksa kehadiran dan memberikan motivasi kepada siswa</p> <p>3. Guru menanyakan kepada siswa apa yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya</p> <p>4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran</p>	<p>salam pembuka dari guru dan berdo'a</p> <p>2. Siswa memperhatikan guru</p> <p>3. siswa mempertanyakan materi minggu sebelumnya</p> <p>4. Siswa memperhatikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dari guru</p>	
<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksplorasi</li> <li>• Elaborasi</li> </ul>	<p>1. Guru menjelaskan mengenai materi pokok yang akan dipelajari</p> <p>2. Guru menyuruh siswa untuk membuka buku pelajaran yang berkaitan dengan materi Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial</p>	<p>1. siswa memperhatikan guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari</p> <p>2. siswa membuka buku tentang Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial</p>	<p>45 Menit</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konfirmasi dan motivasi</li> </ul>	<p>3. Setelah itu Guru menyampaikan materi tentang Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial</p> <p>4. Guru menyuruh siswa untuk mencatat materi-materi yang merasa penting bagi siswa</p> <p>5. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang kurang dipahami</p> <p>6. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang bertanya dan memberi tanggapan</p> <p>7. Guru memberikan kesempatan waktu 15 menit bagi siswa untuk mengerjakan soal post test tersebut</p> <p>8. Guru mengucapkan terimakasih atas kerja sama siswa selama pembelajaran berlangsung</p>	<p>3. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru</p> <p>4. Siswa mencatat materi-materi yang penting</p> <p>5. Siswa bertanya tentang materi yang kurang paham</p> <p>6. Siswa mendengarkan tanggapan yang diberikan guru</p> <p>7. Siswa memperhatikan motivasi yang diberikan oleh guru</p> <p>8. Siswa juga berterimakasih atas pembelajaran yang sudah berlangsung</p>	
---	--	--	--



	9. Guru memberikan Apresiasi bagi siswa yang telah aktif menjawab dan memberikan semangat bagi siswa yang belum aktif untuk tetap aktif belajar jangan malu bertanya atau menanggapi suatu permasalahan	9. Siswa memperhatikan dan berniat untuk lebih bersemangat dalam pembelajaran sejarah dipertemuan berikutnya	
Penutup	1. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	1. Siswa menjawab salam penutup untuk mengakhiri kegiatan.	5 menit

#### G. Sumber Belajar

- Kurikulum KTSP dan perangkatnya
- Pedoman Khusus Pengembangan Silabus KTSP SMA XI IPS - ESIS
- Buku sumber Sejarah SMA XI IPS – ESIS (hal 171 – 190)
- Power point
- Buku-buku penunjang yang relevan

#### H. Media Pembelajaran

- Laptop
- Peta
- Whiteboard dan spidol

## I. Penilaian

**Lembar Penilaian Diskusi**

Hari/Tanggal : .....

Topik diskusi/debat : .....

N o	Sikap/Aspek yang dinilai	Nama Kelompok/ Nama	Nilai Kualit atif	Nilai Kuanti tatif
<b>Penilaian kelompok</b>				
1.	Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik			
2	Kerjasama kelompok			
3	Hasil tugas			
<b>Jumlah Nilai Kelompok</b>				
<b>Penilaian Individu Peserta didik</b>				
1.	Berani mengemukakan pendapat			
2.	Berani menjawab pertanyaan			
3.	Inisiatif			
4.	Ketelitian			
<b>Jumlah Nilai Individu</b>				

Kriteria Penilaian :

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80-100	Memuaskan	4
70-79	Baik	3
60-69	Cukup	2
45-59	Kurang cukup	1

Semarang, Januari 2015

Mengetahui,

Guru Sejarah

Peneliti

**Bahtiar Rifa'i, S.Pd.**

**E-588.0909.173**

**Silvia Hapsari Saramurti**

**3101411138**

## Lampiran 26

### A. TERBENTUKNYA KEKUASAAN KOLONIAL BARAT DI INDONESIA

#### 1. Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia

Hubungan perdagangan antara Asia – Eropa yang berlangsung selama berabad-abad mengalami gangguan dengan adanya Perang Salib ( 1096 – 1291 M ), puncaknya terjadi setelah kota Konstantinopel dikuasai oleh Turki Usmani tahun 1453 yang berakibat hubungan perdagangan tersebut terputus total. Akibatnya bangsa Eropa terpaksa mencari jalan sendiri menuju ke daerah penghasil rempah-rempah yaitu Hindia ( Indonesia ), sehingga dimulailah

“ *Jaman Penjelajahan Samudera*”.

Faktor-faktor yang mendorong terjadinya penjelajahan Samudera antara lain :

1. **Reconquista**, yaitu semangat pembalasan bangsa Eropa terhadap kekuasaan Islam di manapun dijumpai, sebagai tindak lanjut dari Perang Salib.
2. **Gold**, yaitu semangat untuk mencari kekayaan/emas.
3. **Glory**, yaitu semangat memperoleh kejayaan negara atau daerah jajahan.
4. **Gospel**, yaitu semangat untuk menyebarkan agama Nasrani.

Negara Eropa yang memelopori penjelajahan samudera adalah Portugis dan Spanyol, yang kemudian diikuti oleh Inggris, Perancis dan Belanda.

Adapun tokoh-tokoh penjelajah samudera yang terkenal adalah sebagai berikut :

- a. Portugis : Bartholomeus Diaz, Vasco da Gama, Alfonso d’ Albuquerque.
- b. Spanyol : Christopher Columbus, Ferdinand Magelhaez, Juan Sebastian Del Cano.
- c. Inggris : Sir Francis Drake, Sir James Lancaster, James Cook.
- d. Belanda : Cornelis de Houtman, Jacob van Neck, Abel Jan Tasman.

#### 2. Terbentuknya Kekuasaan Kolonial Eropa di Indonesia

Awalnya hubungan antara kerajaan/bangsa Indonesia dengan bangsa Eropa berjalan setara, mereka saling menghormati dan bekerja sama dalam perdagangan. Namun dalam perkembangannya nampak tujuan asli bangsa Eropa yang akan memonopoli perdagangan rempah-rempah serta menguasai wilayah penghasil rempah-rempah tersebut.

- a. Kekuasaan Portugis :  
Pada tahun 1511 Portugis berhasil menguasai Malaka, dan selanjutnya tahun 1512 ekspedisi diarahkan ke timur menuju Maluku. Ternyata hampir bersamaan dari arah utara Spanyol juga sampai di Maluku ( 1521 ), akibatnya terjadi persaingan antar kedua negara tersebut dalam menguasai Maluku. Perselisihan berakhir dengan Perjanjian Saragosa tahun 1529 yang menetapkan bahwa Portugis tetap berkuasa di Maluku sedangkan Spanyol harus kembali ke Philipina. Sejak itulah Portugis berkuasa secara mutlak di Maluku.
- b. Kekuasaan Belanda :
- c. Kedatangan Belanda pertama kali ke Indonesia mereka mendarat di Banten tahun 1596 di bawah pimpinan Cornelis de Houtman, namun karena sikapnya yang kasar mereka diusir kembali ke negaranya. Pada tahun 1598 datang rombongan dagang berikutnya di bawah pimpinan Jacob van Neck yang bersikap lebih terbuka sehingga bisa diterima dengan baik. Selanjutnya berbondong bondong ekspedisi

dagang dari Belanda datang ke Indonesia. Untuk menghindari persaingan sesama pedagang Belanda, mereka mendirikan kongsi dagang yang diberi nama VOC (*Vereenigde Oost Indische Compagnie*) pada tanggal 20 Maret 1602. Karena keuntungan yang diperoleh sangat besar sehingga mereka tidak hanya memonopoli perdagangan saja tetapi dengan taktik *Devide et Impera* mereka menguasai satu persatu wilayah Indonesia. Namun pada akhir abad ke-18, VOC bangkrut dan dibubarkan, sehingga kekuasaan di Indonesia diambil alih langsung oleh Kerajaan Belanda.

c. Kekuasaan Inggris :

Pada tahun 1811 Inggris menyerang Indonesia dan berhasil mengalahkan Belanda dengan penyerahan kekuasaan dalam Kapitulasi Tuntang. Sejak itu Inggris berkuasa di Indonesia di bawah Gubernur Jendral Thomas Stamford Raffles. Namun kekuasaan Inggris tidak bertahan lama karena terjadi kesepakatan yang disebut Konvensi London tahun 1814 yang isinya Belanda memperoleh kembali jajahannya yang semula direbut Inggris. Penyerahan secara resmi berlangsung di Batavia tanggal 19 Agustus 1816, sehingga sejak saat itu Hindia Belanda (Indonesia) kembali dikuasai Kerajaan Belanda sampai kedatangan Jepang tahun 1942 yang menggantikan kedudukan mereka.

## **B. KEBIJAKAN PEMERINTAH KOLONIAL DI INDONESIA**

### **1. Kebijakan Pemerintah Kolonial Portugis**

Portugis berkuasa di Maluku cukup lama yaitu dari tahun 1512 sampai tahun 1641, selama berkuasa mereka menerapkan kebijakan-kebijakan yang sangat berpengaruh bagi rakyat di daerah Maluku, yaitu :

- a. Berusaha menanamkan pengaruh kekuasaannya di Maluku.
- b. Menyebarkan agama Katolik di daerah-daerah yang dikuasai.
- c. Mengembangkan bahasa dan seni musik keroncong Portugis.
- d. Sistem monopoli perdagangan cengkih dan pala di Ternate.

Akibat dari kebijakan tersebut menimbulkan penderitaan dan kesengsaraan rakyat, yang selanjutnya menumbuhkan benih-benih kebencian dan perlawanan terhadap Portugis. Namun ada juga sisi positifnya seperti dikenalnya musik keroncong dan peninggalan berupa bangunan yang berarsitektur Portugis, serta peninggalan senjata berupa meriam.

### **2. Kebijakan VOC di Indonesia**

VOC dibentuk pada tanggal 20 Maret 1602 di Ambon, Maluku dengan tujuan untuk menghindari persaingan di antara perusahaan dagang Belanda dan memperkuat diri agar dapat bersaing dengan perusahaan dagang negara lain. Oleh pemerintah Kerajaan Belanda, VOC diberi hak-hak istimewa yang dikenal dengan nama “*hak oktroi*”, seperti:

- a. hak monopoli perdagangan,
- b. hak untuk membuat uang sendiri,
- c. hak untuk mendirikan benteng pertahanan,
- d. hak untuk membentuk tentara,
- e. hak untuk melaksanakan perjanjian dengan kerajaan di Indonesia.

Berikut ini disajikan secara singkat kebijakan-kebijakan yang diterapkan pada masa VOC dan pengaruhnya bagi bangsa Indonesia :

- a. Menguasai pelabuhan-pelabuhan dan mendirikan benteng untuk melaksanakan monopoli perdagangan.
- b. Melaksanakan politik *divide et impera* (memecah belah dan menguasai) dalam rangka untuk menguasai kerajaan-kerajaan di Indonesia.
- c. Membangun pangkalan/markas VOC yang semula di Ambon, dipindah ke Batavia.
- d. Melaksanakan pelayaran Hongi (*Hongi tochten*) untuk mengawasi perdagangan gelap penyelundupan rempah-rempah di Maluku.
- e. Adanya *hak ekstirpasi*, yaitu hak untuk membinasakan tanaman rempah-rempah yang melebihi ketentuan.

Adapun pengaruh yang dirasakan oleh bangsa Indonesia antara lain :

- a. Kekuasaan raja menjadi berkurang atau bahkan didominasi secara keseluruhan oleh VOC.
- b. Wilayah kerajaan terpecah-belah dengan melahirkan kerajaan dan penguasa baru di bawah kendali VOC
- c. *Hak oktroi* VOC, membuat masyarakat Indonesia menjadi miskin, dan menderita.
- d. Rakyat Indonesia mengenal ekonomi uang, mengenal sistem benteng pertahanan , etika perjanjian, dan senjata modern (senjata api dan meriam).
- e. Pelayaran Hongi, dapat dikatakan sebagai suatu perampasan, perampokan, Pembunuhan.
- f. Hak ekstirpasi bagi rakyat merupakan ancaman matinya suatu harapan atau sumber penghasilan yang harusnya bisa berlebih.

Akibat salah urus dan terjadinya korupsi oleh para pegawainya, akhirnya VOC mengalami kebangkrutan dan akhirnya dibubarkan pada tanggal 31 Desember 1799.

### C. Kebijakan Pemerintah Hindia Belanda ( Republik Bataafsche)

Kekuasaan di Indonesia diambilalih langsung oleh kerajaan Belanda yang saat itu ada di bawah kekuasaan Perancis ( Republik Bataafche ). Untuk memerintah Hindia Belanda ( Indonesia), diangkatlah Gubernur Jendral Herman Williem Daendels (1808 – 1811 ). Tugas utama yang diemban adalah mempertahankan Pulau Jawa dari ancaman serangan Inggris. Untuk mencapai tujuan tersebut, Daendels menerapkan kebijakan seperti :

- a. Semua pegawai pemerintah menerima gaji tetap dan mereka dilarang melakukan kegiatan perdagangan.
- b. Melaksanakan *contingenten* yaitu pajak dengan penyerahan berupa hasil bumi.
- c. Menetapkan *verplichte leverentie*, kewajiban menjual hasil bumi hanya kepada pemerintah Belanda dengan harga yang telah ditetapkan.
- d. Menerapkan sistem kerja paksa (*rodi*) dan membentuk tentara dengan melatih pribumi.
- e. Membangun jalan pos dari Anyer sampai Panarukan ( 1.000 km ) untuk kepentingan pertahanan.
- f. Mewajibkan *Prianger stelsel*, yaitu kewajiban bagi rakyat Priangan untuk menanam kopi.
- g. Melakukan penjualan tanah milik negara kepada pihak swasta (asing).

Akibat kebijakan yang diterapkannya tersebut menimbulkan pengaruh bagi rakyat, yaitu :

- a. Kebencian yang mendalam baik dari kalangan penguasa daerah maupun rakyat,

- b. Munculnya tanah-tanah partikelir yang dikelola oleh pengusaha swasta,
- c. Perlawanan oleh para penguasa maupun rakyat,
- d. Kemiskinan dan penderitaan yang berkepanjangan.

Selama berkuasa Daendels dikenal sebagai seorang yang kejam, disiplin dan bertangan besi, oleh karena dipandang sangat otoriter maka Daendels ditarik kembali dan kedudukannya digantikan oleh Gubernur Jendral Janssen tahun 1811. Namun dia tidak setangguh Daendels, sehingga harus mengakui kekuasaan Inggris dengan menandatangani Perjanjian/Kapitulasi Tuntang pada tanggal 17 September 1811 dan sejak itu Indonesia jatuh ke tangan Inggris.

#### **D. Kebijakan Pemerintah Kolonial Inggris**

Sebagai Gubernur Jendral diangkat Thomas Stamford Raffles ( 1811 – 1816 ), selama berkuasa dia menetapkan kebijakan sebagai berikut :

- a. Menerapkan sistem sewa tanah atau *Landrent*, dimana para petani harus membayar pajak sebagai uang sewa tanah, karena tanah dianggap milik negara.
- b. Membagi Pulau Jawa menjadi 16 karesidenan, dengan maksud untuk mempermudah koordinasi dan pengawasan atas daerah kekuasaan.
- c. Memperbaharui sistem peradilan dengan mengadopsi sistem yang berlaku di Inggris.
- d. Merintis pembangunan Kebun Raya Bogor dan menemukan bunga *Rafflesia arnoldi*.
- e. Menulis buku sejarah Jawa yang berjudul “ *History of Java* “.

Masa kekuasaan Inggris di Indonesia tidak berlangsung lama, karena terjadi perubahan politik di Eropa seiring jatuhnya Napoleon Bonaparte ( Perancis ) sehingga dalam Konvensi London tahun 1814 status Hindia Belanda dikembalikan seperti sebelum perang yaitu kembali menjadi milik Kerajaan Belanda. Penyerahan kekuasaan dilakukan di Batavia pada tanggal 19 Agustus 1816.

#### **E. Kebijakan Pemerintah Hindia Belanda**

Setelah penyerahan kekuasaan tersebut, maka Hindia Belanda kembali dikuasai oleh pemerintah kolonial Belanda yang menunjuk Van der Capellen sebagai Komisaris Jendral ( 1817-1830 ) yang beraliran liberal ( menghendaki urusan ekonomi diserahkan kepada swasta ). Tugasnya sangat berat dalam menutup hutang-hutang pemerintah Belanda yang dipakai untuk membiayai perang. Terjadi penentangan oleh golongan konservatif yang menghendaki urusan ekonomi dipegang langsung oleh pemerintah. Situasi perekonomian Belanda yang tidak kunjung membaik menyebabkan golongan liberal kalah, sehingga golongan konservatif mengambil alih kekuasaan. Dalam perkembangannya kedua golongan tersebut silih berganti berkuasa, sehingga kebijakan yang diterapkan di Hindia Belanda juga berubah-ubah. Adapun kebijakan yang diterapkan antara lain :

##### **1. Sistem Tanam Paksa/*Cultuur Stelsel* ( 1830 – 1870 )**

Setelah mengambil alih kekuasaan golongan konservatif mengangkat Van den Bosch sebagai Gubernur Jendral. Dia menerapkan *Cultuur Stelsel* dengan harapan dapat memperoleh keuntungan sebanyak-banyaknya dalam waktu yang relatif singkat sehingga hutang-hutang Belanda dapat ditutup. Rakyat dipaksa untuk menanam tanaman ekspor yang saat itu sangat laku dalam perdagangan internasional seperti kopi, teh, kina, dan tembakau ( disebut tanaman wajib ).

Secara singkat pokok-pokok aturan Tanam Paksa adalah sebagai berikut :

- 1. Rakyat wajib menyiapkan 1/5 dari lahan garapan untuk ditanami tanaman wajib.
- 2. Lahan tanaman wajib bebas pajak, karena hasil yang disetor dianggap sebagai pajak

3. Setiap kelebihan hasil panen dari jumlah pajak akan dikembalikan.
4. Tenaga dan waktu yang diperlukan untuk menggarap tanaman wajib, tidak boleh melebihi waktu yang diperlukan untuk menanam padi.
5. Rakyat yang tidak memiliki tanah, wajib bekerja selama 66 hari dalam setahun di perkebunan atau pabrik milik pemerintah.
6. Jika terjadi kerusakan atau gagal panen, menjadi tanggung jawab pemerintah

Jika dilihat aturan tersebut cukup baik, tapi dalam pelaksanaannya terjadi banyak penyimpangan yang sangat merugikan dan menyengsarakan rakyat Indonesia. Adapun penyimpangan yang terjadi antara lain :

1. Tanah yang harus diserahkan rakyat lebih dari 1/5 bagian.
2. Tanah yang ditanami tanaman wajib tetap dikenai pajak.
3. Kelebihan hasil panen ternyata tidak dikembalikan kepada rakyat.
4. Rakyat yang tidak punya tanah, wajib kerjanya lebih dari 66 hari.
5. Jika terjadi gagal panen ternyata menjadi tanggung jawab petani.

Penyimpangan tersebut terjadi akibat diterapkannya aturan yang disebut *Cultuur Procenten*, yaitu persen atau hadiah yang diberikan oleh pemerintah Belanda bagi pelaksana Tanam Paksa yang bisa menyerahkan hasil panen melebihi target dan tepat waktu. Akibatnya penguasa lokal ( bupati, kepala desa ) yang tergiur dengan janji tersebut berlomba-lomba mencapai target, semakin banyak hasil yang disetorkan hadiahnya makin besar, di pihak lain rakyat semakin tertindas dan sengsara sehingga banyak yang meninggal. Keuntungan yang diperoleh Belanda di satu sisi membuat perekonomian Belanda menjadi berkembang sehingga mereka mampu membayar hutang-hutangnya dan membangun industri menjadi negara maju. Namun demikian muncul pula golongan yang menentang penindasan yang dilakukan terhadap rakyat Indonesia, mereka dari golongan liberal dan kaum humanis. Beberapa diantaranya adalah :

- a. Baron van Hoevel seorang anggota parlemen Belanda.
- b. Edward Douwes Dekker dengan nama samaran Multatuli melalui bukunya yang berjudul “ Max Havelaar “.
- c. Frans van Der Putte dengan artikelnya yang berjudul “ Suiker Contracten “.

Akibat kritikan tersebut secara bertahap Tanam Paksa dihapus, dan diakhiri dengan dikeluarkannya UU Agraria ( Agrarische Wet ) tahun 1870. Bagi rakyat Tanam Paksa walaupun lebih banyak dampak negatifnya, ada juga sisi positifnya seperti mereka mulai mengenal jenis tanaman baru dan cara penanaman yang baik.

## 2. Politik Pintu Terbuka ( Open Door Policy )

Dikeluarkannya Agrarische Wet tahun 1870, menunjukkan kemenangan golongan liberal sehingga haluan politik di Indonesia mengalami perubahan dari Sistem Tanam Paksa diganti “ Politik Pintu Terbuka” yaitu membuka kesempatan kepada swasta asing untuk ikut serta menanamkan modal khususnya dalam bidang perkebunan di Indonesia. Selain itu pemerintah juga mengeluarkan UU Gula ( Suiker Wet ), yang menghapus secara bertahap pabrik gula milik pemerintah dan akan diambilalih oleh swasta. Perubahan kebijakan tersebut bagi rakyat Indonesia berakibat sama yaitu hidupnya tetap menderita, karena hakekatnya hanya berganti majikan saja dari pemerintah Belanda kepada golongan swasta pemilik modal. Bahkan pada masa ini eksploitasi terhadap sumber daya alam dan sumber tenaga manusia



semakin hebat, sehingga rakyat makin menderita. Pemerintah mengeluarkan peraturan yang disebut *Koeli Ordonnantie* yaitu persyaratan hubungan kerja kontrak antara majikan dan buruh yang mengatur tentang perlindungan bagi pekerja dan ancaman untuk pelanggaran-pelanggaran yang terjadi. Ancaman hukuman bagi pekerja yang melanggar kontrak dikenal sebagai “*Poenale Sanctie*”.

### 3. Politik Etis ( Balas Budi )

Melihat penderitaan rakyat tersebut kemudian muncul gagasan baru untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat. Gagasan ini disebut Politik Etis atau Balas Budi karena Belanda dianggap mempunyai hutang budi kepada rakyat Indonesia yang telah membantu meningkatkan kemakmuran negeri Belanda. Gagasan tersebut disampaikan oleh tokoh yang bernama *Van Deventer*, dalam tulisannya pada majalah *De Gids* dengan judul *Een Eereschuld* yang artinya hutang budi. Belanda telah berhutang budi kepada rakyat Indonesia, dan untuk mengembalikannya Belanda harus memperbaiki nasib rakyat dengan memakmurkan dan mencerdaskan mereka. Gagasan tersebut dikenal sebagai “*Trilogi van Deventer*”: yang berisi :

- a. *Irigasi (pengairan)*, yaitu diusahakan pembangunan irigasi untuk mengairi sawah-sawah milik penduduk untuk membantu peningkatan kesejahteraan penduduk.
- b. *Edukasi (pendidikan)*, yaitu penyelenggaraan pendidikan bagi masyarakat pribumi agar mampu menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik.
- c. *Emigrasi (perpindahan penduduk)*, yaitu perpindahan penduduk dari daerah yang padat penduduknya ( khususnya Pulau Jawa) ke daerah lain yang jarang penduduknya agar lebih merata.

Pada dasarnya kebijakan-kebijakan yang diajukan oleh van Deventer tersebut baik. Akan tetapi dalam pelaksanaannya terjadi penyimpangan-penyimpangan yang dilakukan oleh para pegawai Belanda. Berikut ini penyimpangan-penyimpangan tersebut:

1. Irigasi :  
Pengairan (irigasi) hanya ditujukan kepada tanah-tanah yang subur untuk perkebunan swasta Belanda, sedangkan milik rakyat tidak dialiri air dari irigasi.
2. Edukasi :  
Pemerintah Belanda membangun sekolah-sekolah, yang ditujukan untuk mendapatkan tenaga administrasi yang cakap dan murah. Pendidikan yang dibuka untuk seluruh rakyat, hanya diperuntukkan kepada anak-anak pegawai negeri dan orang-orang yang mampu. Terjadi diskriminasi pendidikan yaitu pengajaran di sekolah kelas I untuk anak-anak pegawai negeri dan orang-orang berharta, dan di sekolah kelas II kepada anak-anak pribumi pada umumnya.

## Lampiran 27

### Education Game “Monopoli”

#### **Peralatan yang digunakan:**

1. Ukuran kertas Buyalo ukuran HVS Dadu
2. Dadu
3. Hewan-hewan

#### **Cara Bermain:**

1. Permainan ini bisa dilakukan dengan minimal 4 siswa dengan cara berkelompok.
2. Tiap siswa (kelompok) memilih Warna hewan sebagai tanda sampai kotak mana.
3. Siswa akan mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya dengan cara dia harus bisa menjawab pertanyaan yang diberikan teman kelompoknya yang menjadi bandar.
4. Masing-masing anggota kelompok mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.
5. Masing-masing anggota mengambil giliran menjadi Bandar, tugas bandar yaitu memberikan pertanyaan dan nilai kepada teman kelompoknya yang sedang bermain.
6. Anggota kelompok yang memiliki banyak nilai maka mereka pemenangnya.
7. Jika putaran dadu yang keluar angka 6, berarti pemain bisa memainkan permainan satu kali lagi.

#### **Hal yang tidak boleh dilakukan selama permainan berlangsung:**

1. Tidak boleh melemparkan dadu lebih dari 1x kecuali yang keluar angka 6
2. Siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dinyatakan gugur

Start

KOLONIALISME

IMPERIALISME

REVOLUSI INDUSTRI

Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia

**MONOPOLI**

**SEJARAH**

**PAKEM**

PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN

POLITIK ETIS

SISTEM TANAM PAKSA

REVOLUSI GEREJA

Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia

PEMERINTAHAN THOMAS STAMFORD RAFFLES

MASA PEMERINTAHAN MENKAN WILLEM DANIELS

AUFKLARUNG

KEDATANGAN BANGSA BELANDA DI INDONESIA

TERBENTUKNYA VOC



**Lampiran 30****KISI-KISI SOAL UJI COBA**

Nama Sekolah : SMA Islam Hidayatullah

Semester : Genap

Pelajaran : IPS/ Sejarah

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis Perkembangan Bangsa Indonesia sejak Masuknya Pengaruh Barat sampai dengan Pendudukan Jepang

Jumlah Soal : 40 Soal

Waktu : 30 menit

Jenis Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Soal dan Persebarannya						Jumlah
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
2. Menganalisis perkembangan pengaruh Barat dan perubahan ekonomi, demografi, dan kehidupan sosial budaya masyarakat di Indonesia pada masa kolonial	Merkantilisme dan Kapitalisme	1. Menghubungkan merkantilisme dan kapitalisme dengan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia	9, 10, 19						3
	Kolonialisme dan Imperialisme Barat di	2 Menunjukkan peta jalur kedatangan	1, 2, 3, 5, 11	4, 6					7

	Indonesia	bangsa-bangsa Barat ke Indonesia 3 Mendeskripsikan kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia							
	Perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia	4. Mendeskripsikan perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia	7, 13, 15, 16, 17	8, 12, 14, 18,20					10
	Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial	5. Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial	21,22, 24, 25, 26,28,29 ,30,34, 37	23, 27,31, 32, 36,40	33,35, 38, 39				20
Jumlah			23	13	4				

Keterangan :

C1 : Ingatan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

C4 : Analisis

C5 : Sintesis

C6 : Evaluasi

## Lampiran 31

**SOAL UJI COBA KELAS XI SEMESTER GENAP**

*Selamat bekerja*

1. Pelaut Portugis yang dapat menaklukkan Tanjung Harapan adalah...
  - a. Christophorus Colombus
  - b. Bartholomeus Diaz
  - c. Ferdinand Magelhaens
  - d. Vasco da Gama
  - e. Cornelis de Houtman
2. Bangsa Portugis dibawah pimpinan Alfonso d'Albuquerque berhasil menaklukkan ....
  - a. Malaka
  - b. Maluku
  - c. Banten
  - d. Kalkuta
  - e. Filipina
3. Ekspedisi yang dipimpin oleh Cornelis de Houtman berhasil mendarat di daerah....
  - a. Makassar
  - b. Tidore
  - c. Riau
  - d. Banten
  - e. Maluku
4. Perhatikan nama-nama pelaut berikut!
  1. Christophorus Colombus
  2. Ferdinand Magelhaens
  3. Herdinan Cortez
  4. Vasco da Gama
  5. Johan Van Oldenbarnevelt

Pelaut-pelaut bangsa Spanyol ditunjukkan pada nomor....

  - a. 1, 2, dan 3
  - b. 1, 3, dan 5
  - c. 2, 3, dan 4
  - d. 2, 4, dan 5
  - e. 3, 4, dan 5
5. Tujuan dari diadakannya pelayaran hongi adalah.....
  - a. **Memberantas penyelundup**
  - b. Mempertahankan harga rempah-rempah
  - c. Mengurangi jumlah rempah-rempah
  - d. Memberantas tanaman rempah-rempah
  - e. Menambah tanaman rempah-rempah
6. Faktor utama yang mendorong orang-orang barat datang ke dunia Timur adalah keinginan untuk....
  - a. Menaklukkan raja-raja di Indonesia

- b. Menyebarkan agama Kristen
  - c. Mencari rempah-rempah
  - d. Mengejar kekayaan dan kejayaan
  - e. Menaklukkan penjelajahan samudra
7. Rempah-rempah sangat dibutuhkan oleh orang-orang eropa karena...
- a. Sebagai obat, pengawet makanan, dan bumbu masakan
  - b. Dagangan yang mahal harganya
  - c. Symbol status seseorang
  - d. Langkah awal untuk menguasai daerah lain
  - e. Pengeksploitasi kekayaan tanah jajahan
8. Perhatikan data berikut!
1. Agar dapat menguasai perdagangan rempah-rempah langsung dari daerah sumber nya
  2. Ingin menjalin kerja sama dengan indonesia
  3. Menguasai wilayah strategis untuk perdagangan dan basis militer
  4. Memperlajari budaya indonesia
  5. Mengeruk sebanyak mungkin kekayaan sumber daya alam suatu wilayah
- Tujuan bangsa eropa menguasai indonesia ditunjukkan pada nomor....
- a. 1, 2, dan 3
  - b. 1, 3, dan 5
  - c. 2, 3, dan 4
  - d. 2, 4, dan 5
  - e. 2, 4, dan 5
9. Kolonialisme berasal dari kata colonus yang berarti....
- a. Buruh
  - b. Pedagang**
  - c. Petani
  - d. Budak
  - e. Wiraswasta
10. Semboyan dari Imperialisme Kuno adalah....
- a. Food, factori, Fashion
  - b. Fashion, gospel, Glory
  - c. Gold, gospel, glory
  - d. Glory, gold, Food
  - e. Gold, Gospel, Factori
11. Kedatangan Portugis di Ternate disambut baik oleh raja Ternate dengan tujuan...
- a. kerja sama dalam bidang perdagangan
  - b. Kerajaan ternate terkenal di dunia Timur
  - c. Agar bangsa Portugis dapat dijadikan sekutu dalam menghadapi kerajaan Tidore yang dibantu Spanyol
  - d. Portugis membantu Kerajaan Ternate dalam menjual hasil bumi
  - e. Portugis membantu orang-orang Ternate dalam pelayaran
12. 1. Untuk menghindari perselisihan antar pedagang Belanda
2. Untuk mencegah penyelundupan rempah-rempah
  3. Untuk menyaingi kongsi dagang Inggris (EIC) dan Prancis (FIC)



4. Untuk membalas kekalahan pasukan kristen dalam perang salib

5. Untuk mengisi kekosongan kas negeri Belanda

Dari keterangan diatas yang merupakan latar belakang pendirian VOC adalah nomor....

- |          |          |
|----------|----------|
| a. 1,2,3 | d. 2,3,4 |
| b. 1,2   | e. 3,4,5 |
| c. 1,3,4 |          |

13. Gubernur Pertama Verenidge Oost Indische Compagnie (VOC) adalah...
- Johan Olden Barnevelt
  - Cornelis de Houtman
  - Pieter Both
  - J.P Coen
  - Van den Bosch
14. Tujuan Belanda mendirikan VOC pada tahun 1602 adalah....
- Menyaingi para pedagang Inggris di India
  - Persaingan antara pedagang Spanyol dan Portugis di Indonesia
  - Melakukan monopoli perdagangan rempah-rempah di Maluku
  - Mengatur perdagangan bangsa Eropa di sebelah timur Selat Magelhaens
  - Mencegah persaingan di antara para pedagang Belanda sendiri dan pedagang lainnya
15. Dalam menjalankan kekuasaannya, VOC diberikan hak istimewa (hak oktroi) oleh pemerintah Belanda, yaitu sebagai berikut, kecuali ....
- Monopoli dagang
  - Sejajar dengan kerajaan Belanda
  - Mendirikan benteng
  - Mencetak uang
  - Menyatakan perang dan damai
16. Gubernur jendral VOC yang memindahkan pusat kekuasaan VOC dari Ambon ke Jayakarta (batavia) adalah.....
- Johan Van Oldenbarnelveld
  - Cornelis De Houtman
  - Jan Pieterzoon Coen**
  - Pieter Both
  - Van Den Bosch
17. Salah satu penyebab kemunduran VOC adalah...
- Tidak disukai rakyat Indonesia
  - Kurangnya modal kerja
  - Banyak peperangan denga raja-raja
  - Keuntungan sangat kecil
  - Pegawinya banyak yang korupsi
18. Setelah VOC bangkrut dan dibubarkan, semua kekayaan utang piutang dan daerah jajahannya diambil alih oleh....
- Republik Bataaf

- b. Pemerintahan Hindia-Belanda**
- c. Pemerintahan Raffles  
d. Pemerintahan Daendels  
e. Pemerintahan Van Den Bosch
19. Koloni yang dijadikan tempat tahanan/orang-orang buangan disebut....  
a. Koloni Deportasi  
b. Koloni Eksploitasi  
c. Koloni Penunjang  
d. Koloni kelebihan penduduk  
e. Koloni sekunder
20. Kelahiran kembali budaya Yunani dan Romawi di Eropa disebut...  
a. Renaissance  
b. Aufklarung  
c. Humanisme  
d. Merkantilisme  
e. Reconquesta
21. Beberapa kebijakan yang dilakukan oleh Daendels antara lain....  
a. Kewajiban bagi penduduk untuk menjual hasil bumi hanya kepada Belanda  
b. Kewajiban rakyat untuk menanam tanaman perkebunan  
c. Penjualan tanah negara kepada pihak swasta asing  
d. Kewajiban rakyat untuk ikut kerja rodi  
e. Wajib militer bagi para pemuda
22. Tugas utama Daendels di Indonesia adalah....  
a. Menerapkan sewa tanah  
b. Mempertahankan Pulau Jawa dari serangan Inggris  
c. Menerapkan sistem tanam paksa  
d. Mengisi kekosongan kas negeri Belanda  
e. Melaksanakan politi Etis
23. Diantara penyebab ditariknya kembali Gubernur Jendral Daendels ke Negri Belanda adalah....  
a. Terjadinya defisit keuangan dalam pemerintahan Belanda  
b. **Tindakan daendels menjual tanah negara kepada pihak swasta**  
c. Daendels gagal mempertahankan pulau jawa dari serangan Inggris  
d. Terjadinya perlawanan rakyat di berbagai daerah melawan pemerintahan Daendels  
e. Daendels melakukan korupsi
24. Jalan pos Anyer- Panarukan dibangun pada masa pemerintahan Gubernur Jenderal....  
a. J.P Coen  
b. Van Den Bosch  
c. H.W Daendels  
d. T.S Raffles  
e. Van Deventer
25. Selama Daendels berkuasa di Indonesia, banyak terjadi kelaparan dan kematian, sebab ia melaksanakan kebijakan.....  
a. Kerja Romusha  
b. Sewa Tanah  
c. **Kerja wajib (rodi)**  
d. Penyerahan wajib  
e. Tanam paksa



26. Gambar disamping adalah Gubernur Jendral yang menerapkan sistem sewa tanah yang bernama....
- H.W Daendels
  - Van Den Bosch
  - Van Deventer
  - Janssens
  - T.S Raffles
27. Dibawah ini yang termasuk dalam Kebijakan-kebijakan Raffles adalah....
- Adanya kerja rodi
  - Pulau Jawa dibagi menjadi 9 prefektur dan 31 kabupaten
  - Dewan Hindia Belanda sebagai dewan legislatif pendamping
  - Mengeluarkan uang kertas
  - Menetapkan sistem sewa tanah (*landrent*)
28. Tindakan terkenal yang dilakukan oleh Gubernur Jendral Raffles di bidang ekonomi adalah....
- Memberlakukan sistem penyerahan wajib
  - Mengharuskan penduduk pulau Jawa menanamkan jenis tanaman ekspor
  - Memberlakukan sistem sewa tanah**
  - Membagi pulau Jawa menjadi enam belas karisidenan
  - Adanya kerja rodi



29. Gambar disamping adalah tokoh penentang tanam paksa penulis buku....
- History of Java
  - Max Havelaar
  - History of Sumatera
  - Mein Kampf
  - Das Kapital
30. Gubernur Jenderal Pemerintah kolonial Belanda yang mencetuskan sistem tanam paksa adalah....
- Cornelis De houtman
  - Van Den Bosch
  - Van Deventer
  - H.W Daendels
  - T.S Raffles
31. Dibawah ini yang termasuk dalam penyimpangan tanam paksa adalah....
- Penduduk menyerahkan seperlima tanahnya untuk ditanami tanaman ekspor
  - Kelebihan setoran akan dikembalikan pada petani
  - Bagi yang tidak memiliki tanah bekerja lebih dari 66 Hari
  - Penggarapan tanaman wajib tidak boleh lebih dari waktu menanam padi
  - Kegagalan panen ditanggung Pemerintah

32. Rakyat pribumi mengartikan cultuur stelsel dengan sebutan tanam paksa karena....
- Dalam pelaksanaannya proyek penanaman dilakukan dengan cara-cara paksa dan bagi yang melanggar dihukum fisik
  - Jenis tanamannya ditentukan pemerintah belanda
  - Kerusakan tanaman karena bencana alam di tanggung oleh pemerintah
  - Adanya beban pajak yang berat
  - Kegagalan hasil panen khususnya tanaman padi
33. Perhatikan data berikut!
- Kemiskinan serta penderitaan fisik dan mental yang berkepanjangan
  - Beban pajak yang berat
  - Pertanian khususnya padi banyak mengalami gagal panen
  - Rakyat mengenal tanaman dagang
  - Rakyat mengenal teknik menanam
- Dampak negatif pelaksanaan tanam paksa di indonesia di tunjukkan pada nomor...
- 1, 2, dan 3
  - 1, 4, dan 5
  - 2, 3, dan 4
  - 2, 4, dan 5
  - 3, 4, dan 5
34. Salah satu keuntungan besar yang menjadi modal utama pergerakan nasional sebagai akibat adanya politik etis adalah....
- Irigasi
  - Migrasi
  - Edukasi
  - Pembangunan infrastruktur
  - UU Agraria tahun 1870
35. 1. Pembuatan Undang-undang agraria      4. Pendirian sekolah-sekolah  
 2. Pembuatan saluran-saluran irigasi      5. Pemandahan penduduk keluar Jawa  
 3. Swastanisasi perusahaan gula
- Dari keterangan diatas yang merupakan dampak adanya Politik Etis adalah nomor....
- 1,2,3
  - 1,5
  - 2,3,4
  - 2,4,5
  - 3,4,5
36. Tujuan pelaksanaan Politik Etis yang sebenarnya adalah untuk kepentingan....
- Rakyat Indonesia
  - Pemerintahan kolonial Belanda**
  - Perkebunan-perkebunan swasta
  - Golongan terpelajar
  - Penduduk jawa
37. Pelaksanaan politik pintu terbuka diwujudkan melalui penerapan sistem....
- Hukum
  - Pemerintahan
  - Politik hukum liberal
  - Politik Devide at impera

- c. Politik Ekonomi Liberal
38. Pelaksanaan Politik pintu terbuka di Indonesia merupakan kebijakan pemeerintah Hindia-Belanda yang memberi kesempatan pada penguasa asing untuk....
- a. Mengeksploitasi tenaga rakyat
  - b. Membentuk Pemerintahan baru
  - c. Mendirikan perkebunan-perkebunan di Indonesia
  - d. Menanam modalnya di Indonesia**
  - e. Mendirikan tanaman-tanaman baru
39. Salah satu akibat pelaksanaan sistem ekonomi liberal bagi indonesia adalah menurunnya usaha kerajinan rakyat karena....
- a. Rakyat kekurangan modal usaha
  - b. Kalah bersaing dengan barang-barang impor dari eropa
  - c. Rakyat lebih memilih menanam padi
  - d. Rakyat lebih memilih tanaman kopi
  - e. Rakyat banyak yang meninggal karena sakit
40. Berikut ini yang bukan pengaruh pelaksanaan politik pintu terbuka di Indonesia adalah....
- a. Modal swasta asing mulai ditanamkan di Indonesia
  - b. Munculnya kaum terpelajar dalam masyarakat**
  - c. Barang kerajinan rakyat terdesak oleh barang kerajinan ekspor
  - d. Mendapatkan tenaga kerja yang murah
  - e. Mendapatkan bahan mentah atau bahan baku industri di Eropa

## Lampiran 32

## KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA

Nama :

Kelas :

No Absen :

No	Jawaban				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E
40	A	B	C	D	E

## Lampiran 33

## LEMBAR JAWABAN SOAL UJI COBA

Nama :

Kelas :

No Absen :

No	Jawaban				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
31	A	B	C	D	E
32	A	B	C	D	E
33	A	B	C	D	E
34	A	B	C	D	E
35	A	B	C	D	E
36	A	B	C	D	E
37	A	B	C	D	E
38	A	B	C	D	E
39	A	B	C	D	E
40	A	B	C	D	E

**Lampiran 34****KISI-KISI PRE-TEST**

Nama Sekolah : SMA Islam Hidayatullah

Semester : Genap

Pelajaran : IPS/ Sejarah

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis Perkembangan Bangsa Indonesia sejak Masuknya Pengaruh Barat sampai dengan Pendudukan Jepang

Jumlah Soal : 30 Soal

Waktu : 30 menit

Jenis Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Soal dan Persebarannya						Jumlah
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
2. Menganalisis perkembangan pengaruh Barat dan perubahan ekonomi, demografi, dan kehidupan sosial budaya masyarakat di Indonesia pada masa kolonial	Merkantilisme dan Kapitalisme	2. Menghubungkan merkantilisme dan kapitalisme dengan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia	8, 15						2



	Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia	4 Menunjukkan peta jalur kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia 5 Mendeskripsikan kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia	1,2,3, 9	4,5					6
	Perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia	4. Mendeskripsikan perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia	6, 11, 13,14	7, 10, 12, 16					8
	Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial	5. Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial	17,18,19, 20, 22,23,27,29	21, 24, 25	26, 28, 30				14
Jumlah			18	9	3				

Keterangan :

C1 : Ingatan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

C4 : Analisis

C5 : Sintesis

C6 : Evaluasi

## Lampiran 35

## PRETEST

## SOAL-SOAL SEJARAH

1. Pelaut Portugis yang dapat menaklukkan Tanjung Harapan adalah...
  - a. Christophorus Colombus
  - b. Bartholomeus Diaz
  - c. Ferdinand Magelhaens
  - d. Vasco da Gama
  - e. Cornelis de Houtman
2. Bangsa Portugis dibawah pimpinan Alfonso d'Albuquerque berhasil menaklukkan ....
  - a. Malaka
  - b. Maluku
  - c. Banten
  - d. Kalkuta
  - e. Filipina
3. Ekspedisi yang dipimpin oleh Cornelis de Houtman berhasil mendarat di daerah....
  - a. Makassar
  - b. Tidore
  - c. Riau
  - d. Banten
  - e. Maluku
4. Perhatikan nama-nama pelaut berikut!
  1. Christophorus Colombus
  2. Ferdinand Magelhaens
  3. Herdinan Cortez
  4. Vasco da Gama
  5. Johan Van OldenbarneveltPelaut-pelaut bangsa Spanyol ditunjukkan pada nomor....
  - a. 1, 2, dan 3
  - b. 1, 3, dan 5
  - c. 2, 3, dan 4
  - d. 2, 4, dan 5
  - e. 3, 4, dan 5
5. Faktor utama yang mendorong orang-orang barat datang ke dunia Timur adalah keinginan untuk....
  - a. Menaklukkan raja-raja di Indonesia
  - b. Menyebarkan agama Kristen
  - c. Mencari rempah-rempah
  - d. Mengejar kekayaan dan kejayaan
  - e. Menaklukkan penjelajahan samudra
6. Rempah-rempah sangat dibutuhkan oleh orang-orang eropa karena...
  - a. Sebagai obat, pengawet makanan, dan bumbu masakan

- b. Dagangan yang mahal harganya
  - c. Symbol status seseorang
  - d. Langkah awal untuk menguasai daerah lain
  - e. Pengeksploitasi kekayaan tanah jajahan
7. Perhatikan data berikut!
- 6. Agar dapat menguasai perdagangan rempah-rempah langsung dari daerah sumber nya
  - 7. Ingin menjalin kerja sama dengan indonesia
  - 8. Menguasai wilayah strategis untuk perdagangan dan basis militer
  - 9. Memperlajari budaya indonesia
  - 10. Mengeruk sebanyak mungkin kekayaan sumber daya alam suatu wilayah
- Tujuan bangsa eropa menguasai indonesia ditunjukkan pada nomor....
- a. 1, 2, dan 3
  - b. 1, 3, dan 5
  - c. 2, 3, dan 4
  - d. 2, 4, dan 5
  - e. 2, 4, dan 5
8. Semboyan dari Imperialisme Kuno adalah....
- a. Food, factori, Fashion
  - b. Fashion, gospel, Glory
  - c. Gold, gospel, glory
  - d. Glory, gold, Food
  - e. Gold, Gospel, Factori
9. Kedatangan Portugis di Ternate disambut baik oleh raja Ternate dengan tujuan...
- a. kerja sama dalam bidang perdagangan
  - b. Kerajaan ternate terkenal di dunia Timur
  - c. Agar bangsa Portugis dapat dijadikan sekutu dalam menghadapi kerajaan Tidore yang dibantu Spanyol
  - d. Portugis membantu Kerajaan Ternate dalam menjual hasil bumi
  - e. Portugis membantu orang-orang Ternate dalam pelayaran
10. 1. Untuk menghindari perselisihan antar pedagang Belanda  
 2. Untuk mencegah penyelundupan rempah-rempah  
 3. Untuk menyaingi kongsi dagang Inggris (EIC) dan Prancis (FIC)  
 4. Untuk membalas kekalahan pasukan kristen dalam perang salib  
 5. Untuk mengisi kekosongan kas negeri Belanda
- Dari keterangan diatas yang merupakan latar belakang pendirian VOC adalah nomor....
- d. 1,2,3
  - e. 1,2
  - f. 1,3,4
  - d. 2,3,4
  - e. 3,4,5
11. Gubernur Pertama Verenidge Oost Indische Compagnie (VOC) adalah...
- a. Johan Olden Barnevelt
  - b. Cornelis de Houtman
  - c. Pieter Both
  - d. J.P Coen
  - e. Van den Bosch

12. Tujuan Belanda mendirikan VOC pada tahun 1602 adalah....
  - a. Menyaingi para pedagang Inggris di India
  - b. Persaingan antara pedagang Spanyol dan Portugis di Indonesia
  - c. Melakukan monopoli perdagangan rempah-rempah di Maluku
  - d. Mengatur perdagangan bangsa Eropa di sebelah timur Selat Magelhaens
  - e. Mencegah persaingan di antara para pedagang Belanda sendiri dan pedagang lainnya
13. Dalam menjalankan kekuasaannya, VOC diberikan hak istimewa (hak oktroi) oleh pemerintah Belanda, yaitu sebagai berikut, kecuali ....
  - a. Monopoli dagang
  - b. Sejajar dengan kerajaan Belanda
  - c. Mendirikan benteng
  - d. Mencetak uang
  - e. Menyatakan perang dan damai
14. Salah satu penyebab kemunduran VOC adalah...
  - a. Tidak disukai rakyat Indonesia
  - b. Kurangnya modal kerja
  - c. Banyak peperangan dengan raja-raja
  - d. Keuntungan sangat kecil
  - e. Pegawinya banyak yang korupsi
15. Koloni yang dijadikan tempat tahanan/orang-orang buangan disebut....
 

d. Koloni Deportasi	d. Koloni kelebihan penduduk
e. Koloni Eksploitasi	e. Koloni sekunder
f. Koloni Penunjang	
16. Kelahiran kembali budaya Yunani dan Romawi di Eropa disebut...
  - f. Renaissance
  - g. Aufklarung
  - h. Humanisme
  - i. Merkantilisme
  - j. Reconquesta
17. Beberapa kebijakan yang dilakukan oleh Daendels antara lain....
  - a. Kewajiban bagi penduduk untuk menjual hasil bumi hanya kepada Belanda
  - b. Kewajiban rakyat untuk menanam tanaman perkebunan
  - c. Penjualan tanah negara kepada pihak swasta asing
  - d. Kewajiban rakyat untuk ikut kerja rodi
  - e. Wajib militer bagi para pemuda
18. Tugas utama Daendels di Indonesia adalah....
  - a. Menerapkan sewa tanah
  - b. Mempertahankan Pulau Jawa dari serangan Inggris
  - c. Menerapkan sistem tanam paksa
  - d. Mengisi kekosongan kas negeri Belanda
  - e. Melaksanakan politik Etis
19. Jalan pos Anyer- Panarukan dibangun pada masa pemerintahan Gubernur Jenderal....

- a. J.P Coen
- b. Van Den Bosch
- c. H.W Daendels
- d. T.S Raffles
- e. Van Deventer



20. Gambar disamping adalah Gubernur Jendral yang menerapkan sistem sewa tanah yang bernama....

- a. H.W Daendels
  - b. Van Den Bosch
  - c. Van Deventer
  - d. Janssens
  - e. T.S Raffles
21. Dibawah ini yang termasuk dalam Kebijakan-kebijakan Raffles adalah....
- a. Adanya kerja rodi
  - b. Pulau Jawa dibagi menjadi 9 prefektur dan 31 kabupaten
  - c. Dewan Hindia Belanda sebagai dewan legislatif pendamping
  - d. Mengeluarkan uang kertas
  - e. Menetapkan sistem sewa tanah (*landrent*)



22. Gambar disamping adalah tokoh penentang tanam paksa penulis buku....

- a. History of Java
  - b. Max Havelaar
  - c. History of Sumatera
  - d. Mein Kampf
  - e. Das Kapital
23. Gubernur Jenderal Pemerintah kolonial Belanda yang mencetuskan sistem tanam paksa adalah....
- a. Cornelis De houtman
  - b. Van Den Bosch
  - c. Van Deventer
  - d. H.W Daendels
  - e. T.S Raffles
24. Dibawah ini yang termasuk dalam penyimpangan tanam paksa adalah....
- a. Penduduk menyerahkan seperlima tanahnya untuk ditanami tanaman ekspor
  - b. Kelebihan setoran akan dikembalikan pada petani
  - c. Bagi yang tidak memiliki tanah bekerja lebih dari 66 Hari
  - d. Penggarapan tanaman wajib tidak boleh lebih dari waktu menanam padi
  - e. Kegagalan panen ditanggung Pemerintah
25. Rakyat pribumi mengartikan *cultuur stelsel* dengan sebutan tanam paksa karena....

- a. Dalam pelaksanaannya proyek penanaman dilakukan dengan cara-cara paksa dan bagi yang melanggar dihukum fisik
  - b. Jenis tanamannya ditentukan pemerintah Belanda
  - c. Kerusakan tanaman karena bencana alam ditanggung oleh pemerintah
  - d. Adanya beban pajak yang berat
  - e. Kegagalan hasil panen khususnya tanaman padi
26. Perhatikan data berikut!
- 1. Kemiskinan serta penderitaan fisik dan mental yang berkepanjangan
  - 2. Beban pajak yang berat
  - 3. Pertanian khususnya padi banyak mengalami gagal panen
  - 4. Rakyat mengenal tanaman dagang
  - 5. Rakyat mengenal teknik menanam
- Dampak negatif pelaksanaan tanam paksa di Indonesia ditunjukkan pada nomor...
- a. 1, 2, dan 3
  - b. 1, 4, dan 5
  - c. 2, 3, dan 4
  - d. 2, 4, dan 5
  - e. 3, 4, dan 5
27. Salah satu keuntungan besar yang menjadi modal utama pergerakan nasional sebagai akibat adanya politik etis adalah....
- a. Irigasi
  - b. Migrasi
  - c. Edukasi
  - d. Pembangunan infrastruktur
  - e. UU Agraria tahun 1870
28. 1. Pembuatan Undang-undang agraria      4. Pendirian sekolah-sekolah  
 2. Pembuatan saluran-saluran irigasi      5. Pemandangan penduduk keluar Jawa  
 3. Swastanisasi perusahaan gula
- Dari keterangan di atas yang merupakan dampak adanya Politik Etis adalah nomor....
- a. 1,2,3
  - b. 1,5
  - c. 2,3,4
  - d. 2,4,5
  - e. 3,4,5
29. Pelaksanaan politik pintu terbuka diwujudkan melalui penerapan sistem....
- d. Hukum
  - e. Pemerintahan
  - f. Politik Ekonomi Liberal
  - d. Politik hukum liberal
  - e. Politik Devide at impera
30. Salah satu akibat pelaksanaan sistem ekonomi liberal bagi Indonesia adalah menurunnya usaha kerajinan rakyat karena....
- a. Rakyat kekurangan modal usaha
  - b. Kalah bersaing dengan barang-barang impor dari Eropa
  - c. Rakyat lebih memilih menanam padi
  - d. Rakyat lebih memilih tanaman kopi
  - e. Rakyat banyak yang meninggal karena sakit

## Lampiran 36

## KUNCI JAWABAN SOAL PRE TEST

Nama :

Kelas :

No Absen :

No	Jawaban				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E

## Lampiran 37

## LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TES

Nama :

Kelas :

No Absen :

No	Jawaban				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E



**Lampiran 38****KISI-KISI POST-TEST**

Nama Sekolah : SMA Islam Hidayatullah

Semester : Genap

Pelajaran : IPS/ Sejarah

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis Perkembangan Bangsa Indonesia sejak Masuknya Pengaruh Barat sampai dengan Pendudukan Jepang

Jumlah Soal : 30 Soal

Waktu : 30 menit

Jenis Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Soal dan Persebarannya						Jumlah
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
2. Menganalisis perkembangan pengaruh Barat dan perubahan ekonomi, demografi, dan kehidupan sosial budaya masyarakat di Indonesia pada masa kolonial	Merkantilisme dan Kapitalisme	3. Menghubungkan merkantilisme dan kapitalisme dengan perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia	8, 15						2

	Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia	6 Menunjukkan peta jalur kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia 7 Mendeskripsikan kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia	1,2,3, 9	4,5					6
	Perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia	4. Mendeskripsikan perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia	6, 11, 13,14	7, 10, 12, 16					8
	Kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial	5. Mendeskripsikan kondisi masyarakat Indonesia masa kolonial	17,18,19, 20, 22,23,27,29	21, 24, 25	26, 28, 30				14
Jumlah			18	9	3				

Keterangan :

C1 : Ingatan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

C4 : Analisis

C5 : Sintesis

C6 : Evaluasi

## POST-TES

## SOAL-SOAL SEJARAH

41. Pelaut Portugis yang dapat menaklukkan Tanjung Harapan adalah...
  - a. Christophorus Colombus
  - b. Bartholomeus Diaz
  - c. Ferdinand Magelhaens
  - d. Vasco da Gama
  - e. Cornelis de Houtman
42. Bangsa Portugis dibawah pimpinan Alfonso d'Albuquerque berhasil menaklukan ....
  - a. Malaka
  - b. Maluku
  - c. Banten
  - d. Kalkuta
  - e. Filipina
43. Ekspedisi yang dipimpin oleh Cornelis de Houtman berhasil mendarat di daerah....
  - a. Makassar
  - b. Tidore
  - c. Riau
  - d. Banten
  - e. Maluku
44. Perhatikan nama-nama pelaut berikut!
  1. Christophorus Colombus
  2. Ferdinand Magelhaens
  3. Herdinan Cortez
  4. Vasco da Gama
  5. Johan Van OldenbarneveltPelaut-pelaut bangsa Spanyol ditunjukkan pada nomor....
  - a. 1, 2, dan 3
  - b. 1, 3, dan 5
  - c. 2, 3, dan 4
  - d. 2, 4, dan 5
  - e. 3, 4, dan 5
45. Faktor utama yang mendorong orang-orang barat datang ke dunia Timur adalah keinginan untuk....
  - a. Menaklukkan raja-raja di Indonesia
  - b. Menyebarkan agama Kristen
  - c. Mencari rempah-rempah
  - d. Mengejar kekayaan dan kejayaan
  - e. Menaklukkan penjelajahan samudra

46. Rempah-rempah sangat dibutuhkan oleh orang-orang eropa karena...
- Sebagai obat, pengawet makanan, dan bumbu masakan
  - Dagangan yang mahal harganya
  - Symbol status seseorang
  - Langkah awal untuk menguasai daerah lain
  - Pengeksploitasi kekayaan tanah jajahan
47. Perhatikan data berikut!
- Agar dapat menguasai perdagangan rempah-rempah langsung dari daerah sumber nya
  - Ingin menjalin kerja sama dengan indonesia
  - Menguasai wilayah strategis untuk perdagangan dan basis militer
  - Memperlajari budaya indonesia
  - Mengeruk sebanyak mungkin kekayaan sumber daya alam suatu wilayah
- Tujuan bangsa eropa menguasai indonesia ditunjukkan pada nomor....
- 1, 2, dan 3
  - 1, 3, dan 5
  - 2, 3, dan 4
  - 2, 4, dan 5
  - 2, 4, dan 5
48. Semboyan dari Imperialisme Kuno adalah....
- Food, factori, Fashion
  - Fashion, gospel, Glory
  - Gold, gospel, glory
  - Glory, gold, Food
  - Gold, Gospel, Factori
49. Kedatangan Portugis di Ternate disambut baik oleh raja Ternate dengan tujuan...
- kerja sama dalam bidang perdagangan
  - Kerajaan ternate terkenal di dunia Timur
  - Agar bangsa Portugis dapat dijadikan sekutu dalam menghadapi kerajaan Tidore yang dibantu Spanyol
  - Portugis membantu Kerajaan Ternate dalam menjual hasil bumi
  - Portugis membantu orang-orang Ternate dalam pelayaran
50. 1. Untuk menghindari perselisihan antar pedagang Belanda  
2. Untuk mencegah penyelundupan rempah-rempah  
3. Untuk menyaingi kongsi dagang Inggris (EIC) dan Prancis (FIC)  
4. Untuk membalas kekalahan pasukan kristen dalam perang salib  
5. Untuk mengisi kekosongan kas negeri Belanda
- Dari keterangan diatas yang merupakan latar belakang pendirian VOC adalah nomor....
- 1,2,3
  - 1,2
  - 1,3,4
  - 2,3,4
  - 3,4,5

51. Gubernur Pertama Verenigde Oost Indische Compagnie (VOC) adalah...
- Johan Olden Barnevelt
  - Cornelis de Houtman
  - Pieter Both
  - J.P Coen
  - Van den Bosch
52. Tujuan Belanda mendirikan VOC pada tahun 1602 adalah....
- Menyaingi para pedagang Inggris di India
  - Persaingan antara pedagang Spanyol dan Portugis di Indonesia
  - Melakukan monopoli perdagangan rempah-rempah di Maluku
  - Mengatur perdagangan bangsa Eropa di sebelah timur Selat Magelhaens
  - Mencegah persaingan di antara para pedagang Belanda sendiri dan pedagang lainnya
53. Dalam menjalankan kekuasaannya, VOC diberikan hak istimewa (hak oktroi) oleh pemerintah Belanda, yaitu sebagai berikut, kecuali ....
- Monopoli dagang
  - Sejajar dengan kerajaan Belanda
  - Mendirikan benteng
  - Mencetak uang
  - Menyatakan perang dan damai
54. Salah satu penyebab kemunduran VOC adalah...
- Tidak disukai rakyat Indonesia
  - Kurangnya modal kerja
  - Banyak peperangan dengan raja-raja
  - Keuntungan sangat kecil
  - Pegawainya banyak yang korupsi
55. Koloni yang dijadikan tempat tahanan/orang-orang buangan disebut....
- |                       |                              |
|-----------------------|------------------------------|
| g. Koloni Deportasi   | d. Koloni kelebihan penduduk |
| h. Koloni Eksploitasi | e. Koloni sekunder           |
| i. Koloni Penunjang   |                              |
56. Kelahiran kembali budaya Yunani dan Romawi di Eropa disebut...
- Renaissance
  - Aufklarung
  - Humanisme
  - Merkantilisme
  - Reconquesta
57. Beberapa kebijakan yang dilakukan oleh Daendels antara lain....
- Kewajiban bagi penduduk untuk menjual hasil bumi hanya kepada Belanda
  - Kewajiban rakyat untuk menanam tanaman perkebunan
  - Penjualan tanah negara kepada pihak swasta asing
  - Kewajiban rakyat untuk ikut kerja rodi
  - Wajib militer bagi para pemuda
58. Tugas utama Daendels di Indonesia adalah....
- Menerapkan sewa tanah

- b. Mempertahankan Pulau Jawa dari serangan Inggris
  - c. Menerapkan sistem tanam paksa
  - d. Mengisi kekosongan kas negeri Belanda
  - e. Melaksanakan politi Etis
59. Jalan pos Anyer- Panarukan dibangun pada masa pemerintahan Gubernur Jenderal....
- a. J.P Coen
  - b. Van Den Bosch
  - c. H.W Daendels
  - d. T.S Raffles
  - e. Van Deventer



60. Gambar disamping adalah Gubernur Jendral yang menerapkan sistem sewa tanah yang bernama....
- a. H.W Daendels
  - b. Van Den Bosch
  - c. Van Deventer
  - d. Janssens
  - e. T.S Raffles
61. Dibawah ini yang termasuk dalam Kebijakan-kebijakan Raffles adalah....
- a. Adanya kerja rodi
  - b. Pulau jawa dibagi menjadi 9 prefektur dan 31 kabupaten
  - c. Dewan Hindia Belanda sebagai dewan legislatif pendamping
  - d. Mengeluarkan uang kertas
  - e. Menetapkan sistem sewa tanah (*landrent*)



62. Gambar disamping adalah tokoh penentang tanam paksa penulis buku....
- a. History of Java
  - b. Max Havelaar
  - c. History of Sumatera
  - d. Mein Kampf
  - e. Das Kapital
63. Gubernur Jenderal Pemerintah kolonial Belanda yang mencetuskan sistem tanam paksa adalah....
- a. Cornelis De houtman
  - b. Van Den Bosch
  - c. Van Deventer
  - d. H.W Daendels
  - e. T.S Raffles
64. Dibawah ini yang termasuk dalam penyimpangan tanam paksa adalah....

- a. Penduduk menyerahkan seperlima tanahnya untuk ditanami tanaman ekspor
  - b. Kelebihan setoran akan dikembalikan pada petani
  - c. Bagi yang tidak memiliki tanah bekerja lebih dari 66 Hari
  - d. Penggarapan tanaman wajib tidak boleh lebih dari waktu menanam padi
  - e. Kegagalan panen ditanggung Pemerintah
65. Rakyat pribumi mengartikan cultuur stelsel dengan sebutan tanam paksa karena....
- a. Dalam pelaksanaannya proyek penanaman dilakukan dengan cara-cara paksa dan bagi yang melanggar dihukum fisik
  - b. Jenis tanaman nya ditentukan pemerintah belanda
  - c. Kerusakan tanaman karena bencana alam di tanggung oleh pemerintah
  - d. Adanya beban pajak yang berat
  - e. Kegagalan hasil panen khususnya tanaman padi
66. Perhatikan data berikut!
1. Kemiskinan serta penderitaan fisik dan mental yang berkepanjangan
  2. Beban pajak yang berat
  3. Pertanian khususnya padi banyak mengalami gagal panen
  4. Rakyat mengenal tanaman dagang
  5. Rakyat mengenal tehnik menanam
- Dampak negatif pelaksanaan tanam paksa di indonesia di tunjukkan pada nomor...
- a. 1, 2, dan 3
  - b. 1, 4, dan 5
  - c. 2, 3, dan 4
  - d. 2, 4, dan 5
  - e. 3, 4, dan 5
67. Salah satu keuntungan besar yang menjadi modal utama pergerakan nasional sebagai akibat adanya politik etis adalah....
- a. Irigasi
  - b. Migrasi
  - c. Edukasi
  - d. Pembangunan infrastruktur
  - e. UU Agraria tahun 1870
68. 1. Pembuatan Undang-undang agraria      4. Pendirian sekolah-sekolah  
 2. Pembuatan saluran-saluran irigasi      5. Pindahan penduduk keluar Jawa  
 3. Swastanisasi perusahaan gula
- Dari keterangan diatas yang merupakan dampak adanya Politik Etis adalah nomor....
- a. 1,2,3
  - b. 1,5
  - c. 2,3,4
  - d. 2,4,5
  - e. 3,4,5
69. Pelaksanaan politik pintu terbuka diwujudkan melalui penerapan sistem....
- a. Hukum
  - b. Pemerintahan
  - c. Politik hukum liberal
  - d. Politik hukum liberal
  - e. Politik Devide at impera

- c. Politik Ekonomi Liberal
70. Salah satu akibat pelaksanaan sistem ekonomi liberal bagi Indonesia adalah menurunnya usaha kerajinan rakyat karena....
- a. Rakyat kekurangan modal usaha
  - b. Kalah bersaing dengan barang-barang impor dari Eropa
  - c. Rakyat lebih memilih menanam padi
  - d. Rakyat lebih memilih tanaman kopi
  - e. Rakyat banyak yang meninggal karena sakit



## Lampiran 40

## KUNCI JAWABAN SOAL PRE TEST

Nama :

Kelas :

No Absen :

No	Jawaban				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E

## Lampiran 41

## LEMBAR JAWABAN SOAL PRE TES

Nama :

Kelas :

No Absen :

No	Jawaban				
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E

No	Jawaban				
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E
27	A	B	C	D	E
28	A	B	C	D	E
29	A	B	C	D	E
30	A	B	C	D	E



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL**  
Gedung C7 Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229  
Website: fis.unnes.ac.id, E-mail : fis@unnes.id.Telp/Fax.(024) 8508006

Nomor : **313** /UN37.1.3/LT/2015  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

14 JAN 2015

Yth. Kepala SMA Islam Hidayatullah Semarang  
Jalan Cemara Raya No. 290 Banyumanik  
Semarang

Dengan hormat kami sampaikan, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **SILVIA HAPSARI SARAMURTI**  
NIM : 3101411138  
Semester : VII (tujuh)  
Jurusan/Fakultas : Sejarah/Ilmu Sosial  
Prodi/Jenjang : Pendidikan Sejarah/S1

Dalam rangka penulisan skripsi, dengan judul: **"Studi Komperasi Hasil Belajar Sejarah Yang Menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Permainan Monopoli Dengan Model Pembelajaran Ceramah Melalui Media Gambar Kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang"**.

Bermaksud melaksanakan observasi awal /Penelitian di Instansi/Lembaga yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu: bulan Januari s.d Maret 2015.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Pembantu Dekan Bid. Akademik,

**DEKO HANDOYO, M.Si**  
NIP. 196406081988031001

Tembusan :  
1. Dekan  
2. Ketua Jurusan Sejarah  
3. Yang bersangkutan  
FIS Universitas Negeri Semarang

FM-05-AKD-24/REV.00



LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (LPI)

**Hidayatullah**

QBS - KB - TK - SD - SMP - SMA - TPQ - MADIN - QLC

**SURAT KETERANGAN***No. 423.4 / 2015-421**Assalaamu'alaikum Wr.Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Islam Hidayatullah Kota Semarang :

Nama : *Drs. H. Aminudin, M.S.I*  
 N.I.C. : *B-588.0791.013*  
 Jabatan : *Kepala SMA Islam Hidayatullah*  
 Alamat : *Jl. Cemara Raya No. 290 Banyumanik Semarang*

Menerangkan bahwa mahasiswa :

N a m a : *SILVIA HAPSARI SARAMURTI*  
 NIM : *3101411138*  
 Perguruan Tinggi : *Universitas Negeri Semarang*  
 Fakultas : *Ilmu Sosial*  
 Jurusan/Prodi : *Pendidikan Sejarah / SI*

Pada bulan Januari s.d Maret 2015 telah melaksanakan *Penelitian di SMA Islam Hidayatullah Semarang* guna menyusun *Skripsi* dengan judul "*Studi Komparasi Hasil Belajar Sejarah Yang Menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Permainan Monopoli Dengan Model Pembelajaran Ceramah Melalui Media Gambar di Kelas XI SMA Islam Hidayatullah Semarang*".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalaamu'alaikum Wr.Wb.*

Semarang, 11 Maret 2015  
 Kepala SMA Islam Hidayatullah

*Drs. H. Aminudin, M.S.I*  
 NIK: B-588.0791.013







KOMITE SEKOLAH	
SMA ISLAM HIDAYATULLAH SEMARANG	
MASA BAKTI TAHUN PELAJARAN 2013/2014 – 2014/2015	
Ketua	: Bp. Drs. Djarot Supriyoto, MM Jl. Arjuna II/6 Lerep Ungaran Barat Telp. 6926138 / HP. 081575913393
Wakil Ketua	: Bp. Totok Irianto Pondok Bukit Agung C-2 Banyumanik Telp. 76485095 / HP. 081326336996
Sekretaris I	: Ibu Didik Subiyantoro Jl. Primatama Kav. 44 Taman Setiabudi Banyumanik Telp. 7471653 / HP. 085291206398
Sekretaris II	: Bp. Zaenal Arifin Jl. Durian Utara III No. 31 C Banyumanik HP. 085290557509
Bendahara I	: Bp. Hadromi Jl. Belimbing Raya No. 14 Banyumanik Telp. 8508103 / HP. 81325739798
Bendahara II	: Ibu Dwi W. Edy Cahyo Widodo Jl. Taman Kientengsari I / 17 Banyumanik HP. 085291206398
Anggota	: Ibu Vitri Ardhyana Dira Susanta Perum Waru Asri No. 11 K Banyumanik Telp. 7463561
	: Ibu Mukaromah Adlan Harahap Jl. Kedung Winong Tembalang HP. 081228314478
	: Ibu Nurmayanti Bambang Supriyo Jl. Tejosari Raya Grafika Telp. 76489440 / HP. 085878354979
	: Ibu Noor Suroija Asrori Tembalang Pesona Asri Blok E Tembalang Telp. 76481392 / HP. 081325289276
	: Ibu Lutfi Masykur Ahmad Pesona Kutilangsari II M-82 Ungaran HP. 085865131566

### Nama-nama Sekolah Swasta Sekota Semarang

NPSN	Nama	Jenjang	Status
20328758	SMA 17 AGUSTUS 1945	SMA	Swasta
20328869	SMA YPE	SMA	Swasta
20328870	SMA WALISONGO	SMA	Swasta
20328871	SMA Unggulan Nurul Islami	SMA	Swasta
20328872	SMA TUGU SOEHARTO	SMA	Swasta
20328873	SMA THERESIANA 2	SMA	Swasta
20328874	SMA Bina Nusantara	SMA	Swasta
20328875	SMA SUDIRMAN 2	SMA	Swasta
20328876	SMA SINT LOUIS	SMA	Swasta
20328877	SMA SETIABUDHI	SMA	Swasta
20328912	SMA Semesta	SMA	Swasta
20328913	SMA SEDES SAPIENTIAE	SMA	Swasta
20328914	SMA KRISTA MITRA	SMA	Swasta
20328915	SMA Kolese Loyola	SMA	Swasta
20328916	SMA KARANGTURI	SMA	Swasta
20328917	SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3	SMA	Swasta
20328918	SMA ISLAM SULTAN AGUNG 1	SMA	Swasta
20328919	SMA ISLAM PRAGOLAPATI	SMA	Swasta
20328920	SMA Islam Hidayatullah	SMA	Swasta
20328921	SMA Ibu Kartini	SMA	Swasta
20328922	SMA GITA BAHARI	SMA	Swasta
20328924	SMA AT THOHIRIYYAH	SMA	Swasta
20328925	SMA KRISTEN YSKI	SMA	Swasta
20328926	SMA MARDISISWA	SMA	Swasta
20328927	SMA RONGGOLAWA	SMA	Swasta
20328928	SMA PURUSATAMA	SMA	Swasta
20328929	SMA PGRI 1	SMA	Swasta
20328930	SMA PERDANA	SMA	Swasta
20328931	SMA PANCASILA	SMA	Swasta
20328932	SMA Kyai Ageng Pandanaran	SMA	Swasta
20328933	SMA NUSAPUTERA	SMA	Swasta
20328934	SMA NUSA BHAKTI	SMA	Swasta
20328935	SMA MUHAMMADIYAH 1	SMA	Swasta
20328936	SMA MATARAM	SMA	Swasta
20328937	SMA Masehi 1 PSAK	SMA	Swasta
20328938	SMA Advent	SMA	Swasta
20329129	MA Khusnul Khotimah	SMA	Swasta
20329130	MA Infarul Ghoy	SMA	Swasta
20329131	MA Hidayatus Syubban	SMA	Swasta
20329132	MAS Darut Taqwa	SMA	Swasta
20329133	MA Baitussalam	SMA	Swasta
20329134	MA Al Khoiriyah	SMA	Swasta
20329135	MA Al Wathoniyah	SMA	Swasta
20329136	MA Al Ishlah	SMA	Swasta
20329137	MAS Al Burhan	SMA	Swasta
20329138	MA Al Asror	SMA	Swasta
20329140	MA NU Nurul Huda	SMA	Swasta
20329141	MA Taqwalilah	SMA	Swasta
20329152	MAS Uswatun Hasanah	SMA	Swasta
20331889	MA Az Zuhdi	SMA	Swasta
20331891	MA Futuhiyah Kudu	SMA	Swasta



<b>NPSN</b>	<b>Nama</b>	<b>Jenjang</b>	<b>Status</b>
20331892	MA NU Al Hikmah	SMA	Swasta
20331893	SMA Agus Salim	SMA	Swasta
20331894	SMA Al Fattah Terboyo	SMA	Swasta
20331895	SMA Al Islam Bangetayu	SMA	Swasta
20331896	SMA Al - Uswah	SMA	Swasta
20331897	SMA Citischool	SMA	Swasta
20331898	SMA Dian Kartika	SMA	Swasta
20331899	SMA Don Bosko	SMA	Swasta
20331900	SMA Institut Indonesia	SMA	Swasta
20331901	SMA IPPU	SMA	Swasta
20331902	SMA Kebon Dalem	SMA	Swasta
20331903	SMA Kesatrian 1	SMA	Swasta
20331904	SMA Kesatrian 2	SMA	Swasta
20331905	SMA Kristen Tri Tunggal	SMA	Swasta
20331906	SMA Mangunkarsa	SMA	Swasta
20331907	SMA Masehi 2 PSAK	SMA	Swasta
20331908	SMA Masehi 3 PSAK	SMA	Swasta
20331909	SMA Muhammadiyah 2	SMA	Swasta
20331910	SMA Nasional	SMA	Swasta
20331911	SMA Santo Michael	SMA	Swasta
20331912	SMA Sepuluh Nopember	SMA	Swasta
20331913	SMA Taman Madya	SMA	Swasta
20331914	SMA Teuku Umar	SMA	Swasta
20331915	SMA Theresiana 1	SMA	Swasta
20331916	SMA Thomas Aquino	SMA	Swasta
20331917	SMA Widya Mandala	SMA	Swasta
20331918	SMA Widya Wiyata	SMA	Swasta
20332522	SMA KRISTEN TERANG BANGSA	SMA	Swasta
20332523	SMA Nasima	SMA	Swasta
20337600	MA Darus Sa'adah	SMA	Swasta
20337601	MA Syaroful Millah	SMA	Swasta
20340674	MA Nurul Salam	SMA	Swasta
20340974	SMALB C Widya Bhakti	SMA	Swasta
20353971	SMA Permata Bangsa Internasional	SMA	Swasta
20354052	MA Darul Ulum	SMA	Swasta
20360247	SMALB C-C1 Hj. Soemiyati Himawan	SMA	Swasta
20360263	SMALB C Swadaya	SMA	Swasta
20360434	MA Nudia	SMA	Swasta
20361216	SMALB B Widya Bhakti	SMA	Swasta
20362379	MA Sultan Trenggono	SMA	Swasta
20362655	SMA Bina Bangsa School	SMA	Swasta
20363622	SMALB-C WIDYA BHAKTI	SMA	Swasta
20363624	SMALB-C WIDYA BHAKTI Semarang	SMA	Swasta

## DOKUMENTASI PENELITIAN

### KELAS KONTROL



Gambar 1.1 gedung SMA Islam Hidayatullah Semarang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1.2 Dokumentasi siswa kelas XI IIS 2 mengerjakan soal Pre-test

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1.3 Dokumentasi proses pembelajaran berlangsung

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1.4 Dokumentasi proses pembelajaran

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1.4 Dokumentasi Proses pembelajaran saat berdiskusi

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1.5 Dokumentasi Siswa kelas XI mengerjakan soal Post-test

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## KELAS EKSPERIMEN



Gambar 1.6 Dokumentasi siswa Kelas XI IIS 1 mengerjakan soal Pre-test

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1.7 Dokumentasi berkelompok bermain monopoly

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)





Gambar 1.6 Dokumentasi saat bermain monopoli

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1.7 Dokumentasi Pertadingan monopoli antar kelompok

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1.8 Dokumentasi siswa mengerjakan soal post-test

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)