

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR
SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MIND MAPPING* PADA SISWA KELAS XC SMA N 1
CANGKRINGAN SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Sejarah



Oleh:

FEBRIANA EKA NURANI

NIM: 101314003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA

2014

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR
SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MIND MAPPING* PADA SISWA KELAS XC SMA N 1
CANGKRINGAN SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Sejarah



Oleh:

FEBRIANA EKA NURANI

NIM: 101314003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA

2014

SKRIPSI

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MIND*
MAPPING PADA SISWA KELAS XC SMA N 1 CANGKRINGAN
SLEMAN YOGYAKARTA**

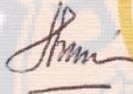
Oleh:

Febriana Eka Nurani

NIM: 101314003

Telah disetujui oleh:

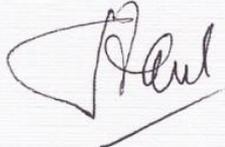
Pembimbing I



Dra. Theresia Sumini, M.Pd.

Tanggal 15 Agustus 2014

Pembimbing II



Drs. A. Kardiyat Wiharyanto, M.M.

Tanggal 15 Agustus 2014

SKRIPSI

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MIND*
MAPPING PADA SISWA KELAS XA SMA N 1 CANGKRINGAN
SLEMAN YOGYAKARTA

Dipersiapkan dan ditulis oleh:

Febriana Eka Nurani

NIM: 101314003

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji

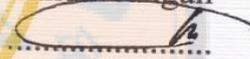
Pada tanggal 29 Agustus 2014

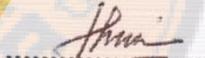
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

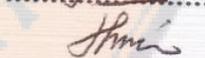
Susunan Panitia Penguji

	Nama Lengkap
Ketua	: Indra Darmawan, S.E., M.Si.
Sekretaris	: Dra. Theresia Sumini, M.Pd.
Anggota	: Dra. Theresia Sumini, M.Pd.
Anggota	: Drs. A.K. Wiharyanto, M.M.
Anggota	: Drs. Y.R. Subakti, M.Pd.

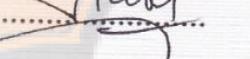
Tanda Tangan

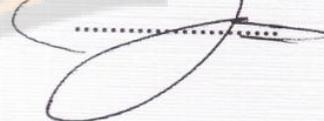












Yogyakarta, 29 Agustus 2014
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sanata Dharma

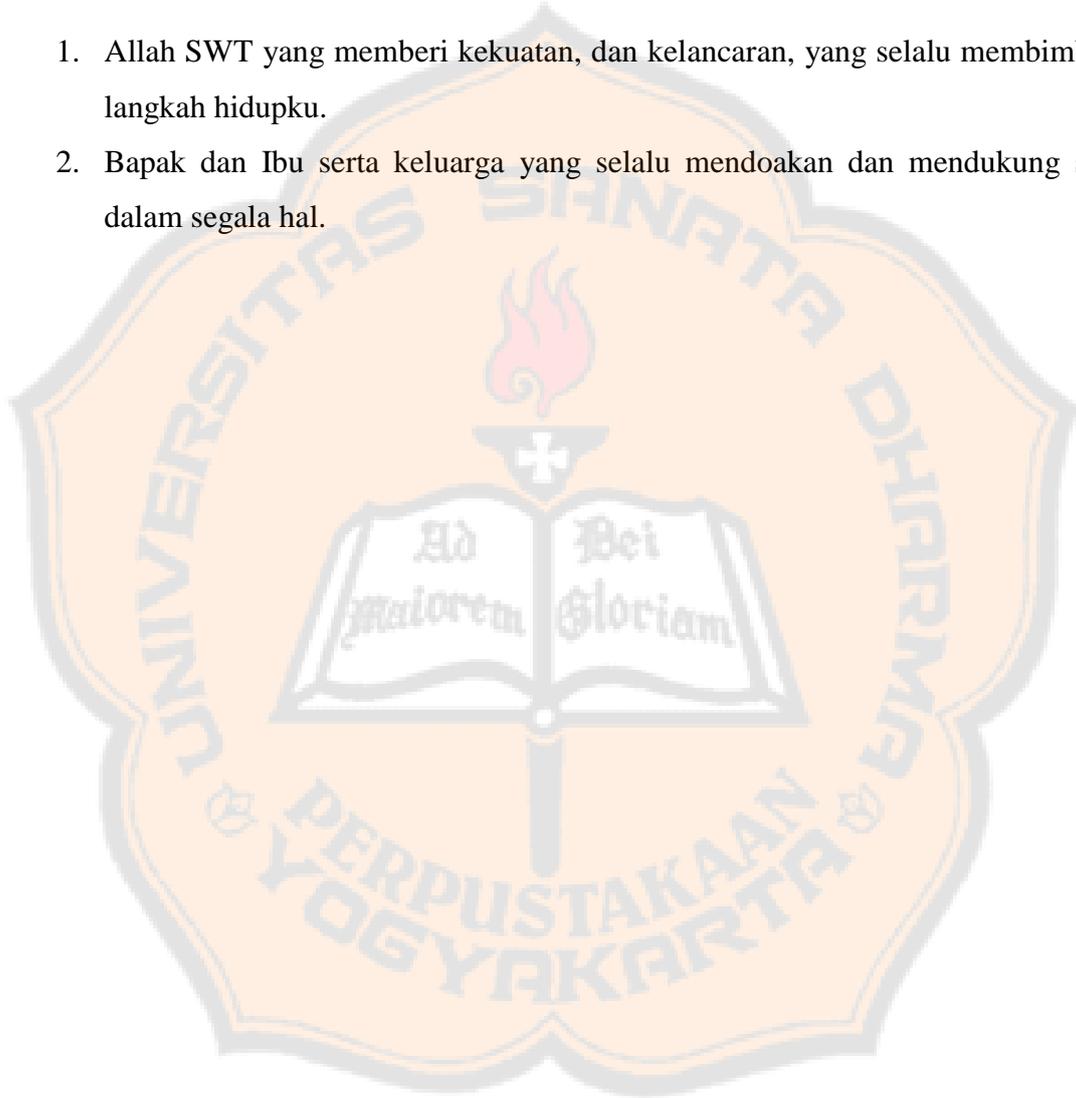



Rohandi, Ph.D.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang memberi kekuatan, dan kelancaran, yang selalu membimbing langkah hidupku.
2. Bapak dan Ibu serta keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung saya dalam segala hal.



MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”.

(Surat Ar-Radu : 11)

”Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah”.

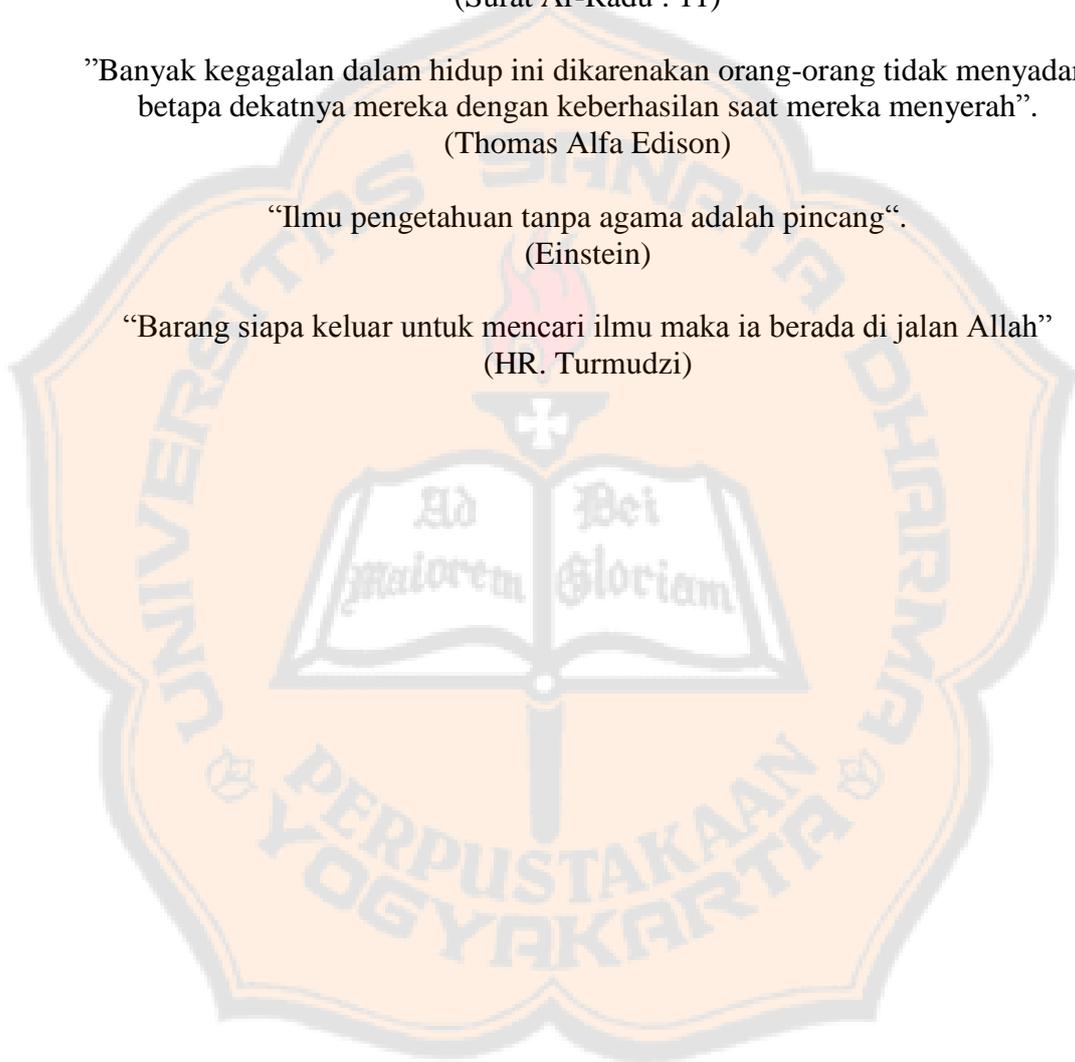
(Thomas Alfa Edison)

“Ilmu pengetahuan tanpa agama adalah pincang”.

(Einstein)

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah”

(HR. Turmudzi)



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 29 Agustus 2014

Penulis,



Febriana Eka Nurani

ABSTRAK

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Universitas Sanata Dharma

Nama : Febriana Eka Nurani
Nomor Mahasiswa : 101314003

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma karya ilmiah saya yang berjudul :

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MIND*
MAPPING PADA SISWA KELAS XC SMA N 1 CANGKRINGAN
SLEMAN YOGYAKARTA**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan demikian saya memberikan kepada Perpustakaan Sanata Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Yogyakarta

Pada tanggal: 29 Agustus 2014

Yang menyatakan



Febriana Eka Nurani

ABSTRAK

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MIND*
MAPPING PADA SISWA KELAS XC SMA N I CANGKRINGAN
SLEMAN YOGYAKARTA**

Oleh:

**Febriana Eka Nurani
Universitas Sanata Dharma
2014**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan (1) kreativitas belajar sejarah siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dan (2) prestasi belajar siswa dalam pelajaran sejarah siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*.

Penelitian ini menggunakan metode PTK model Kemmis & McTaggart dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta sebanyak 22 siswa. Obyek penelitian adalah pembelajaran sejarah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*, kreativitas dan prestasi belajar sejarah siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Adanya peningkatan kreativitas belajar sejarah siswa terlihat pada persentase keadaan awal sebesar 47%, pada siklus I menjadi 55% dan pada siklus II menjadi 86% (2) Adanya peningkatan prestasi belajar sejarah siswa terlihat pada tingkat ketuntasan belajar dari keadaan awal 0% (0 siswa), pada siklus I menjadi 23% (5 siswa), dan pada siklus II meningkat menjadi 82% (18 siswa).

ABSTRACT

INCREASING CREATIVITY AND ACHIEVEMENT OF LEARNING HISTORY THROUGH COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE OF MIND MAPPING ON XC GRADE SMA N 1 CANGKRINGAN SLEMAN YOGYAKARTA

By:
Febriana Eka Nurani
Sanata Dharma University
2014

This study aims to improve (1) the students creativity in learning history using cooperative learning model Mind Mapping and (2) the students learning achievement after the implementation of cooperative learning model Mind Mapping.

This study uses a model Kemmis & McTaggart with the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were students of class XC Cangkringan SMA N 1 Sleman Yogyakarta as many as 22 students. The object of research is the study of history through cooperative learning model Mind Mapping, creativity and achievement of students learning history. Data collection instruments include observation, questionnaires, tests, and documentation. Data were analyzed using analysis deskriptif percentage.

The results of this study indicate that (1) An increase in the creativity of students learning history was seen from the initial state 47%, in the first cycle to 55% and in the second cycle to 86% (2) An increase in students learning achievement was seen at the level of mastery learning from the initial state 0% (0 students), in the first cycle to 23% (5 students), and the second cycle increased to 82% (18 students).

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadira Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkah dan bimbingan-Nya skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* pada Siswa Kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta” ini dapat terselesaikan dengan baik. Bagi penyusunan skripsi ini telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang sangat berguna dalam penyusunan sebuah karya ilmiah.

Terselesaikannya pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Th. Sumini M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan informasi dan bimbingan kepada penulis.
2. Bapak Drs. A.K. Wiharyanto., M.M. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
3. Ibu Sumilah S.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta yang telah memberikan arahan dan juga saran-saran yang membangun.
4. Siswa-siswi kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
5. Bapak, Ibu dan adik tercinta atas segala doa serta dukungannya selama ini sehingga bisa terus bersemangat.
6. Sahabat-sahabat saya, Kristina, Murti, Liyan, Nina, Hakmi, Rid, Ita, Bruri, Fery, Lilik, Rigen yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat, serta doanya dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh teman-teman Pendidikan Sejarah, khususnya angkatan 2010 yang selalu memberikan semangat serta dukungannya.

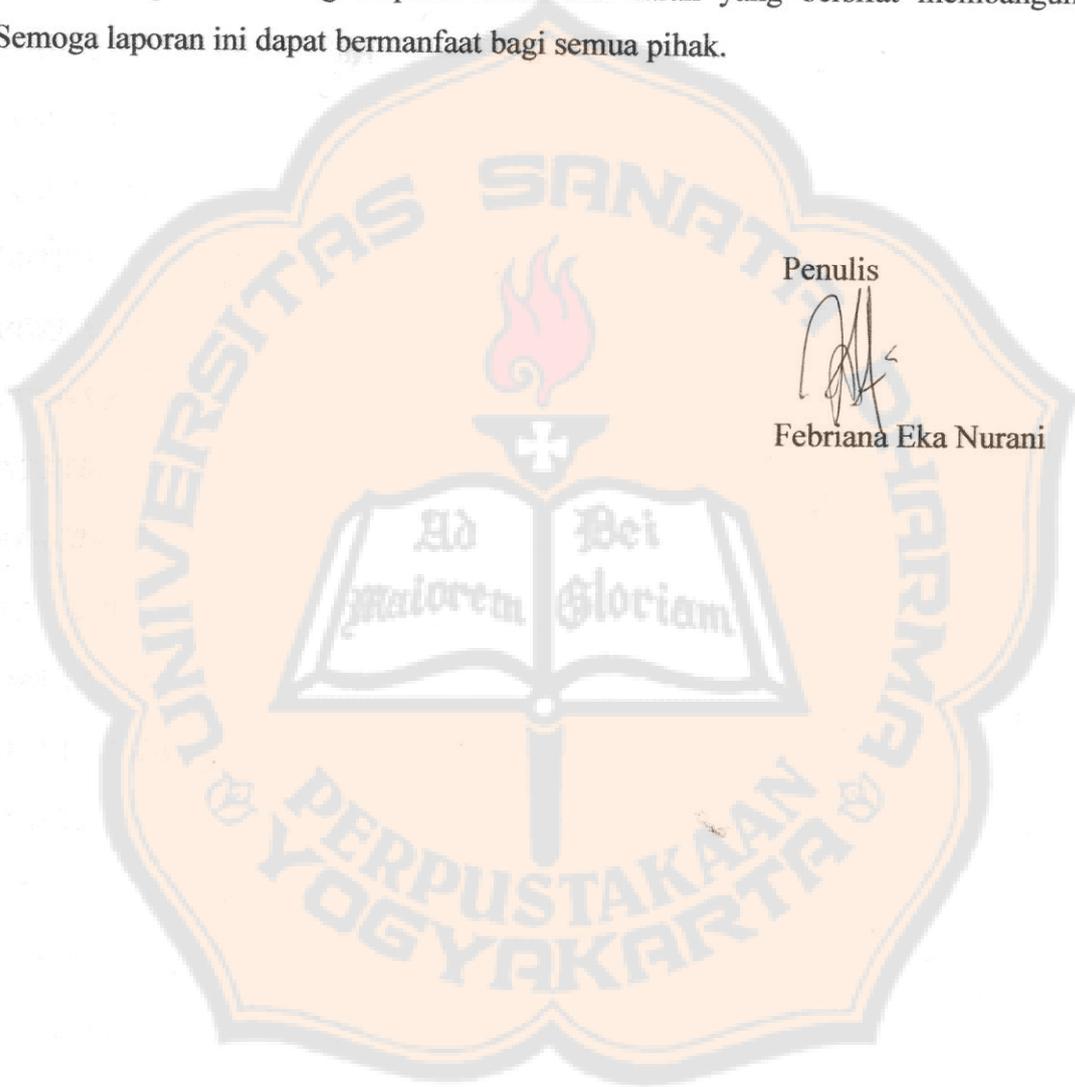
8. Semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis



Febriana Eka Nurani



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Sistematika Penulisan	9

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

BAB II KAJIAN PUSTAKA

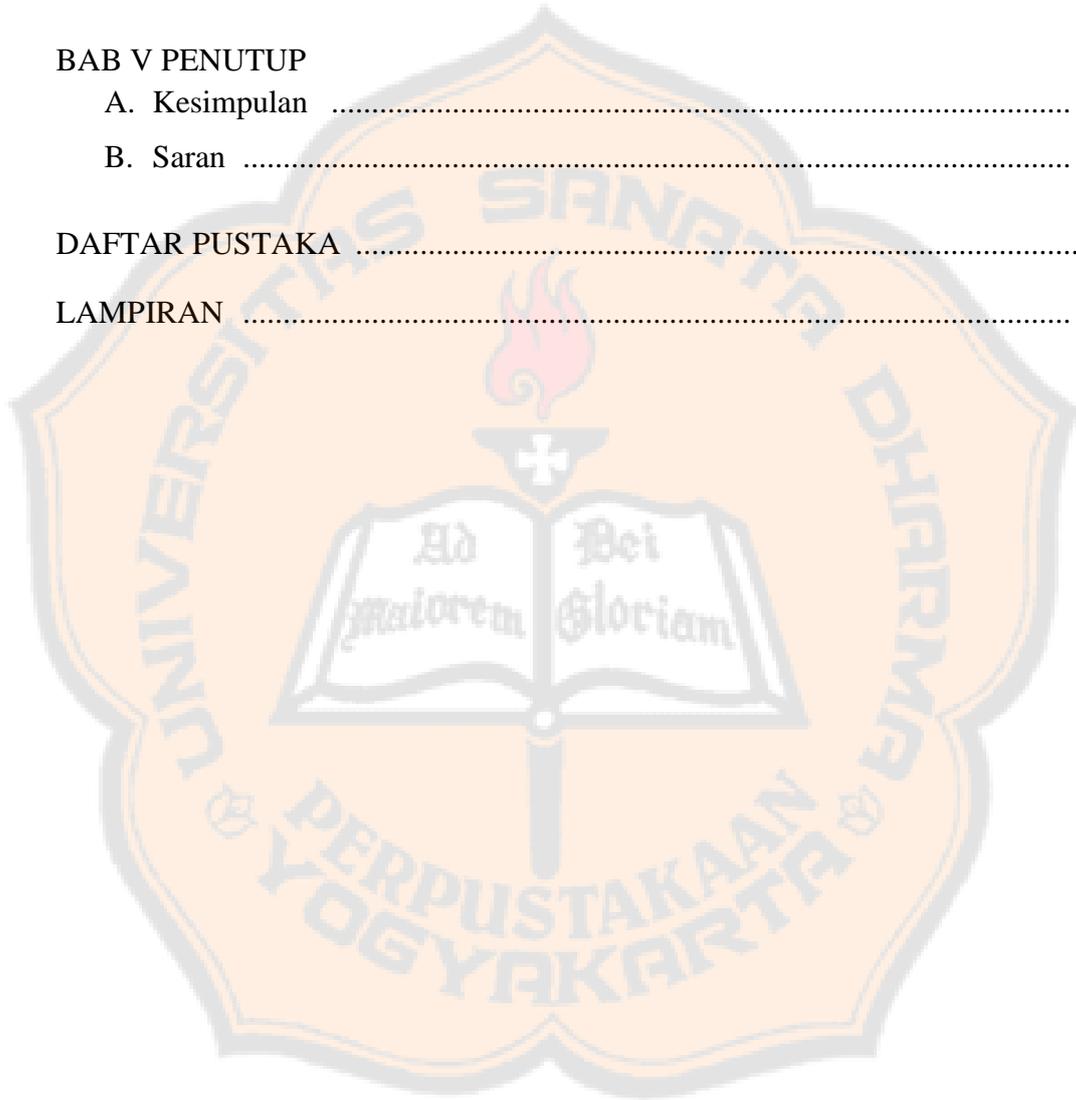
A. Kajian Teori	10
1. Kreativitas Belajar Sejarah	10
2. Prestasi Belajar Sejarah	15
3. Penelitian Tindakan Kelas	17
4. Model Pembelajaran Kooperatif	19
5. Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Mind Mapping</i>	21
6. Materi Pembelajaran	25
7. Hubungan antara PTK, Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Mind Mapping</i> dan Materi Pelajaran	30
B. Kerangka Berpikir	31
C. Penelitian yang Relevan	32
D. Hipotesis Penelitian	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
B. Setting Penelitian	35
1. Tempat Penelitian	35
2. Waktu Penelitian	36
3. Siklus	36
C. Subyek dan Obyek Penelitian	36
1. Subyek Penelitian	36
2. Obyek Penelitian	36
D. Desain Penelitian	36
E. Definisi Operasional variabel	37
F. Sumber Data	38
G. Metode Pengumpulan Data	39
H. Instrumen Pengumpulan Data	40
I. Analisis Data	44
J. Prosedur Penelitian	47
K. Indikator Keberhasilan	52

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	53
B. Komparasi Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa	74
C. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	93



DAFTAR TABEL

Tabel 1:	Karakteristik Otak Kiri dan Otak Kanan	22
Tabel 2:	Langkah-Langkah Membuat Peta Pikiran (<i>Mind Mapping</i>)	23
Tabel 3:	Persentase PAP II	41
Tabel 4:	Kriteria Penentuan Hasil Belajar berdasarkan PAP II	45
Tabel 5:	Lembar Pengamatan (Observasi)	45
Tabel 6:	Tingkat Kategori Nilai	46
Tabel 7:	Tingkat Kategori berdasarkan PAP II	47
Tabel 8:	Indikator Keberhasilan	52
Tabel 9:	Hasil Observasi Kegiatan Siswa	53
Tabel 10:	Data Nilai Awal Siswa	55
Tabel 11:	Frekuensi Data Nilai Awal Siswa	55
Tabel 12:	Data Kreativitas Awal Siswa	57
Tabel 13:	Data Observasi Kegiatan Siswa Siklus I	61
Tabel 14:	Prestasi Belajar Siswa Siklus I	62
Tabel 15:	Frekuensi Data Prestasi Belajar Siswa Siklus I	63
Tabel 16:	Data Observasi Kegiatan Siswa Siklus II	68
Tabel 17:	Prestasi Belajar Siswa Siklus II	69
Tabel 18:	Frekuensi Data Prestasi Belajar Siswa Siklus II	70
Tabel 19:	Data Kreativitas Akhir Siswa	71
Tabel 20:	Komparasi Kuesioner Kreativitas Belajar Sejarah Siswa	75

Tabel 21: Komparasi Pengamatan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa 77

Tabel 22: Komparasi Prestasi Belajar Siswa 80



DAFTAR GAMBAR

Gambar I.	Contoh Pemetaan Pikiran (<i>Mind Mapping</i>)	24
Gambar II.	Kerangka Berpikir	31
Gambar III.	Desain PTK Model Kemmis & McTaggart	37
Gambar IV.	Diagram Perbandingan Data Nilai Awal Siswa	56
Gambar V.	Diagram Perbandingan Data Kuesioner Awal Siswa	58
Gambar VI.	Diagram Perbandingan Data Prestasi Belajar Siswa Siklus I	64
Gambar VII.	Diagram Perbandingan Data Prestasi Belajar Siswa Siklus II ...	71
Gambar VIII.	Diagram Perbandingan Data Kuesioner Akhir Siswa	72
Gambar IX.	Komparasi Kreativitas Belajar Sejarah Siswa Pada Keadaan Awal dan Keadaan Akhir	76
Gambar X.	Komparasi Pengamatan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa Pada Keadaan Awal, Siklus I dan Siklus II Per-Indikator	79
Gambar XI.	Komparasi Prestasi Belajar Sejarah Siswa Pada Keadaan Awal, Siklus I dan Siklus II	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	94
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan I	103
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan II	112
Lampiran 4. Lembar Observasi	121
Lampiran 5. Kisi-Kisi Kuesioner	122
Lampiran 6. Kuesioner	123
Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas Kuesioner	127
Lampiran 8. Kisi-Kisi Soal Ulangan Siklus I	133
Lampiran 9. Soal Ulangan Siklus I dan Kunci Jawaban	136
Lampiran 10. Kisi-Kisi Soal Ulangan Siklus II	139
Lampiran 11. Soal Ulangan Siklus II dan Kunci Jawaban	142
Lampiran 12. Jadwal Penelitian	145
Lampiran 13. Foto Kegiatan	146
Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam menghadapi tuntutan perubahan zaman, fungsi dari pendidikan terutama pendidikan nasional harus mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Lebih jauh lagi dari tujuan operasional pendidikan nasional Indonesia adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang memiliki tujuan untuk memberikan pendidikan dan pengajaran kepada siswa sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya. Sekolah sebagai tempat proses berlangsungnya pembelajaran, termasuk Sekolah Menengah Atas (SMA) seharusnya memperhatikan berbagai hal yang dapat mendukung pembentukan generasi bangsa agar dapat bermanfaat bagi masyarakat dan negara. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman¹ “Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tujuan instruksional dapat terwujud”.

¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2011, hal. 25.

Tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa yang tertuang dalam nilai prestasi belajar dalam rapor. Prestasi belajar adalah apabila seseorang telah belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut, dari tidak tahu dan tidak mengerti menjadi tahu dan mengerti.

Namun dalam kenyataannya berdasarkan pengamatan peneliti di kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta masih terdapat permasalahan yang cukup mengkhawatirkan dari cara mengajar guru yang tidak kreatif, dimana guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yakni dengan metode ceramah, mencatat, menghafal dan mengajarkan soal latihan yang bersifat *teks book*. Cara mengajar yang monoton tersebut sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas belajar dan prestasi belajar siswa di kelas. Guru kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran dan juga kurangnya motivasi yang diberikan guru pada siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah. Strategi pembelajaran ceramah dan mencatat merupakan strategi pembelajaran yang sering digunakan oleh guru sejarah. Pada saat guru menerapkan strategi pembelajaran ceramah, siswa cenderung mengantuk dan pada saat mencatat siswa lebih mengandalkan catatan teman. Siswa menjadi tidak memperhatikan penjelasan guru di depan kelas, mereka asik sendiri dengan kegiatan lainnya seperti melamun, main HP, mengobrol dengan teman sebangku, bahkan sampai ada siswa yang tertidur pulas di belakang.

Kurangnya minat, semangat serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas sangatlah nampak pada saat guru menyampaikan materi

yang disertai dengan pertanyaan-pertanyaan, dimana siswa cenderung diam dan tidak siap saat ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Ada siswa yang menjawab pertanyaan guru pun hanya menjawab dengan asal-asalan, tidak ada siswa yang menjawab dengan kreatif dan serius. Bahkan sebagian dari mereka tidak merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kurangnya kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, siswa hanya mengisinya berdasarkan jawaban yang sudah ada di buku, siswa tidak berinisiatif mengembangkannya ataupun mengerjakannya dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Dampak dari rendahnya kreativitas belajar siswa ialah rendahnya hasil prestasi belajarnya. Rendahnya prestasi belajar siswa tersebut terlihat pada hasil ulangan tengah semester dari 22 jumlah siswa keseluruhan, tidak ada satu siswa pun yang berhasil mencapai KKM yaitu 72.

Sebenarnya pada proses pembelajaran dalam hal pengelolaan kelas, model pembelajaran yang dilakukan guru dengan ceramah dan mencatat tidaklah salah, hanya saja model tersebut kurang bisa membuat siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna. Berdasarkan peraturan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007, “Bahwa kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.”²

² Depdikbud, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, Jakarta, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, 1999, hal. 33.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa pembelajaran sejarah adalah salah satu pelajaran yang menuntut kemampuan kognitif siswa. Tidak mengherankan bila banyak siswa yang mengeluh jika diberi pelajaran sejarah, karena yang ada di benak mereka adalah sejarah itu menghafal, mencatat dan mengantuk. Paradigma inilah yang ingin peneliti ubah, yaitu dengan cara guru harus mengubah model pembelajarannya, dari yang sebelumnya model pembelajarannya konvensional berupa ceramah dan mencatat diubah dengan model pembelajaran yang lebih kreatif dan lebih banyak mengaktifkan siswa di dalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk memaksimalkan prestasi belajar siswa khususnya dalam pelajaran sejarah adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dapat membuat siswa lebih berani dalam berkreasi, mengeluarkan pendapat, pertanyaan dan saran dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih aktif dan paham dalam mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individual, serta menjadi lebih kreatif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga memudahkan siswa memahami dan menganalisis peristiwa sejarah. Dengan keberhasilan tersebut maka siswa mampu meningkatkan prestasi belajarnya dalam mata pelajaran sejarah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

Dari segi siswa :

1. Kurangnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah sehingga hasil belajar menjadi tidak optimal.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
3. Saat diberikan pertanyaan siswa tidak siap untuk menjawab.
4. Beberapa siswa tidak mencatat dan hanya mengandalkan catatan teman.
5. Kurangnya kreativitas belajar siswa dalam mengerjakan tugas.
6. Rendahnya prestasi siswa dalam belajar sejarah.

Dari segi guru :

1. Proses pembelajaran sejarah masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran.
2. Guru kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran.
3. Kurangnya motivasi yang diberikan guru dalam proses pembelajaran.
4. Guru lebih banyak menuntut siswa untuk menghafal materi.
5. Guru lebih sering meminta peserta didik untuk mencatat.
6. Saat ujian soal-soal bersifat *teks book* (PG) bukan soal analisis atau essay.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yaitu pada upaya meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar sejarah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada peningkatan kreativitas belajar sejarah siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* di kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta ?
2. Apakah ada peningkatan prestasi belajar sejarah siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* di kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta ?

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pemecahan masalah yang dipilih dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar sejarah siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* diyakini peneliti dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan mengembangkan imajinasinya agar tidak terpaku oleh materi yang ada di dalam buku tetapi siswa juga bisa mengembangkan jawaban sesuai wawasannya. Siswa menjadi lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya dan mampu untuk meningkatkan prestasi

belajarnya. Maka dengan meningkatnya kreativitas siswa, akan berdampak pula kepada meningkatnya prestasi belajar.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

1. Untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* di kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta.
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* di kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, yaitu :

1. Bagi Universitas Sanata Dharma khususnya FKIP

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi Universitas untuk peningkatan dan pengembangan Fakultas khususnya keguruan, agar menghasilkan guru-guru yang semakin profesional dalam bidang kependidikan.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan tipe pembelajaran yang sesuai, menjadi sebuah alternatif dalam mengatasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sejarah, dapat menambah

perbendaharaan ilmu pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* yang dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar sejarah siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pelajaran sejarah yang lebih menarik dan menyenangkan, membuat siswa lebih berani dalam mengeluarkan pendapat, pertanyaan dan saran dalam mengikuti proses pembelajaran, serta lebih kreatif dan paham dalam mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individual sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari sejarah. Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa memiliki kreativitas belajar yang tinggi sehingga berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bekal bagi peneliti sebagai calon seorang guru sejarah, sehingga kelak dapat menjadi seorang guru sejarah yang inovatif dan kreatif dalam memajukan pendidikan.

5. Bagi Sekolah

Membantu memberikan informasi dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* sebagai bahan untuk meningkatkan kinerja serta kreatifitas guru dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* Pada Siswa Kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta” terdiri dari lima bab, yaitu :

Bab I : Berupa pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Berupa kajian pustaka yang memaparkan teori-teori pendukung dalam penelitian ini, materi pembelajaran, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab III : Menjelaskan metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, setting penelitian, subyek dan obyek penelitian, desain penelitian, definisi operasional variabel, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, analisis data, prosedur penelitian, dan indikator keberhasilan.

Bab IV : Berupa hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini dijelaskan data keadaan awal sampai siklus II dan komparasinya.

Bab V : Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kreativitas Belajar Sejarah

a. Kreativitas

Kata kreativitas berasal dari "*create*" yang berarti pandai mencipta. Dalam pengertian yang lebih luas, kreativitas berarti suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas berfikir. Nana Syaodih mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal baru itu tidak perlu sesuatu yang benar-benar baru, tetapi bisa juga sesuatu yang telah ada sebelumnya, dan individu tersebut menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru, dan memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan yang sebelumnya.³ Jadi sesuatu yang baru itu bersifat inovatif.

Berkaitan dengan pengertian kreativitas, terdapat beberapa tokoh yang memiliki pendapat yang hampir sama, di antaranya :

- (1) Santrock berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi;
- (2) Mayesty menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai bagi orang tersebut dan orang lain;
- (3) Angelou berpendapat bahwa kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif;
- (4) Gallagher menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang belum ada sebelumnya;
- (5) Moustakas berpendapat bahwa kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu

³ Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2003, hal. 104.

dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain.⁴

Dari keterangan di atas dapat dipahami bahwa kreativitas merupakan suatu potensi bawaan yang dimiliki oleh masing-masing individu sejak lahir, dan ia tinggal memanfaatkannya untuk mensejahterakan kehidupannya dengan cara menciptakan atau menemukan cara baru atau hal baru yang dapat menghasilkan sesuatu yang lebih unggul dan memiliki banyak manfaat untuk dirinya sendiri dan kehidupan orang banyak.

Aspek-Aspek yang mempengaruhi kreativitas ialah :

- 1) Aspek Kognitif, yaitu kemampuan kognitif atau kemampuan berpikir adalah salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah atau dalam menghasilkan produk baru. Kemampuan berpikir ini merangkai kemampuan dalam mensintesis, menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan berbagai informasi yang menghasilkan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah atau memproduksi kreasi baru.
- 2) Aspek Intuitif dan Imajinatif yaitu kemampuan intuitif dan imajinatif yang ada di alam bawah sadar dalam mengolah informasi secara detail merupakan aktivitas yang dilakukan oleh belahan otak bagian kanan yang menghasilkan kreativitas.
- 3) Aspek Kepekaan dalam Penginderaan ialah kreativitas dipengaruhi oleh kepekaan dalam penginderaan. Kepekaan ini menghasilkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau tidak disadari oleh orang lain.
- 4) Aspek Kecerdasan Emosi adalah kecerdasan emosi berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian, dalam menghadapi berbagai masalah yang berkaitan dengan aktivitas yang menghasilkan kreativitas itu sendiri.⁵

⁴ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta, Indeks, 2010, hal. 38.

⁵ Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologis Pendidikan*, Bogor, Ghalia Indonesia, 2013, hal. 80.

Berhubungan dengan aktualisasi diri sebagai suatu bentuk perwujudan kreativitas, Catron dan Allen menjelaskan 12 indikator kreatif yang bisa dilihat pada diri anak, yaitu sebagai berikut :

- 1) Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- 2) Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
- 3) Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas.
- 4) Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan cara sendiri.
- 5) Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
- 6) Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya.
- 7) Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri; anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- 8) Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- 9) Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- 10) Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- 11) Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan.
- 12) Anak bersifat fleksibel dan menjadi berbakat dalam mendesain sesuatu.⁶

b. Belajar

Menurut Witherington “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Pendapat lain dikemukakan oleh Crow dan Hilgard. Menurut Crow “Belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru”. Sedangkan menurut Hilgard “Belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap sesuatu situasi”.

⁶ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta, Indeks, 2010, hal. 40.

Vesta dan Thompson menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman”. Sedangkan menurut Gage dan Berliner, “Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang muncul karena pengalaman”.⁷ Menurut Slameto, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang didasarkan atas pengalamannya sendiri ataupun orang lain.

c. Sejarah

Sejarah berasal dari bahasa Arab, yakni “syajaratun” yang dibaca syajarah, yang berarti “pohon kayu”, sedangkan dalam bahasa Inggris “*history*” yang berasal dari Yunani Kuno “*historia*” yang berarti belajar dengan bertanya-tanya, dan dalam bahasa Indonesia menjadi “sejarah”. Sejarah sangatlah berkaitan dengan silsilah, riwayat, cerita dan asal-usul tentang seseorang atau kejadian.⁹ Arti kata sejarah sekarang ini memiliki makna sebagai cerita, atau kejadian yang benar-benar telah terjadi pada masa lalu. Kemudian pengertian sejarah sebagai mata pelajaran yang dijelaskan oleh Depdiknas adalah “mata pelajaran yang

⁷ Nana Sayodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2009, hal. 155.

⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010, hal. 2.

⁹ Mohammad Ali, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung, Bhakti Utama, 2007, hal. 341.

menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dari masa lampau hingga kini.”¹⁰

Mengenai jenis kegunaan sejarah, terbagi dalam 4 kegunaan *Pertama*, Fungsi Edukatif yang berarti bahwa sejarah membawa dan mengajarkan kebijaksanaan. Oleh karena itu penting pula ungkapan seperti *belajarlah dari sejarah*. *Kedua*, Fungsi Inspiratif yang mana sejarah dapat memberikan inspirasi, contoh melalui pembelajaran sejarah perjuangan para pahlawan dalam melawan penjajah Belanda, kita dapat terinspirasi semangat juangnya mereka. *Ketiga*, Fungsi Instruktif dimana belajar sejarah dapat berperan dalam proses pembelajaran pada salah satu kejuruan atau keterampilan tertentu, seperti jurnalistik. Dan yang terakhir adalah Fungsi Rekreasi yang artinya dengan belajar sejarah dapat memberikan rasa kesenangan maupun kekaguman terhadap apa yang digambarkannya kepada kita melalui berbagai imaji.

d. Kreativitas Belajar Sejarah

Berdasarkan kreativitas dan belajar yang sudah dijabarkan diatas, dapat kita lihat bahwa terdapat keterkaitan yang erat antara kreativitas dan belajar. Kreativitas adalah salah satu unsur sikap pengekspresian seseorang yang kaitanya dengan aktivitas studi. Terdapat 12 indikator kreativitas yang dapat dilihat pada siswa yaitu : 1) Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit. 2) Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian. 3) Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta

¹⁰ Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial*, Jakarta, Bumi Aksara, 2009, hal. 287.

bebas. 4) Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan cara sendiri. 5) Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis. 6) Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya. 7) Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri; anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi. 8) Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan. 9) Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura. 10) Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya. 11) Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan. 12) Anak bersifat fleksibel dan menjadi berbakat dalam mendesain sesuatu. Sedangkan untuk kreativitas belajar sejarah ialah keingintahuan atau rasa ingin tahu yang bersifat inovatif dalam memperoleh informasi mengenai masa lampau.

2. Prestasi Belajar Sejarah

Muhibbin Syah menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan taraf keberhasilan sebuah proses belajar-mengajar (*the teaching-learning process*) atau taraf keberhasilan sebuah program pembelajaran/penyajian materi, dan kenaikan kelas.¹¹ Selanjutnya Winkel mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang di capainya.¹²

¹¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2003, Hal 197.

¹² W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (edisi revisi), Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1999, Hal 146.

Dalam mengungkapkan dan mengukur prestasi siswa kita dapat melihatnya dari tiga aspek, meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Ketiga aspek tersebut akan dikemukakan sebagai berikut :

1. Aspek kognitif, yaitu aspek yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual siswa.
2. Aspek afektif, yaitu aspek yang berkenaan dengan sikap dan nilai.
3. Aspek psikomotorik yaitu aspek yang berkenaan dengan hasil belajar yang tampak dalam kemampuan bertindak.

Ketiga hasil belajar di atas pada dasarnya memiliki keterpautan yang erat satu dengan yang lainnya, bahkan terdapat beberapa persamaan. Seseorang yang berubah tingkat kognitifnya sebenarnya pada kadar tertentu telah berubah pula pada sikap dan perilakunya. Hal ini sesuai dengan yang telah dikemukakan oleh Carl Rogers bahwa seseorang yang telah menguasai tingkat kognitif, maka perilakunya sudah bisa disamakan.¹³

Berdasarkan penjelasan di atas, maka bisa diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil atau taraf kemampuan yang sudah dicapai seorang siswa sesudah mengikuti proses belajar mengajar pada masa tertentu baik berupa perubahan pada tingkah laku, keterampilan maupun pengetahuan sejarah yang diukur dan dinilai serta dituangkan pernyataan nilai atau angka.

¹³ Skripsi Lira Rachmawati, *Pengaruh Kreativitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Sub Akuntansi Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Jalancagak Subang*, Bandung, Universitas Pasundan, 2012, hal. 39.

3. Penelitian Tindakan Kelas

Sebelum memaparkan tentang penelitian tindakan kelas, ada baiknya disampaikan terlebih dahulu mengenai pengertian penelitian tindakan. Penelitian tindakan adalah penelitian tentang, untuk, dan oleh masyarakat/kelompok sasaran, dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, dan kolaborasi antara peneliti dengan kelompok sasaran. Penelitian tindakan merupakan salah satu strategi pemecah masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Pihak yang terlibat (guru, widyaiswara, instruktur, kepala sekolah dan warga masyarakat) mencoba dengan sadar merumuskan suatu tindakan atau intervensi yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk memahami tingkat keberhasilannya.

Wibawa menyatakan penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan. Arikunto mendefinisikan penelitian tindakan kelas yang cukup sederhana, yakni merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Menurut Stanford, PTK ialah suatu kegiatan siklis yang bersifat menyeluruh yang terdiri atas analisis, penemuan fakta, konseptualisasi, perencanaan, pelaksanaan, penemuan fakta tambahan, dan evaluasi.¹⁴

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang selanjutnya disebut PTK adalah penelitian yang mengangkat

¹⁴ Tukiran Taniredja, Irma Pujiati, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*, Bandung, Alfabeta, 2010, hal. 15.

masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru berdasarkan pada pencermatan kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Menurut Rochman Natawidjaya, karakteristik penelitian tindakan kelas ada tujuh karakter, yaitu (1) Prosedur penelitian ditempat kejadian yang dirancang untuk menanggulangi masalah nyata di tempat yang bersangkutan; (2) Diterapkan secara kontekstual, artinya variabel-variabel atau faktor-faktor yang ditelaah selalu terkait dengan keadaan dan suasana penelitian; (3) Terarah pada perbaikan atau peningkatan mutu kinerja guru di kelas; (4) Bersifat fleksibel (disesuaikan dengan keadaan); (5) Banyak mengandalkan data yang diperoleh langsung dari pengamatan atas perilaku serta refleksi peneliti; (6) Menyerupai “penelitian eksperimental”, namun tidak secara ketat memperdulikan pengendalian variabel; dan (7) Bersifat situasional dan spesifik, umumnya dilakukan dalam bentuk studi kasus.¹⁵

Dapat dikatakan bahwa semua penelitian bertujuan untuk memecahkan suatu masalah, namun khusus PTK di samping tujuan tersebut tujuan PTK yang utama adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses belajar mengajar. Menurut Mulyasa, secara umum tujuan Penelitian Tindakan Kelas adalah :

- a) Memperbaiki dan meningkatkan kondisi-kondisi belajar serta kualitas pembelajaran.
- b) Meningkatkan layanan profesional dalam konteks pembelajaran, khususnya layanan kepada siswa sehingga tercipta layanan prima.
- c) Memberikan kesempatan kepada guru berimprovisasi dalam melakukan tindakan pembelajaran yang direncanakan secara tepat waktu dan sasarannya.
- d) Memberikan kesempatan kepada guru mengadakan pengkajian secara bertahap kegiatan pembelajaran yang dilakukannya sehingga tercipta perbaikan yang berkesinambungan.
- e) Membiasakan guru mengembangkan sikap ilmiah, terbuka, dan jujur dalam pembelajaran.¹⁶

¹⁵ Sarwiji Suwandi, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) & Penulisan Karya Ilmiah*, Surakarta, Yuma Pustaka, 2011, hal. 15.

¹⁶ Tukiran Taniredja, Irma Pujiati, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*, Bandung, Alfabeta, 2010, hal. 20.

Tujuan lain PTK adalah untuk meningkatkan atau perbaikan mutu praktik pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru. Di samping itu dengan PTK tertumbuhkannya budaya meneliti dikalangan guru. Melalui PTK, guru senantiasa memperbaiki praktik pembelajaran di kelas berdasarkan pengalaman-pengalaman langsung yang nyata dipandu dengan perluasan wawasan ilmu pengetahuan dan penguasaan teoritik praksis pembelajaran.

Apabila tujuan-tujuan di atas dapat dicapai, maka guru akan memperoleh sekurang-kurangnya empat manfaat penting dari pelaksanaan PTK. Manfaat PTK meliputi hal-hal berikut ini :

- a. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran
- b. Guru dapat meningkatkan kemampuan reflektifnya dan mampu memecahkan permasalahan pembelajaran yang muncul
- c. Melalui PTK, guru akan terlatih untuk mengembangkan secara kreatif kurikulum di kelas atau sekolah
- d. Kemampuan reflektif guru serta keterlibatan guru dalam upaya inovasi dan pengembangan kurikulum yang akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru.¹⁷

4. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok, dan menurut Roger dan David Johson, tidak semua belajar kelompok bisa dianggap sebagai pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus ditetapkan. Lima unsur tersebut yaitu, (1) saling ketergantungan; (2) tanggung

¹⁷ Sarwiji Suwandi, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) & Penulisan Karya Ilmiah*, Surakarta, Yuma Pustaka, 2011, hal. 17.

jawab perseorangan); (3) interaksi promotif; (4) komunikasi antar anggota; (5) pemrosesan kelompok.¹⁸

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial. menurut Nur, ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang maupun rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
- Penghargaan lebih menekankan pada kelompok diri pada masing-masing individu.¹⁹

Untuk memilih model yang tepat, maka perlu diperhatikan keperluannya yang sesuai dengan pencapaian dari tujuan pencapaian yang diinginkan oleh seorang guru. Dalam prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik apabila memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut :

Pertama, peran guru di dalam kelas harus seminimal mungkin. *Kedua*, semakin sedikit waktu yang diperlukan untuk mengaktifkan siswa itu semakin baik. *Ketiga*, cara belajar siswa sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang telah disesuaikan. *Keempat*, guru dapat melaksanakan modelnya dengan baik. *Kelima*, tidak ada satupun metode yang paling sesuai untuk segala tujuan, jenis materi, dan proses belajar yang ada.²⁰

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model pembelajaran yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya : 1) *Jigsaw*, 2) *Talking*

¹⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2009, hal. 54.

¹⁹ Daryanto dan Muljo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta, Gava Media, 2012, hal. 242.

²⁰ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2013, hal. 73.

Stick, 3) *Student Team Achievement Division (STAD)*, 3) *Teams Games Tournaments (TGT)*, 4) *Think Pair Share*, 5) *Rotating Trio Exchange*, dan 6) *Mind Mapping*.²¹ Dari beberapa model pembelajaran tersebut, penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping*

Menurut Buzan, *Mind Mapping* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan cara dengan mencatat kreatif, efektif, dan secara harfiah akan menjadi sebuah pemetaan pikiran-pikiran. Pembuatan *Mind Mapping* didasarkan pada cara kerja alamiah otak dan mampu menyalakan percikan-percikan kreativitas dalam otak karena melibatkan kedua belahan otak kita.²² Tony Buzan membuat *Mind Map* agar kita bisa mencatat lebih baik dengan menirukan cara kerja otak. Peta pikiran memberimu gambaran besar tentang informasi baru karena kamu menggambarkan koneksi untuk melihat hubungan antar-informasi, apa nilai pentingnya, dan apa yang ingin kamu ingat.²³

Tony Buzan mengemukakan dengan *Mind Mapping* pembelajaran akan efektif karena melibatkan dua sisi yaitu otak kanan dan otak kiri secara bersamaan. Efektifnya otak kanan dan otak kiri dapat dilihat pada tabel di bawah ini.²⁴

²¹ *Ibid*, hal. 74.

²² Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map (Ahli bahasa: Susi Purwoko)*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 2012, hal. 4.

²³ Bobbi DePorter, *Quantum Note Taker*, Bandung, Kaifa, 2009, hal. 34.

²⁴ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map (Alih bahasa: Susi Purwoko)*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 2012, hal. 48.

Tabel 1. Karakteristik Otak Kiri dan Otak Kanan

Otak Kiri	Otak Kanan
Tulisan dan urutan penulisan	Irama
Logika	Warna
Angka	Gambar
Hubungan antar kata dan analisis	Dimensi

Menurut Porter dan Hernacki menyatakan bahwa

Mind Mapping juga dapat disebut dengan peta pemikiran atau model mencatat secara menyeluruh dalam satu halaman. *Mind mapping* menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan. Peta pikiran pada dasarnya menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan pada otak.²⁵

Kelebihan pemetaan pikiran (*Mind Mapping*) menurut Ingemar Svantesson,

yaitu :

- a) Meningkatkan daya ingat siswa
- b) Memudahkan para siswa untuk berfokus pada pokok bahasan
- c) Menghemat waktu untuk mengingat
- d) Memudahkan siswa merencanakan rute atau kerangka pemikiran
- e) Memudahkan siswa mengelompokkan konsep dan membantu membandingkannya
- f) Membantu siswa berfikir logis
- g) Mengumpulkan data-data dalam jumlah besar di suatu tempat
- h) Mendorong pemecahan masalah dengan cara yang kreatif sehingga memberikan pengalaman belajar yang permanen kepada siswa
- i) Menyenangkan dan mudah diingat.²⁶

Sedangkan kekurangan *Mind Mapping* menurut Isni yaitu :

- a) Sulit dibaca oleh orang lain. *Mind Mapping* dibuat seseorang terkadang sulit dibaca orang lain karena adanya perbedaan persepsi dalam membuat kata dan gambar
- b) Dapat menjadi terlalu kompleks karena akan menyebabkan *Mind Mapping* tersebut menjadi tidak efisien waktu dalam membaca
- c) Pengenalan *Mind Mapping* tergolong baru bagi siswa sehingga dapat membuat sebagian siswa menjadi bingung.

²⁵ Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning (Alih bahasa: Alwiyah Abdurrahman)*, Bandung, Mizan Pustaka, 2009, hal. 152.

²⁶ Ingemar Svantesson, *Learning Maps and Memori Skills (Alih bahasa : Bambang Prajoko)*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 2004, hal. 11.

- d) Teknik akan dirasa susah bagi siswa yang tidak percaya diri dengan kemampuan menggambarinya sehingga mengimplikasikan teknik ini tidak maksimal
- e) Teknik ini memerlukan banyak waktu, baik pada saat penjelasan pembuatan *Mind Mapping* dan pada saat pembuatan *Mind Mapping* itu sendiri
- f) *Mind Mapping* cenderung hanya cocok dipakai orang dengan gaya belajar visual, karena teknik ini memerlukan konversi kode antara materi dalam bentuk simbol-simbol.²⁷

Pembuatan pemetaan pikiran dilakukan dengan membuat suatu sajian visual atau suatu diagram tentang bagaimana ide-ide penting atau suatu topik tertentu dihubungkan satu sama lain. George Posner dan Alan Rudnitsky menulis bahwa “peta pikiran mirip dengan peta jalan, namun peta pikiran menaruh perhatian pada hubungan antar ide-ide, bukan hubungan antar tempat”.²⁸ Maka dari itu, untuk membuat suatu konsep siswa dilatih untuk mengidentifikasi ide-ide kunci yang berhubungan dengan suatu topik dan menyusun ide-ide tersebut dalam suatu pola logis. Kadang-kadang peta pikiran merupakan diagram hierarki, kadang-kadang peta pikiran itu fokus pada hubungan sebab akibat.

Arends, memberikan langkah-langkah dalam membuat peta pikiran sebagai berikut :

Tabel 2. Langkah-Langkah Membuat Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Langkah 1	Mengidentifikasi ide pokok atau prinsip yang melingkupi sejumlah konsep. Contoh ekosistem
Langkah 2	Mengidentifikasi ide-ide atau konsep-konsep sekunder yang menunjang ide utama. Contoh, individu, populasi, dan komunitas

²⁷ Isni Nurhidayati, *Implementasi Teknik Pembelajaran Pemetaan Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 3 SMK Muhammadiyah Kretek*, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012, hal. 25.

²⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta, Kencana, 2010, hal. 166.

Langkah 3	Tempatkan ide-ide utama di tengah atau di puncak peta tersebut
Langkah 4	Kelompokkan ide-ide sekunder di sekeliling ide utama yang secara visual menunjukkan hubungan ide-ide tersebut dengan ide utama

Berdasarkan paparan di atas, dapatlah dikemukakan langkah-langkah dalam membuat peta pikiran sebagai berikut : (1) memilih suatu bahan bacaan; (2) menentukan konsep-konsep yang relevan; (3) mengurutkan konsep-konsep dari yang inklusif ke yang kurang inklusif; (4) menyusun konsep-konsep tersebut dalam suatu bagan, konsep yang inklusif diletakkan di bagian atas atau puncak peta lalu dihubungkan dengan kata penghubung misalnya “terdiri atas”, “menggunakan” dan lain-lain.²⁹ Berikut ini adalah contoh dari pemetaan pikiran (*Mind Mapping*) :



Gambar I
Contoh Pemetaan Pikiran (*Mind Mapping*)

²⁹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta, Kencana, 2010, hal. 159.

6. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam penelitan ini diambil dari kurikulum:

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis peradaban Indonesia dan Dunia.

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

Materi Pokok dalam pembelajaran adalah Peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga dan Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho).

a. Peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga

1) Keadaan Geografis

Daerah India merupakan suatu jazirah benua Asia yang disebut dengan nama anak benua. Di sebelah utara daerah India terbentang pegunungan Himalaya yang menjai pemisah antara India dandaerah-daerah lainnya di Asia. Pada daerah India bagian utara mengalir Sungai Shindu (Indus), Gangga, Yamuna, dan Brahmaputera. Daerah tersebut merupakan daerah subur sehingga sangat padat penduduknya.

2) Peradaban Lembah Sungai Shindu (Indus)

➤ Pusat Peradaban, Tata Kota dan Sanitasi

Ibukota daerah lembah Sungai Shindu bagian selatan diperkirakan kota Mohenjo-Daro dan kota Harrapa adalah ibukota lembah Sungai Shindu bagian utara. Pembangunan kota tersebut didasarkan pada perencanaan tata kota yang teratur dengan baik. Limbah-limbah kotoran langsung tersalur ke sungai.

➤ Sistem Pertanian, Pengairan, Teknologi, dan Perekonomian

Sistem pertanian dan pengairan sangat terarah dengan sangat baik, dimana lahan-lahan pertanian menjadi mata pencaharian utama masyarakat India. Jadi pengairan disana sudah terarah dengan baik dengan dibuat saluran-saluran irigasi yang mengairi lahan pertanian milik masyarakat. Selain pertanian, masyarakat setempat juga telah membuat barang-barang yang terbuat dari emas dan perak sebagai alat rumah tangga, pertanian, serta pembangunan lainnya. Karena wilayah Mohenjo-Daro dan Harrapa sudah tergolong dalam wilayah yang maju, maka mereka pun mulai melakukan perekonomian dengan wilayah tetangga seperti Mesopotamia.

➤ Pemerintahan dan Kepercayaan

Pemerintahan pertama Kerajaan Maurya di pimpin oleh Candraguta Maurya. Kemudian pada masa Ashoka, kerajaannya terpecah belah menjadi kerajaan kecil. Kepercayaan masyarakat Lembah Sungai Shindu memuja banyak dewa, dan menyembah binatang-binatang dan pohon sebagai tanda terimakasih terhadap kehidupan yang dinikmatinya, berupa kesejahteraan dan perdamaian.

➤ Peninggalan Kebudayaan

Ditemukan beberapa arca yang masih sempurna bentuknya dan dua buah Torso (arca yang telah hilang kepalanya), selain arca terdapat pula alat-alat rumah tangga dan senjata yang telah banyak digunakan masyarakat setempat.

3) Peradaban Lembah Sungai Gangga

➤ Pusat Peradaban

Lembah Sungai Gangga terletak antara Pegunungan Himalaya dan Pegunungan Windya-Kedna. Pendukung peradaban lembah Sungai Gangga adalah bangsa Aria yang termasuk bangsa Indo German. Peradaban Lembah Sungai Gangga meninggalkan jejak yang sangat penting karena dari peradaban inilah muncul dua agama besar di dunia, yaitu agama Hindu dan Buddha

➤ Pemerintahan

Perkembangan sistem pemerintahan di Lembah Sungai Gangga merupakan kelanjutan dari sistem pemerintahan masyarakat daerah Lembah Sungai Shindu. Sejak runtuhnya Kerajaan Maurya, keadaan menjadi kacau akibat terjadi peperangan antara kerajaan-kerajaan kecil yang ingin berkuasa. Keadaan ini baru dapat diamankan kembali setelah munculnya kerajaan Gupta.

➤ Bentuk Kebudayaan Lembah Sungai Gangga

Perkembangan kebudayaan Lembah Sungai Gangga mengalami banyak kemajuan pada bidang kesenian. Seperti kesusastraan, seni pahat dan seni patung berkembang pesat. Kuil-kuil yang indah dari Syanta dibangun.

➤ Pengaruh-Pengaruh Kebudayaan Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga

Dengan munculnya kehidupan di Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga yang memulai kehidupannya melalui sungai menyebabkan mereka menjalin hubungan dengan dunia luar, selain itu munculnya tulisan-tulisan

dan juga dapat mengembangkan ilmu teknologi seperti sistem pengaran yang awalnya dari kebudayaan Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga.

b. Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)

✓ **Kehidupan Masyarakat Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)**

Sejarah tertua di Cina dimulai dari muara Sungai Kuning (Hwang-Ho, sekarang bernama Huang He). Sungai Kuning bersumber di daerah Pegunungan Kwen-Lun di Tibet. Setelah melalui daerah Pegunungan Cina Utara, sungai panjang yang membawa lumpur kuning tersebut membentuk dataran rendah Cina dan bermuara di Teluk Tsii-Li di Laut Kuning.

- Di hilir sungai terdapat dataran rendah Cina yang subur dan menjadikan urat nadi kehidupan bangsa Cina. Di daerah subur tersebut masyarakat Cina bercocok tanam seperti menanam gandum, padi, teh, jagung dan kedelai.
- Pembuatan peralatan rumah tangga, perhiasan, dan alat-alat senjata telah menunjukkan wilayah Cina telah berada pada tingkat perkembangan teknologi yang tinggi.
- Masyarakat Cina telah mengenal tulisan gambar, sebagai sarana komunikasi antar sesama. Selain tulisan masyarakat Cina juga telah mengenal ilmu perbintangan seperti perputaran musim, dan Cina telah mengenal empat musim

✓ **Sistem Pemerintahan Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)**

Sistem pemerintahan yang dianut pertama kali adalah sistem pemerintahan feodal kemudian digantikan oleh sistem pemerintahan unitaris. Untuk

dinasti pertama yang ada di Cina adalah Dinasti Syang (Hsia), kemudian tahun 1700 digantikan oleh Dinasti Yin. Dinasti ketiga adalah Dinasti Chou, sistem pemerintahan yang dianut adalah sistem feodal. Kemudian Dinasti Chin yang didirikan oleh raja Cheng yang bergelar Shih Huang Ti, saat pemerintahannya mulai dibangun tembok besar Cina. Kemudian Dinasti Han menerapkan sistem pemerintahan berdasarkan ajaran-ajaran Kong Fu Tse. Dan dinasti yang terakhir adalah Dinasti Tang yang didirikan oleh Li Shih Min (nama terkenalnya Kaisar Tang Tai Tsung), pada masa Dinasti Tang agama Kristen dan Islam mulai masuk ke Cina melalui Asia tengah baik jalan darat maupun jalan laut.

- ✓ Hasil kebudayaan Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)
 - Filsafat : Pada masa dinasti Chou lahirlah tiga ahli filsafat Cina, yaitu Lao Tse, Kong Fu Tse, dan Meng Tse.
 - Seni sastra : Ajaran Lao Tse, Kong Fu Tse, dan Meng Tse mulai dibukukan, oleh para filsuf sendiri maupun oleh para pengikutnya. Li tai Po dan Tu Fu merupakan pujangga yang terkenal pada masa Dinasti Tang, karyanya kebanyakan adalah puisi.
 - Seni bangunan dan seni kerajinan : Tembok Besar Cina; Kuil; Istana kaisar atau raja; Lukisan-lukisan; keramik.
 - Kepercayaan : Sebelum ajaran Kong Fu Tse dan Meng Tse tersebar di Cina, masyarakat memuja banyak dewa. Dewa –dewa yang mendapat

pemujaan tertinggi adalah Feng-Pa (dewa angin); Lei-Shih (dewa angin taufan); Tai-Shan (dewa penguasa bukit suci); dan Ho-Po.³⁰

7. Hubungan antara PTK, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* dan Materi Pelajaran

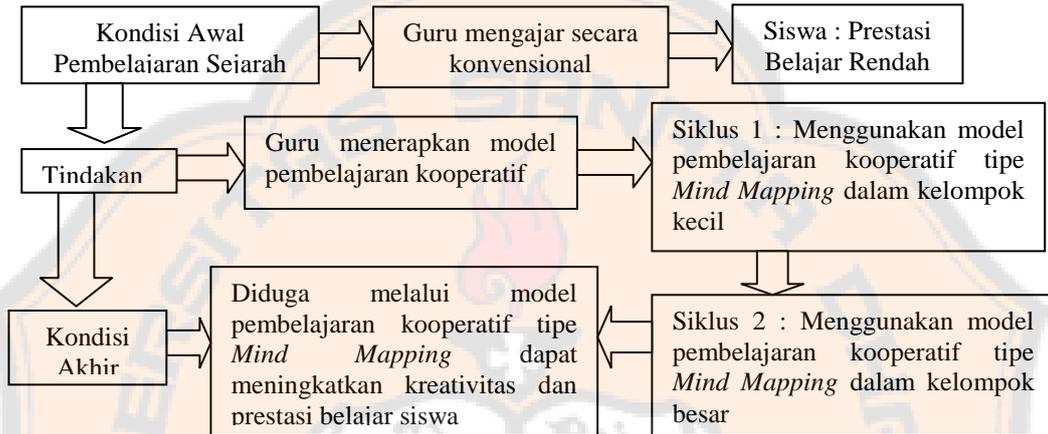
Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru berdasarkan pengamatan kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan cara mencatat yang kreatif, efektif dan berupa pemetaan pikiran-pikiran serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang mudah dipahami dari materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dipilih sebagai model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa. Materi pelajaran yang dipilih adalah KD 2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia. KD tersebut dalam pembelajaran tidak membutuhkan syarat-syarat tertentu namun dipenuhi dengan masalah-masalah yang harus dipecahkan oleh siswa.

³⁰ I Wayan Badrika, *Sejarah untuk SMA kelas X*, Jakarta, Erlangga, 2006, hal. 120.

B. Kerangka Berpikir

Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* ini diharapkan bisa meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar sejarah siswa. Dalam hal ini peneliti akan menggambarkan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar II
Kerangka Berpikir

Pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru di dalam kelas masih belum menerapkan model pembelajaran yang kreatif, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, mencatat dan menghafal. Karena model pembelajaran yang diterapkan masih berupa ceramah, mencatat dan menghafal maka menghasilkan prestasi belajar siswa yang rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dengan diterapkannya model pembelajaran yang lebih kreatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* yang mampu memacu siswa untuk mengasah kreativitas dan prestasi belajarnya.

Diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* membuat siswa mempelajari materi berdasarkan tingkat kreativitasnya masing-

masing, sehingga siswa akan lebih mudah memahaminya karena dipelajari berdasarkan hasil pencariannya sendiri dan berdasarkan pemahamannya sendiri. Dalam pembelajaran sejarah dengan penerapan pembelajaran kreativitas, memiliki beberapa keunggulan yaitu di antaranya, siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran karena siswa mencari, menemukan hal baru dan memahami sendiri berdasarkan masalah yang disajikan oleh guru sehingga pengetahuan siswa menjadi bertambah.

Dengan meningkatkan kreativitas belajar siswa maka ia dapat memecahkan masalah, berani berpendapat mengenai hasil temuannya, serta melatih sikap menghargai siswa dalam menerima pendapat teman yang berbeda. Keadaan tersebut membuat siswa merasa senang dan kreativitas belajarnya akan meningkat. Apabila kreativitas belajar siswa meningkat maka akan membuat siswa menjadi lebih memahami materi yang dipelajari sehingga prestasi belajar siswa juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dianggap merupakan model pembelajaran yang paling cocok untuk dikembangkan dan juga diterapkan guna meningkatkan hasil belajar siswa khususnya siswa kelas XC SMA N I Cangkringan Sleman Yogyakarta.

C. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian yang relevan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Waspodo Tjipto Sibroto (2013) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul *Penerapan Model*

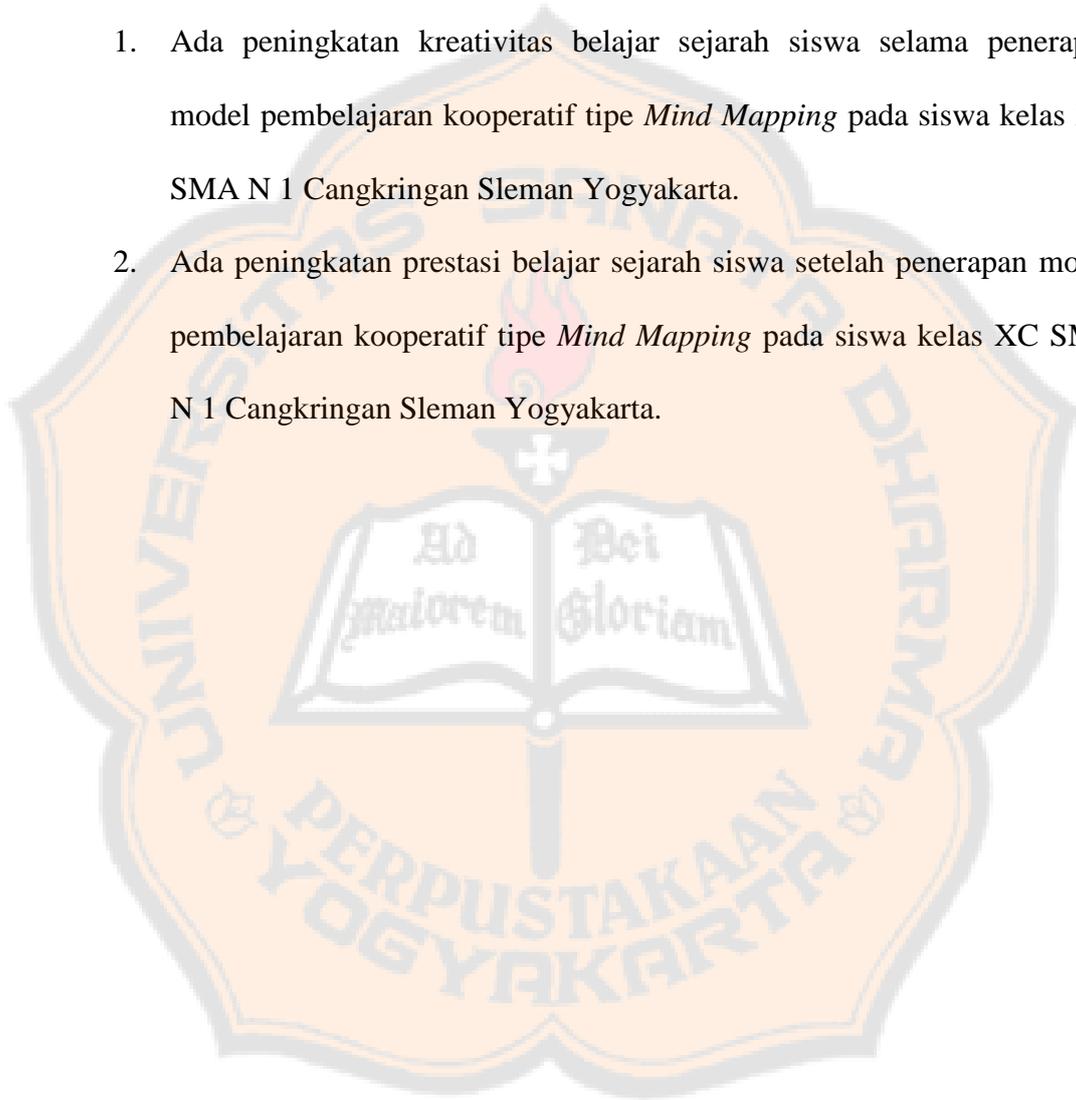
Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil rata-rata afektif siswa mengalami peningkatan pada siklus I 66,69%, siklus II 78,84% dan pada siklus III sebesar 90,76%. Untuk psikomotor mengalami peningkatan siklus I 67,94%, siklus II 80,76% dan siklus III 94,23%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditunjukkan dengan persentase siklus I 66,67%, siklus II 84,61% dan siklus III sebesar 94,87%. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Sujana (2014) dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Gugus VII Kecamatan Gianyar.* Hasil penelitian ini mendapatkan rata-rata hasil belajar IPS pada kelompok eksperimen sebesar 79,41, rata-rata hasil belajar IPS siswa pada kelompok kontrol yaitu 64,93. Ini berarti ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Mind Mapping* berbantuan media gambar dengan siswa yang dibelajarkan melalui penerapan pembelajaran konvensional.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah :

1. Ada peningkatan kreativitas belajar sejarah siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* pada siswa kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta.
2. Ada peningkatan prestasi belajar sejarah siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* pada siswa kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classrom Action Research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru sejarah dan siswa kelas XC SMA N 1 Cangkringan. Secara partisipatif bersama-sama dengan rekan peneliti akan melaksanakan penelitian ini tahap demi tahap.

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh guru berdasarkan pada pencermatan kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran secara lebih profesional dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.³¹ Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi-kondisi belajar serta kualitas pembelajaran sehingga tercipta layanan prima kepada siswa.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta yang terletak di JL. Merapi Golf Bedoyo Wukirsari Cangkringan Sleman Yogyakarta.

³¹ Tukiran Taniredja, Irma Pujiati, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*, Bandung, Alfabeta, 2010, hal. 15.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014.

3. Siklus

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan 2 siklus.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta, dengan jumlah peserta didik 22 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki dengan karakteristik yang sama.

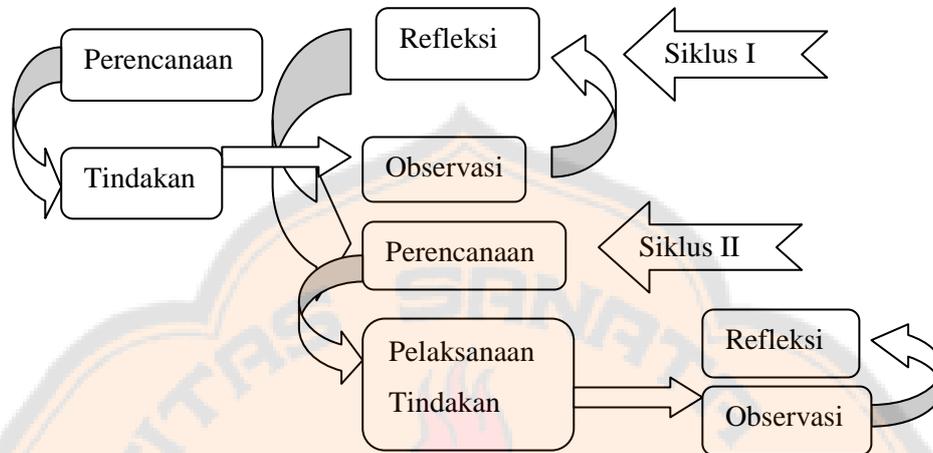
2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah kreativitas, prestasi belajar siswa dan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta dengan materi Peradaban Lembah Sungai Shindu dan Gangga dan Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho).

D. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan McTaggart dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar III
Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & McTaggart

E. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini ada tiga variabel yang diteliti. Variabel yang pertama adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* yang merupakan variabel bebas, sedangkan kreativitas dan prestasi belajar sejarah siswa merupakan variabel terikat. Agar tidak menimbulkan ambiguitas dalam penelitian ini diberikan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut :

1. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada cara mencatat yang kreatif, efektif dan inovatif bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan baru. Dalam penerapannya siswa dituntut untuk berpikir logis dan kreatif dalam mencatat hal-hal yang dianggapnya baru dan penting dengan keterkaitan antara hal satu dengan hal yang lainnya.

2. Kreativitas belajar

Kreativitas adalah kecenderungan siswa dalam mencari tahu hal-hal yang dianggapnya menarik, baru, unik, dan beda dari yang lain (inovatif).

Kreativitas belajar siswa yang diteliti adalah hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas siswa dalam tanya jawab, diskusi, persentasi dan menjawab tugas yang diberikan.

3. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa untuk mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes prestasi yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Dalam penelitian ini, prestasi belajar merupakan pengukuran kemampuan kognitif siswa yang diukur dengan menggunakan tes prestasi belajar sejarah. Tes prestasi belajar berupa soal ulangan yang sesuai dengan KD 2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia yang terdiri dari 4 soal essay pada siklus I dan 10 soal pilihan ganda dan 2 soal essay pada siklus II.

F. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah :

1) Siswa

Untuk mendapatkan data mengenai kreativitas dan prestasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah.

2) Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah dapat diukur dengan peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang harus dilaksanakan dalam sebuah penelitian. Data penelitian adalah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Jenis data yang dikumpulkan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif dengan cara pengumpulan data kuesioner, tes, observasi dan dokumentasi.

1. Kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data tentang kreativitas belajar sejarah siswa.
2. Tes. Tes ini dipergunakan untuk mendapatkan data tentang prestasi belajar siswa. Tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan guru kepada siswa dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang menjadi penetapan skor angka.³²
3. Observasi. Observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan

³² Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Kedua)*, Jakarta, Indeks, 2011, hal. 78.

dengan kondisi interaksi belajar mengajar, tingkah laku, dan interaksi kelompok.³³

4. Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data prestasi awal siswa dan juga kegiatan siswa dalam bentuk foto.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

1. Kreativitas belajar diukur dengan kuesioner dan observasi (pengamatan)

- a) Kuesioner

Penentuan skor kuesioner terdiri dari empat kategori, yaitu : pernyataan positif, pilihan jawaban “Sangat Setuju” (SS) diberi skor 5, “Setuju” (S) diberi skor 4, “Tidak Setuju” (TS) diberi skor 2, “Sangat Tidak Setuju” (STS) diberi skor 1. Sebaliknya untuk pernyataan negatif, alternatif jawaban “Sangat Setuju” (SS) diberi skor 1, “Setuju” (S) diberi skor 2, “Tidak Setuju” (TS) diberi skor 4, “Sangat Tidak Setuju” (STS) diberi skor 5.

Pengukuran nilai persentase kreativitas dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

n : nilai yang diperoleh

³³ *Ibid*, hal. 66.

N : jumlah seluruh nilai atau nilai total (skor ideal)

Pedoman menganalisis data kreativitas pada penelitian ini terdiri dari 5 kategori (1) Kategori I : sangat tinggi, (2) Kategori II : tinggi, (3) Kategori III : cukup, (4) Kategori IV : rendah dan (5) Kategori V : sangat rendah. Berikut ini adalah tabel persentase sesuai dengan PAP II sebagai berikut :

Tabel 3. Persentase PAP II

No	Kategori	Persentase
1	Sangat Tinggi	81% - 100%
2	Tinggi	66% - 80%
3	Cukup	56% - 65%
4	Rendah	46% - 55%
5	Sangat Rendah	Dibawah 46%

b) Observasi

Observasi ini menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari indikator-indikator dalam strategi pembelajaran *Mind Mapping*. Indikator tersebut terdiri dari :

1. Memperhatikan penjelasan guru atau teman
2. Antusias dalam mengikuti pembelajaran
3. Menulis atau mencatat
4. Memiliki rasa ingin tahu
5. Percaya diri dalam menyampaikan pendapat
6. Bertanya atau mengajukan pertanyaan
7. Imajinatif dalam memberikan gambaran atau penjelasan
8. Terbuka dalam berdiskusi
9. Inovatif dalam mengerjakan tugas
10. Mengutarakan pendapat yang relevan

11. Bertanggung jawab terhadap tugas dan kelompoknya

12. Menyimpulkan dan merefleksikan.

c) Dokumentasi

Dokumentasi terdiri dari pengambilan foto selama kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* berlangsung.

2. Prestasi Belajar

Untuk mengukur prestasi belajar siswa peneliti menggunakan instrumen soal berupa soal pilihan ganda dan soal essay yang sesuai dengan KD 2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia. Untuk melihat peningkatan prestasi belajar siswa dengan pengkomparasikan nilai keadaan awal, nilai siklus I dan nilai siklus II.

a) Validitas Instrumen

Validitas isi disebut juga validitas kurikulum yang berarti bahwa suatu alat ukur dianggap valid apabila sesuai dengan materi atau isi pelajaran yang tertera dalam kurikulum yang hendak diukur.³⁴ Oleh karena itu, validitas isi sangat berkaitan dengan materi yang tertera dalam kurikulum.

Validitas konstruk adalah sebuah tes yang butir-butir soalnya dapat mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebutkan dalam standar kompetensi, kompetensi dasar maupun indikator yang terdapat dalam kurikulum. Jadi validitas konstruk dapat diketahui dengan cara memperinci dan memasangkan setiap butir soal dengan setiap aspek dalam Tujuan Instruksional

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, Jakarta, Bumi Aksara, 2009, hal. 67.

Khusus (TIK).³⁵ Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas item-item dalam kuesioner kreativitas belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi digunakan untuk menguji tes prestasi sedangkan validitas konstruk digunakan untuk menguji item-item dalam kuesioner kreativitas. Penghitungan korelasi butir-butir soal menggunakan program Anates versi 4.0.5. Sedangkan untuk item-item kuesioner menggunakan rumus validitas dari *Microsoft Excel*.

Berdasarkan hasil uji validitas item-item dalam soal evaluasi diperoleh hasil bahwa dari 4 soal item yang disiapkan terdapat 3 item yang tidak valid dengan taraf signifikansi 0.50. item yang tidak valid kemudian diganti sehingga tetap ada 4 soal item yang layak digunakan. Hasil uji kuesioner kreativitas belajar siswa diperoleh hasil bahwa dari 40 item yang disiapkan terdapat 23 item kuesioner yang valid dengan taraf signifikansi 0.99. Item yang tidak valid adalah nomor 2, 3, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 14, 23, 24, 26, 28, 34, 37, 39, dan 40.

b) Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah ajeg atau tetap, dimana setiap tes dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap meskipun diteskan berkali-kali. Sebuah tes dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan.³⁶ Dengan kata lain, jika para siswa diberikan soal yang sama akan tetap berada dalam urutan (rangking) yang sama dalam kelompoknya. Walaupun kenaikan

³⁵ *Ibid*, hal. 68.

³⁶ *Ibid*, hal. 60.

hasil tes kedua biasanya mengalami kenaikan karena disebabkan oleh adanya “pengalaman” yang diperoleh pada waktu mengerjakan tes pertama.

Untuk mengukur reliabilitas butir-butir soal (tes) peneliti menggunakan program Anates versi 4.0.5. Sedangkan untuk item-item kuesioner menggunakan rumus reliabilitas dari *Microsoft Excel*.

I. Analisis Data

Analisis data adalah alat yang digunakan untuk mengolah data penelitian. Untuk menganalisis data diperlukan suatu cara atau metode analisis data hasil penelitian agar dapat diinterpretasikan sehingga laporan yang dihasilkan mudah dipahami. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif deskriptif. Ada dua jenis data menurut Suharsimi, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.³⁷

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini diperoleh melalui tes dan observasi (pengamatan). Data kuantitatif dinyatakan dalam bentuk angka dan dianalisis dengan teknik statistik. Data kuantitatif ini digunakan untuk melihat hasil rata-rata prestasi belajar siswa.³⁸ Adapun data kuantitatif dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Tes

Instrumen tes yaitu dengan bentuk soal pilihan ganda dan essay. Dari hasil tersebut maka akan diperoleh skor, skor tersebut akan diubah menjadi nilai

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta, 2002, hal. 131.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Miyed Method)*, Bandung, Alfabeta, 2011, hal. 135.

	pertanyaan								
7.	Imajinatif dalam memberikan gambaran								
8.	Terbuka dalam berdiskusi								
9.	Inovatif dalam mengerjakan tugasnya								
10.	Mengutarakan pendapat yang relevan								
11.	Bertanggung jawab terhadap tugas dan kelompoknya								
12.	Menyimpulkan dan merefleksikan								

2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data penelitian yang dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Analisis kualitatif berisi informasi yang memaparkan proses pelaksanaan penelitian. Analisis kualitatif mengacu pada model analisis dari hasil data observasi yang dianalisis secara deskriptif kualitatif sehingga diperoleh data hasil observasi kreativitas belajar sejarah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*. Hasil data observasi dan kuesioner ini digunakan untuk memaknai tingkat kreativitas dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.³⁹

Kategori data penelitian ini terdiri dari 5 kategori yaitu :

Tabel 6. Tingkat Kategori Nilai

Tingkat Kategori	Keterangan
Kategori I	Sangat Tinggi
Kategori II	Tinggi
Kategori III	Cukup
Kategori IV	Rendah
Kategori V	Sangat Rendah

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Miyed Method)*, Bandung, Alfabeta, 2011, hal. 305.

Pengkategorian ini menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) tipe II dengan kriteria :

Tabel 7. Tingkat Kategori berdasarkan PAP II

Tingkat Penguasaan Kompetensi	Nilai	Kategori
81% - 100%	A	Sangat Tinggi
66% - 80%	B	Tinggi
56% - 65%	C	Cukup
46% - 55%	D	Rendah
< 46%	E	Sangat Rendah

3. Komparasi

Analisis komparasi digunakan untuk menganalisis variabel-variabel yang akan diteliti. Analisis ini dilakukan dengan cara membandingkan data kreativitas dan prestasi belajar siswa pada keadaan awal dengan data yang telah diperoleh setelah dilaksanakannya tindakan penelitian yaitu pada siklus I dan siklus II.

J. Prosedur Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui kerja sama antara guru dan peneliti yang bertindak sebagai model dalam penelitian ini guru mata pelajaran sejarah. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yang akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Persiapan

- a. Permintaan ijin kepada Kepala Sekolah dan Guru kelas XC SMA N 1 Cangkringan, Bupati Sleman, Kepala Dinas Dikpora Kabupaten Sleman, Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman, Camat Cangkringan, dan Dekan FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

b. Observasi

Observasi dilakukan pada kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta untuk memperoleh data keadaan awal kreativitas dan untuk mengetahui model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*.

c. Mempersiapkan Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang didalamnya berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.⁴⁰ Silabus disusun dengan mengambil satu kompetensi dasar dari tiga kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum kelas X semester II.

d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus.⁴¹ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun untuk pembelajaran dua siklus.

e. Menyusun Media Pembelajaran

Media yang akan digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* menggunakan power point dan papan tulis.

⁴⁰ Hanafiah dkk, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung, Refika Aditama, 2009, hal. 114.

⁴¹ *Ibid*, hal. 120.

2. Siklus I :

Siklus pertama ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan/tatap muka di kelas.

Siklus pertama ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun serangkaian rencana kegiatan dan tindakan yang akan dilakukan bersama guru mitra untuk mendapatkan hasil yang baik berdasarkan analisa masalah yang didapatkan. Rencana serta persiapan yang disusun seperti:

- a) Membuat rencana pembelajaran
- b) Menyiapkan materi peradaban Lembah Sungai Shindu dan Gangga yang akan digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*
- c) Membuat lembar penilaian siswa
- d) Menyiapkan lembar observasi kreativitas belajar siswa
- e) Menyusun kisi-kisi soal ulangan
- f) Membuat alat evaluasi pembelajaran (soal ulangan)

2) Tindakan

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Tahap yang dilakukan adalah :

- 1) Guru menyajikan materi peradaban Lembah Sungai Shindu dan Gangga menggunakan power point
- 2) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil
- 3) Setiap kelompok mendapatkan materi untuk didiskusikan

- 4) Setiap kelompok meringkas materi semenarik mungkin dan menuangkannya dalam bentuk *Mind Map*
- 5) Setelah diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan memperlihatkan hasil kreativitasnya kepada teman-teman lainnya.
- 6) Setelah selesai presentasi, kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya
- 7) Guru mengkonfirmasi jawaban dari siswa
- 8) Guru bersama siswa membuat kesimpulan dan refleksi terhadap materi pelajaran

3) Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan atas hasil atau dampak pelaksanaan tindakan meliputi antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan siswa dalam menjelaskan materi yang mereka peroleh, interaksi antar siswa, dan partisipasi siswa dalam mengembangkan kemampuannya untuk mempersentasikan hasil diskusi bersama teman kelompoknya. Pengamatan dilakukan dengan batuan instrumen observasi.

4) Refleksi

Langkah ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan. Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan, data yang diperoleh pada tahap observasi siklus pertama ini kemudian dianalisis untuk melihat peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan refleksi ini maka peneliti akan memperbaiki

pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

3. Siklus II :

Pelaksanaan siklus kedua ini merupakan tindak lanjut dari siklus pertama, jika dalam pelaksanaan siklus pertama belum memenuhi target, maka dilaksanakan siklus kedua.

1) Perencanaan

Perencanaan pada siklus II merupakan hasil refleksi dari siklus I, yaitu :

- a) Membuat rencana pembelajaran
- b) Menyiapkan materi mengenai peradaban lembah sungai Kuning (Hwang-Ho) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*
- c) Membuat rencana observasi kreatifitas belajar
- d) Membuat lembar penilaian
- e) Menyusun kisi-kisi soal
- f) Membuat alat evaluasi pembelajaran

2) Tindakan

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat, langkah-langkahnya seperti dalam siklus I. Dalam proses pembelajaran tentunya lebih di perbaiki berdasarkan evaluasi dan refleksi dari siklus I.

3) Pengamatan

Pada siklus II, pengamatan terhadap aktivitas siswa yang meliputi proses pembelajaran.

4) Refleksi

Refleksi pada akhir siklus kedua ini digunakan untuk mengetahui apakah target yang ditetapkan sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan telah tercapai.

K. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai target keberhasilan yang harus dicapai. Target yang pertama adalah kreativitas belajar sejarah. Untuk kreativitas belajar sejarah siswa diharapkan meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dengan rata-rata awal 60% meningkat menjadi 65%.

Target keberhasilan kedua adalah target keberhasilan prestasi belajar siswa. Dari keadaan awal yang tidak ada satu siswa pun yang mengalami kelulusan, diharapkan setelah pelaksanaan siklus I bisa meningkat atau mencapai 60% dari jumlah siswa, dan pada akhir siklus II bisa meningkat lagi menjadi 75%. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel berikut ini :

Tabel 8 : Indikator Keberhasilan

Variabel	Keadaan Awal	Siklus I	Siklus II
Kreativitas Belajar	60%	-	65%
Prestasi Belajar	0%	60%	75%

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Keadaan Awal

Sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa, peneliti melakukan observasi kegiatan siswa, data nilai awal siswa dan penyebaran kuesioner untuk mengetahui keadaan awal pembelajaran sejarah siswa di sekolah tersebut. Observasi dilaksanakan di kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta. Keadaan awal pembelajaran sejarah di kelas tersebut dijadikan bahan untuk melaksanakan penelitian.

a. Observasi kegiatan siswa

Observasi kegiatan siswa dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan mengetahui keadaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 9. Hasil Observasi Kegiatan Siswa

No	Indikator	Hasil Observasi Keadaan Awal			
		On Tas	On Tas %	Off Tas	Off Tas %
1.	Memperhatikan penjelasan guru atau teman	10	45%	12	55%
2.	Antusias dalam mengikuti pembelajaran	7	32%	15	68%
3.	Menulis atau mencatat	10	45%	12	55%
4.	Memiliki rasa ingin tahu	8	36%	14	64%
5.	Percaya diri	9	41%	13	59%
6.	Bertanya atau mengajukan pertanyaan	11	50%	11	50%
7.	Imajinatif dalam memberikan gambaran	5	23%	17	77%
8.	Terbuka dalam	15	68%	7	32%

	berdiskusi				
9.	Inovatif dalam mengerjakan tugasnya	10	45%	12	55%
10.	Mengutarakan pendapat yang relevan	7	32%	15	68%
11.	Bertanggung jawab terhadap tugas dan kelompoknya	17	77%	5	23%
12.	Menyimpulkan dan merefleksikan	15	68%	7	32%
Rata-Rata		47 %		53%	

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa hasilnya adalah siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun siswa sudah siap tetapi mereka kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang aktif hanya beberapa siswa. Siswa yang lain kurang bersemangat hal ini terbukti dari adanya siswa yang berbincang dengan teman semeja, main hp, tiduran, dan makan. Siswa cukup antusias pada saat diskusi kelompok, mereka saling tukar pendapat mengenai hal-hal yang imajinatif dan bertanggung jawab terhadap tugasnya.

b. Data nilai awal siswa

Keadaan awal prestasi belajar siswa diperoleh dari hasil dokumen guru mata pelajaran sejah berupa nilai mid siswa (ulangan terakhir yang dilakukan oleh guru). Data ini diperoleh sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*. Hasil ini digunakan sebagai tolak ukur dalam melakukan penelitian untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah dilakukan penelitian. KKM yang ditentukan pihak sekolah adalah 72. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 10. Data Nilai Awal Siswa

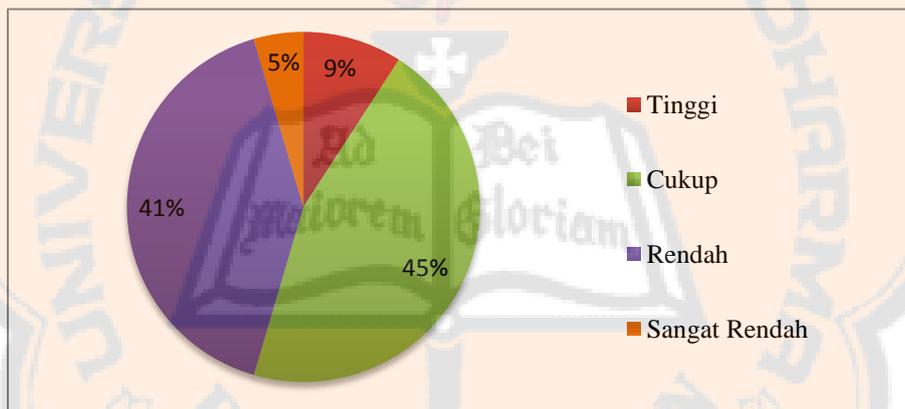
No	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan	
				Ya	Tidak
1	Abdurrahman Said S S	72	34		√
2	Adhi Suryo Putro	72	54		√
3	Anggrita Niswara	72	54		√
4	Assita Nurbaiti	72	54		√
5	Chariri Shoffa Masrur	72	70		√
6	Dewi Febri Anggraeni	72	54		√
7	Diqi Hadi Kurniawan	72	56		√
8	Duwi Rejeki	72	56		√
9	Febri Dwi Surya Aji	72	46		√
10	Galuh Pratiwi	72	58		√
11	Hanif Harditama	72	66		√
12	Julius Bagas Ade P	72	52		√
13	Krisna Murti Ardi S	72	56		√
14	Lathifah Febriana	72	50		√
15	Maharani Nala P	72	54		√
16	Melinda Estri Putty	72	58		√
17	Prima Juliasari	72	64		√
18	Retno Hapsari	72	50		√
19	Riyanti	72	56		√
20	Vina Nur Khasanah	72	58		√
21	Yeheskel Drestanta K	72	56		√
22	Yuliana Nurherawati	72	56		√
Total			1212	0	22
Rata-Rata Kelas			55		
Nilai Tertinggi			70		
Nilai Terendah			34		
Persentase				0%	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai siswa mata pelajaran sejarah dalam keadaan rendah. Hal ini terbukti dari 22 siswa tidak ada satupun siswa yang tuntas atau memenuhi KKM. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 55, dengan nilai tertinggi adalah 70 dan terendah adalah 34. Hal ini menunjukkan perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Kategori nilai kualitatif siswa dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 11. Frekuensi Data Nilai Awal Siswa

No	Nilai Siswa	F	Persentase (%)	Kriteria
1	81 - 100	0	0%	Sangat Tinggi
2	66 - 80	2	9.00%	Tinggi
3	56 - 65	10	45.0%	Cukup
4	46 - 55	9	41.0%	Rendah
5	< 45	1	5.00%	Sangat Rendah

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui mengenai prestasi belajar siswa. Sebanyak 2 siswa (9.00%) memiliki tingkat prestasi belajar dengan kategori tinggi, 10 siswa (45.0%) memiliki tingkat prestasi belajar dengan kategori cukup, 9 siswa (41.0%) memiliki tingkat prestasi belajar siswa dengan kategori rendah dan terdapat 1 siswa (5.00%) yang memiliki tingkat prestasi belajar siswa dengan kategori sangat rendah. Tidak ada siswa dengan kategori sangat tinggi. Perbandingan persentase data prestasi belajar siswa pada keadaan awal tersebut dapat dilihat dalam diagram di bawah ini.



Gambar IV
Diagram Perbandingan Data Nilai Awal Siswa

c. Data Kuesioner Awal Siswa

Data awal tingkat kreativitas siswa diperoleh dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh siswa. Data kreativitas siswa ini berkaitan dengan rasa ingin tahu siswa mengenai hal-hal baru, dan usaha siswa dalam membuat hal-hal yang baru dan bersifat imajinatif. Kuesioner tersebut meliputi indikator-indikator yang diteliti oleh peneliti. Hasil kuesioner awal dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 12. Data Kreativitas Awal Siswa

NO	Nama	Jumlah	%	Nilai	Kategori
1	Abdurrahman S S S	126	63%	C	Cukup
2	Adhi Suryo Putro	128	64%	C	Cukup
3	Anggrita Niswara	133	67%	B	Tinggi
4	Assita Nurbaiti	114	57%	C	Cukup
5	Chariri Shoffa M	117	59%	C	Cukup
6	Dewi Febri A	110	55%	D	Rendah
7	Diqi Hadi Kurniawan	123	62%	C	Cukup
8	Duwi Rejeki	150	75%	B	Tinggi
9	Febri Dwi Surya Aji	154	77%	B	Tinggi
10	Galuh Pratiwi	132	66%	B	Tinggi
11	Hanif Harditama	132	66%	B	Tinggi
12	Julius Bagas Ade P	118	59%	C	Cukup
13	Krisna Murti Ardi S	145	73%	B	Tinggi
14	Lathifah Febriana	120	60%	C	Cukup
15	Maharani Nala P	153	77%	B	Tinggi
16	Melinda Estri Putty	130	65%	C	Cukup
17	Prima Juliasari	127	64%	C	Cukup
18	Retno Hapsari	112	56%	C	Cukup
19	Riyanti	131	66%	B	Tinggi
20	Vina Nur Khasanah	115	58%	C	Cukup
21	Yeheskel Drestanta K	138	69%	B	Tinggi
22	Yuliana Nurherawati	128	64%	C	Cukup
Jumlah		2836	5607%		
Rata-Rata		129	64%	C	Cukup
Skor Tertinggi		154	77%	B	Tinggi
Skor Terendah		110	55%	D	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan data kuesioner awal siswa dengan skor rata-rata mencapai 129 (64%). Skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa adalah 154 (77%) dengan nilai B, skor terendah yang diperoleh siswa adalah 110 (55%) dengan nilai D. Kemudian ada 9 siswa (41.0%) yang memiliki tingkat kreativitas dengan kategori tinggi, kemudian sebanyak 12 siswa (54.0%) yang memiliki tingkat kreativitas dengan kategori cukup, dan terdapat 1 siswa (5.00%) yang memiliki tingkat kreativitas dengan kategori rendah. Tidak ada siswa dengan kategori sangat tinggi dan sangat rendah. Perbandingan data siswa dapat dilihat dalam diagram di bawah ini :

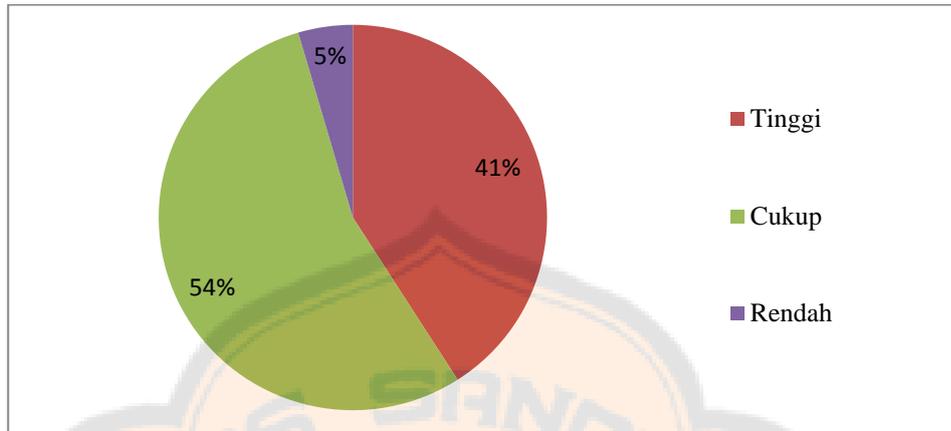


Diagram V
Diagram Perbandingan Data Kuesioner Awal Siswa

2. Siklus I

Memasuki siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 29 April 2014, dilakukan untuk mulai diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* pada peserta didik kelas XC. Materi pembelajaran pada pelaksanaan siklus I adalah Peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*. Siswa yang hadir adalah 22 orang siswa. Berikut ini disajikan uraian/deskripsi tahap-tahap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan memperhatikan indikator-indikator hasil belajar. Peneliti menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk power point yang nantinya akan digunakan saat proses pembelajaran. Peneliti mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan oleh observer sebagai lembar pengamatan kegiatan peserta

didik selama proses pembelajaran. Peneliti mempersiapkan kisi-kisi soal ulangan guna melakukan evaluasi pada siklus I.

b. Tindakan

Pertemuan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 April 2014 dengan alokasi waktu 1 x 45 menit. Jumlah siswa yang hadir pada saat proses pembelajaran siklus I adalah 22 orang. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Pada pertemuan ini, guru membahas tentang Peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga.

Kegiatan awal

Sebelum memulai pembelajaran guru menyapa siswa dan memeriksa kesiapan siswa. Guru menjelaskan materi menggunakan media power point untuk memberikan gambaran tentang materi pembelajaran secara singkat. Guru memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan materi sebelum masuk dalam kegiatan inti. Selain itu, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang hendak dicapai pada siklus I ini.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil yang kemudian guru memberikan kertas yang berisi pertanyaan untuk masing-masing kelompok tersebut, pertanyaan tersebut didiskusikan bersama kemudian dipresentasikan di depan kelas. Sedangkan untuk kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan kepada kelompok yang maju. Hal ini dilakukan untuk melatih kerja sama peserta didik dalam kelompok, melatih

keberanian peserta didik saat melakukan persentasi dan juga melatih pengetahuan peserta didik.

Pada awalnya, beberapa siswa masih terlihat bingung dengan model pembelajaran yang guru terapkan. Hal ini nampak pada beberapa kelompok siswa yang sibuk mencari pertanyaan untuk diajukan. Pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya, terdapat 14 siswa yang berinisiatif untuk bertanya. Karena waktu pembelajaran hanya sedikit maka guru membatasi kelompok untuk menjawab beberapa pertanyaan saja.

Kegiatan Penutup

Pada kesempatan ini, guru memberikan klarifikasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum dijawab. Sebelum pelajaran berakhir, guru memberikan refleksi serta evaluasi kepada siswa dan menutupnya dengan doa. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada siklus I. Evaluasi yang dilakukan untuk memperoleh nilai kognitif siswa diukur menggunakan soal uraian. Peneliti membuat soal sebanyak 4 soal uraian. Dari ke 4 soal tersebut, peneliti membuat soal berdasarkan pada materi yang telah disampaikan terutama materi tentang peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga. Berdasarkan perhitungan yang dibuat oleh peneliti, maka peneliti menentukan poin soal uraian yang berbobot 25 poin untuk setiap nomor, jadi nilai perolehan maksimal soal uraian adalah 100 poin.

Dari penentuan poin soal tersebut maka peneliti membuat rumusan penilaian akhir sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Total} \times 100}{100} = \frac{100 \times 100}{100} = 100$$

c. Observasi/Pengamatan

Pengamatan kegiatan siswa dilakukan oleh peneliti sebagai observer yang bertugas mengamati siswa sesuai dengan indikator yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun hasil pengamatan observer ialah:

Tabel 13. Data Observasi Kegiatan Siswa Siklus I

No	Indikator	Siklus I → 29 April 2014			
		On Tas	On Tas %	Off Tas	Off Tas %
1	Memperhatikan penjelasan guru atau teman	12	55%	10	45%
2	Antusias dalam mengikuti pembelajaran	12	55%	10	45%
3	Menulis atau mencatat	8	36%	14	64%
4	Memiliki rasa ingin tahu	16	73%	6	27%
5	Percaya diri	13	59%	9	41%
6	Bertanya atau mengajukan pertanyaan	14	64%	8	36%
7	Imajinatif dalam memberikan gambaran	10	45%	12	55%
8	Terbuka dalam berdiskusi	12	55%	10	45%
9	Inovatif dalam mengerjakan tugas	10	45%	12	55%
10	Mengutarakan pendapat yang relevan	12	55%	10	45%
11	Bertanggung jawab terhadap tugas dalam kelompok	15	68%	7	32%
12	menyimpulkan dan merefleksikan	10	45%	12	55%
Rata-Rata		55%		45%	

Berdasarkan tabel 13 tersebut hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I dapat dilihat bahwa kegiatan yang paling dominan adalah siswa memiliki rasa ingin tahu ada 73%, siswa bertanggung jawab terhadap tugas kelompoknya ada 68% dan siswa bertanya atau mengajukan pertanyaan ada 64%. Hal ini disebabkan adanya diskusi kelompok yang membuat kegiatan pembelajaran

menjadi lebih menarik dan mengakibatkan siswa antusias untuk mengajukan pertanyaan serta mencari hal-hal baru yang bersifat imajinatif dan kreatif.

d. Prestasi Belajar

Pada siklus I ini dilaksanakan tes tertulis yang merupakan tes prestasi belajar siswa dengan tujuan untuk mengetahui meningkat atau tidaknya prestasi belajar sejarah siswa dibandingkan dengan keadaan awal. Hasil tes prestasi belajar sejarah siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 14. Prestasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan	
				Ya	Tidak
1	Abdurrahman Said S S	72	54		√
2	Adhi Suryo Putro	72	55		√
3	Anggrita Niswara	72	70		√
4	Assita Nurbaiti	72	60		√
5	Chariri Shoffa Masrur	72	45		√
6	Dewi Febri Anggraeni	72	65		√
7	Diqi Hadi Kurniawan	72	66		√
8	Duwi Rejeki	72	80	√	
9	Febri Dwi Surya Aji	72	63		√
10	Galuh Pratiwi	72	76	√	
11	Hanif Harditama	72	63		√
12	Julius Bagas Ade P	72	66		√
13	Krisna Murti Ardi S	72	61		√
14	Lathifah Febriana	72	73	√	
15	Maharani Nala P	72	80	√	
16	Melinda Estri Putty	72	70		√
17	Prima Juliasari	72	40		√
18	Retno Hapsari	72	73	√	
19	Riyanti	72	70		√
20	Vina Nur Khasanah	72	65		√
21	Yeheskel Drestanta K	72	63		√
22	Yuliana Nurherawati	72	65		√
Total			1423	5	17
Nilai Tertinggi			80		
Nilai Terendah			40		
Rata-Rata Kelas			65		
Persentase				23%	77%

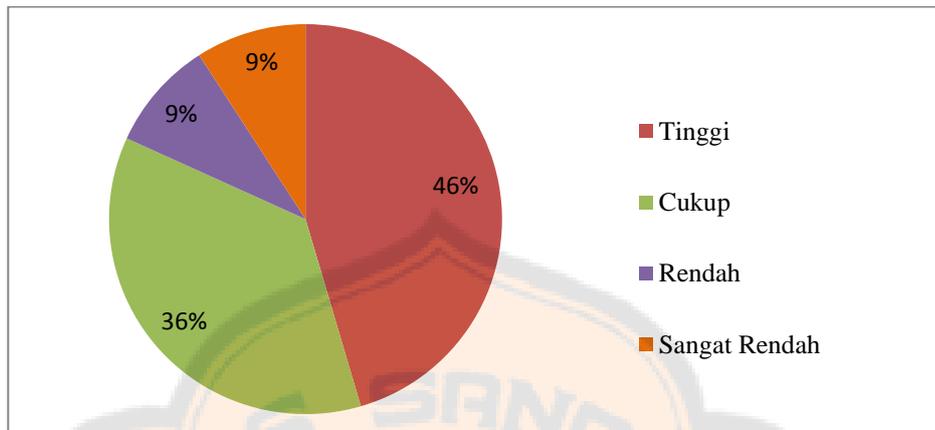
Dari tabel 14 di atas menunjukkan data prestasi belajar sejarah siswa dengan standar KKM yang ditentukan adalah 72. Dari tabel di atas tampak

bahwa dari 22 siswa yang mengikuti ulangan sebanyak 5 siswa (23%) yang memperoleh nilai diatas KKM, dan ada 17 siswa (77%) yang memperoleh nilai dibawah KKM. Adapun nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 80 dan nilai yang terendah adalah 65. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 65. Ini artinya hasil evaluasi tes siklus I rata-rata kelas masih di bawah KKM dan banyak siswa yang belum mencapai KKM.

Tabel 15. Frekuensi Data Prestasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai Siswa	f	Persentase %	Kriteria
1	81 - 100	0	0%	Sangat Tinggi
2	66 - 80	10	46.0%	Tinggi
3	56 - 65	8	36.0%	Cukup
4	46 - 55	2	9.00%	Rendah
5	< 45	2	9.00%	Sangat Rendah

Tabel 15 di atas menunjukkan frekuensi hasil prestasi belajar siswa pada siklus I. Terdapat 10 orang siswa (46.0%) yang memiliki kriteria tinggi, terdapat 8 orang siswa (36.0%) yang memiliki kriteria prestasi belajar cukup, kemudian terdapat 2 orang siswa (9.00%) yang memiliki kriteria prestasi belajar rendah dan terdapat 2 orang siswa (9.00%) yang memiliki prestasi belajar sangat rendah. Tidak ada siswa dengan kategori sangat tinggi. Perbandingan persentase data siswa pada siklus I dapat dilihat pada diagram di bawah ini :



Gambar VI
Diagram Perbandingan Data Prestasi Belajar Siswa Siklus I

e. Refleksi

Berdasarkan data di atas, untuk jumlah ketuntasan siswa belum mengalami hasil yang maksimal. Hasilnya belum terjadi peningkatan kreatifitas dan prestasi belajar siswa secara signifikan. Hasil kreativitas siswa pada siklus I ini belum terlihat meningkat karena model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* ini tergolong baru bagi mereka. Namun kreativitas siswa selama pembelajaran terus dikembangkan tetapi hasil rata-rata persentase siswa masih di bawah 65%. Sedangkan hasil prestasi belajar siswa dibandingkan dengan keadaan awal yang persentasenya 0% dari seluruh siswa, menjadi 5 orang siswa (23%) yang mencapai KKM. Peningkatan ini belum maksimal karena hanya meningkat sekitar 23% saja, sedangkan target keberhasilan siswa pada siklus I yaitu 60%. Jadi dapat dikatakan pada siklus I ini belum berhasil.

Peningkatan yang belum maksimal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran seluruh siswa masih belum bisa serius. Hal ini nampak dari

kegiatan siswa saat terjadinya proses pembelajaran yang masih pasif, bahkan beberapa siswa yang duduk di bagian belakang ada yang ngobrol dengan teman semejanya, ada yang makan, ada yang melamun dan bahkan ada yang tertidur. Dalam diskusi kelompok siswa yang aktif hanya beberapa.

Berdasarkan hasil pada siklus I tersebut, peneliti memperbaiki perencanaan untuk siklus II supaya hasil tindakannya bisa maksimal dan meningkat disemua aspek. Untuk melakukan perbaikan tersebut, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang lebih kreatif lagi, yang dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa. Dengan perbaikan tersebut pembelajaran sejarah pada siklus II diharapkan bisa lebih baik dan kreativitas serta prestasi belajar siswa bisa meningkat secara signifikan.

3. Siklus II

Kegiatan siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2014. Siklus II ini merupakan tindak lanjut dari refleksi pada siklus I. Pada siklus I karena mengalami kegagalan dan masih belum memenuhi target maka peneliti melaksanakan siklus II untuk mencapai target yang telah ditentukan sebesar 75%.

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi siklus I, pada tahap perencanaan siklus II ini peneliti akan melakukan kegiatan untuk persiapan pelaksanaan di siklus II. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu seperti menyiapkan perangkat Pembelajaran berdasarkan refleksi pada siklus I. Hal yang disiapkan adalah menyusun RPP yang lebih baik dan kreatif. Peneliti menyiapkan materi yang merupakan lanjutan dari materi siklus I dalam bentuk power point. Peneliti juga

mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan oleh observer, dan peneliti mempersiapkan lembar kuesioner yang akan diisi oleh peserta didik. Peneliti juga membuat kisi-kisi soal dan soal ulangan sebagai bahan evaluasi pada siklus II.

b. Tindakan

Pertemuan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2014 dengan alokasi waktu 1 x 45 menit. Jumlah siswa yang hadir pada saat proses pembelajaran siklus II adalah 22 orang. Pada pertemuan ini, guru membahas tentang Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho).

Kegiatan awal

Sebelum memulai pembelajaran guru menyapa siswa dan memeriksa kesiapan siswa. Guru menjelaskan materi menggunakan media *power point* untuk memberikan gambaran tentang materi pembelajaran secara singkat. Guru memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan materi siklus I. Selain itu, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang hendak dicapai pada siklus II ini.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil yang kemudian guru memberikan kertas yang berisi pernyataan-pernyataan untuk masing-masing kelompok tersebut, pernyataan-pernyataan tersebut dicari bukti-buktinya bersama teman kelompok dan kemudian dipresentasikan di depan

kelas. Sedangkan untuk kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan kepada kelompok yang maju.

Saat diskusi dimulai, guru dan peneliti mengawasi jalannya proses pembelajaran. Pada siklus II ini siswa tidak nampak bingung saat model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* diterapkan. Suasana kelas pada awalnya sedikit ramai namun pada saat diskusi dalam kelompok, keadaan kelas menjadi lebih kondusif karena masing-masing kelompok sibuk mencari jawaban dari tugas tersebut.

Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan klarifikasi dan pembenaran-pembenaran atas jawaban siswa. Sebelum pelajaran berakhir, guru memberikan refleksi serta evaluasi kepada siswa dan menutupnya dengan doa. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada siklus II. Evaluasi yang dilakukan untuk memperoleh nilai kognitif siswa diukur menggunakan soal pilihan ganda dan uraian. Peneliti membuat soal sebanyak 12 soal, 10 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian. Dari ke 12 soal tersebut, peneliti membuat soal berdasarkan pada materi yang telah disampaikan terutama materi tentang Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho). Berdasarkan perhitungan yang dibuat oleh peneliti, maka peneliti menentukan poin soal pilihan ganda yang berbobot 1 poin untuk setiap nomor dan soal uraian berbobot 10 poin untuk setiap nomor. jadi nilai perolehan maksimal soal pilihan ganda dan uraian adalah 30 poin.

Dari penentuan poin soal tersebut maka peneliti membuat rumusan penilaian akhir sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor total}}{30} \times 100 = \frac{30}{30} \times 100 = 100$$

c. Observasi/Pengamatan

Kegiatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung diamati oleh observer yang mengamati siswa sesuai dengan indikator yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Adapun hasil observasi tersebut ialah :

Tabel 16. Data Observasi Kegiatan Siswa Siklus II

No	Indikator	Siklus II → 6 Mei 2014			
		On Tas	On Tas %	Off Tas	Off Tas %
1	Memperhatikan penjelasan guru atau teman	20	91%	1	5%
2	Antusias dalam mengikuti pembelajaran	20	91%	1	5%
3	Menulis atau mencatat	18	82%	3	14%
4	Memiliki rasa ingin tahu	17	77%	4	18%
5	Percaya diri	21	95%	0	0%
6	Bertanya atau mengajukan pertanyaan	17	77%	4	18%
7	Imajinatif dalam memberikan gambaran	18	82%	3	14%
8	Terbuka dalam berdiskusi	20	91%	1	5%
9	Inovatif dalam mengerjakan tugas	18	82%	3	14%
10	Mengutarakan pendapat yang relevan	19	86%	2	9%
11	Bertanggung jawab terhadap tugas dalam kelompok	21	95%	0	0%
12	menyimpulkan dan merefleksikan	19	86%	2	9%
Rata-Rata		86%		9%	

Berdasarkan tabel 16 di atas hasil observasi kegiatan siswa pada siklus II dapat dilihat bahwa siswa sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan lebih baik dibanding pada siklus I. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator sudah banyak dilakukan oleh siswa dengan baik. Terdapat 91% siswa yang sudah

mulai antusias dan mulai memperhatikan penjelasan guru ataupun temannya. 95% siswa sudah percaya diri saat mengutarakan pendapatnya baik di depan kelas maupun saat bertanya kepada guru. Rasa ingin tahu siswa pun meningkat menjadi 77%, dan 82% siswa sudah mulai imajinatif dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Adanya peningkatan yang cukup signifikan pada siswa terjadi karena model diskusi yang diterapkan sudah mulai dipahami oleh siswa dan banyak dari siswa merasa tertarik dengan model yang digunakan, sehingga terjadi peningkatan pada tingkat kreativitasnya.

d. Prestasi Belajar

Pada siklus II juga dilaksanakan tes tertulis yang merupakan tes prestasi belajar sejarah siswa. Pelaksanaan tes prestasi pada siklus II ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan prestasi belajar sejarah siswa pada siklus II dimana pada siklus I hasil tes prestasi belajar siswa belum memenuhi target ketuntasan yang ditentukan. Adapun hasil tes prestasi belajar sejarah siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 17. Prestasi Belajar siswa Siklus II

No	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan	
				Ya	Tidak
1	Abdurrahman Said S S	72	73	√	
2	Adhi Suryo Putro	72	67		√
3	Anggrita Niswara	72	77	√	
4	Assita Nurbaiti	72	83	√	
5	Chariri Shoffa Masrur	72	73	√	
6	Dewi Febri Anggraeni	72	77	√	
7	Diqi Hadi Kurniawan	72	77	√	
8	Duwi Rejeki	72	100	√	
9	Febri Dwi Surya Aji	72	77	√	
10	Galuh Pratiwi	72	77	√	
11	Ihwan Arif Sartono	72	67		√
12	Julius Bagas Ade P	72	77	√	
13	Krisna Murti Ardi S	72	73	√	
14	Lathifah Febriana	72	80	√	

15	Maharani Nala Puspita	72	97	√	
16	Melinda Estri Putty	72	80	√	
17	Prima Juliasari	72	67		√
18	Retno Hapsari	72	87	√	
19	Riyanti	72	77	√	
20	Vina Nur Khasanah	72	77	√	
21	Yeheskel Drestanta K	72	67		√
22	Yuliana Nurherawati	72	80	√	
Total			1707		
Nilai Tertinggi			100	18	4
Nilai Terendah			67		
Rata-Rata Kelas			78		
Persentase Ketuntasan				82%	18%

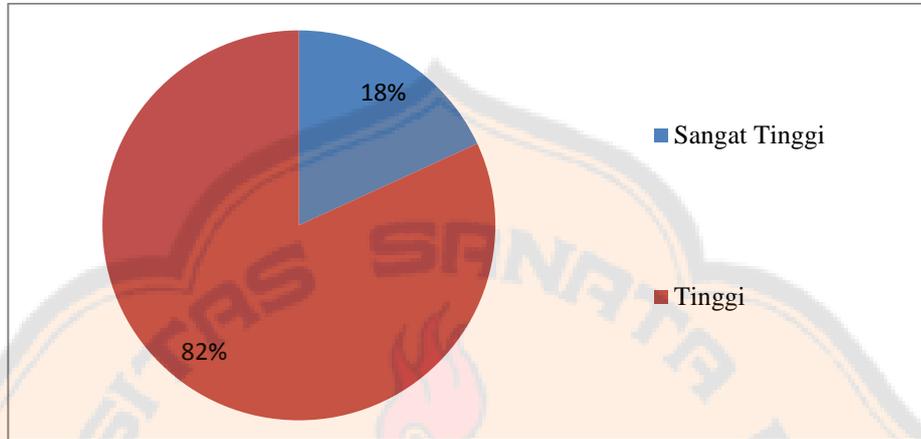
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 22 siswa yang mengikuti tes terdapat 18 siswa (82%) yang memperoleh nilai diatas KKM yaitu 72, dan ada 4 siswa (18%) yang memperoleh nilai dibawah KKM. Adapun nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 100 dan nilai terendah adalah 50. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 78. Ini artinya hasil evaluasi tes siklus II rata-rata kelas sudah diatas KKM dan ada 4 siswa yang belum mencapai KKM. Jumlah siswa yang hasil prestasi belajarnya mencapai KKM sudah memenuhi target peneliti yaitu 75% dengan hasilnya 82% dari seluruh siswa. Kategori nilai kualitatif siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 18. Frekuensi Data Pretasi Belajar Siswa Siklus II

No	Nilai Siswa	f	Persentase %	Kriteria
1	81 – 100	4	18.0%	Sangat Tinggi
2	66 – 80	18	82.0%	Tinggi
3	56 – 65	0	0%	Cukup
4	46 – 55	0	0%	Rendah
5	< 45	0	0%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 18 di atas dapat diketahui data prestasi belajar siswa siklus II. Sebanyak 4 siswa (18.0%) memiliki kriteria belajar sangat tinggi, ada 18 siswa (82.0%) memiliki kriteria belajar tinggi, dan tidak ada siswa yang

memiliki kriteria cukup, rendah, dan sangat rendah. Data tersebut dapat diperjelas dengan diagram di bawah ini :



Gambar VII
Diagram Perbandingan Data Prestasi Belajar Siswa Siklus II

e. Data Kuesioner Akhir Siswa

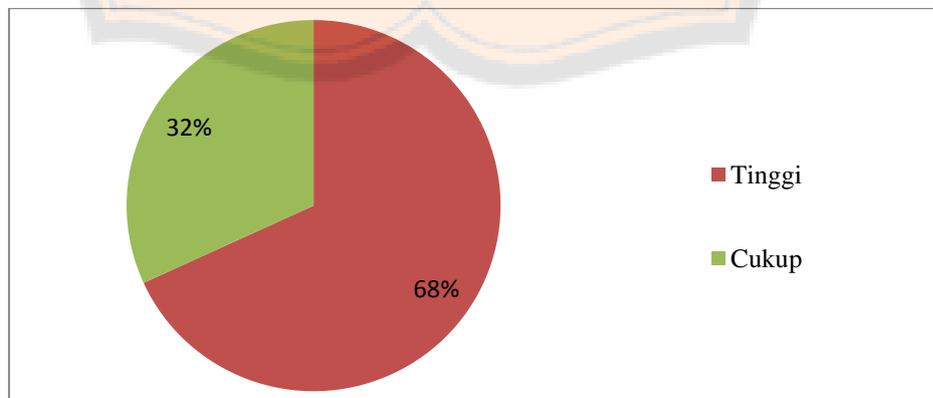
Pengisian kuesioner ini dilakukan setelah pembelajaran berakhir dan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*. Pengisian kuesioner setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa berdasarkan kemampuan dirinya. Data kreativitas siswa ini berkaitan dengan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Dari hasil pengisian kuesioner sebagai berikut :

Tabel 19. Data Kreativitas Akhir Siswa

NO	Nama	Jumlah	%	Nilai	Kategori
1	Abdurrahman Said S S	148	74%	B	Tinggi
2	Adhi Suryo Putro	141	71%	B	Tinggi
3	Anggrita Niswara	136	68%	B	Tinggi
4	Assita Nurbaiti	130	65%	C	Cukup
5	Chariri Shoffa Masrur	121	61%	C	Cukup
6	Dewi Febri Anggraeni	121	61%	C	Cukup
7	Diqi Hadi Kurniawan	125	63%	C	Cukup
8	Duwi Rejeki	155	78%	B	Tinggi

9	Febri Dwi Surya Aji	155	78%	B	Tinggi
10	Galuh Pratiwi	152	76%	B	Tinggi
11	Hanif Harditama	143	72%	B	Tinggi
12	Julius Bagas Ade P	148	74%	B	Tinggi
13	Krisna Murti Ardi S	147	74%	B	Tinggi
14	Lathifah Febriana	130	65%	C	Cukup
15	Maharani Nala P	159	80%	B	Tinggi
16	Melinda Estri Putty	142	71%	B	Tinggi
17	Prima Juliasari	142	71%	B	Tinggi
18	Retno Hapsari	122	61%	C	Cukup
19	Riyanti	139	70%	B	Tinggi
20	Vina Nur Khasanah	121	61%	C	Cukup
21	Yeheskel Drestanta K	145	73%	B	Tinggi
22	Yuliana Nurherawati	154	77%	B	Tinggi
Jumlah		3076	6076%		
Rata-Rata		140	70%	B	Tinggi
Skor Tertinggi		159	80%	B	Tinggi
Skor Terendah		121	61%	C	Cukup

Berdasarkan tabel 19, menunjukkan data kuesioner akhir siswa dengan skor rata-rata mencapai 140 (70%). Skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa ialah 159 (80%) dengan nilai B, dan skor terendah yang diperoleh oleh siswa ialah 121 (61%) dengan nilai C. Kemudian ada 15 siswa (68.0%) yang memiliki tingkat kreativitas dengan kategori tinggi, dan ada 7 siswa (32.0%) yang memiliki tingkat kreativitas dengan kategori cukup. Tidak ada siswa dengan kategori sangat tinggi, rendah dan sangat rendah. Perbandingan data siswa dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar VIII
Diagram Perbandingan Data Kuesioner Akhir Siswa

f. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dapat diketahui hasilnya sudah mengalami perkembangan dan peningkatan pada aspek kreativitas dan prestasi belajar siswa. Kreativitas dan prestasi belajar sejarah siswa juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan keadaan awal dengan siklus I.

Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* pada siklus II dilaksanakan, terlihat bahwa siswa lebih kreatif dan sudah mengerti dengan strategi pembelajaran yang diterapkan. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* ini, siswa menjadi lebih imajinatif dalam memecahkan suatu masalah, lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Siswa lebih berani dalam mengutarakan pendapatnya meskipun pendapatnya terdengar aneh. Siswa menjadi lebih terbuka atas kritik dan saran yang diutarakan oleh temannya serta menjadi lebih bertanggung jawab terhadap tugas dalam kelompoknya.

Pelaksanaan pada siklus II ini dinyatakan berhasil karena berdasarkan hasil tes prestasi belajar sejarah siswa menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan dibandingkan siklus I. Adapun jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM sebanyak 18 siswa (82%). Peningkatan pada prestasi belajar sejarah siswa sudah mencapai target minimal pada siklus II yaitu 75% dan hasilnya adalah 82%. Hasil kreativitas siswa pada akhir siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan keadaan awal sebelum penerapan tindakan. Peningkatan

keaktivitas siswa pada akhir penerapan tindakan ini ialah 70%. Peningkatan sudah mencapai target minimal pada siklus II yaitu 67% dan hasilnya adalah 70%.

B. Komparasi Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta telah memperoleh keberhasilan. Keberhasilan ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa selama mengikuti mata pelajaran sejarah di kelas.

1. Kreativitas Belajar Sejarah Siswa

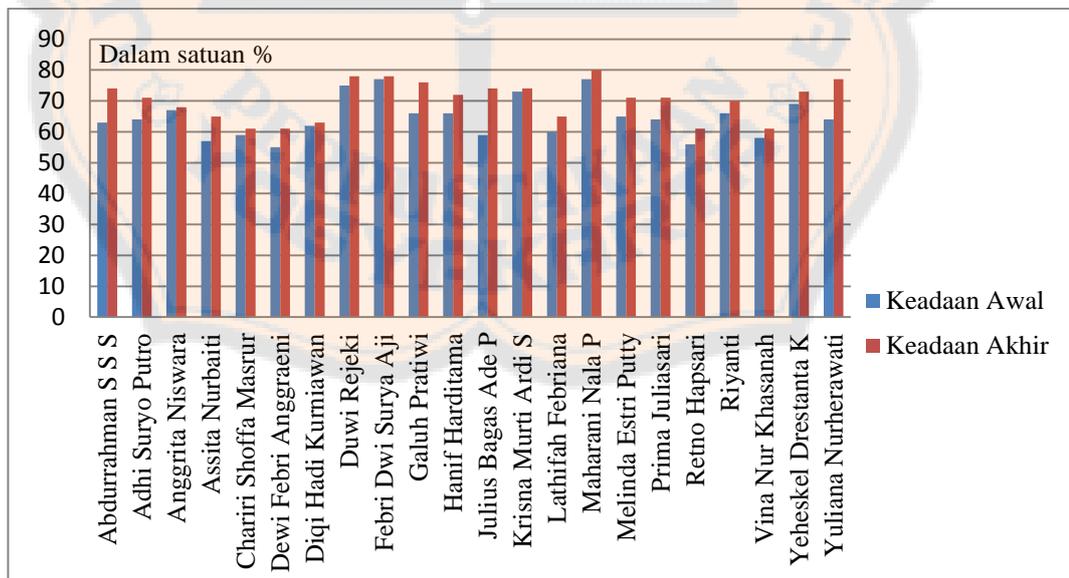
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* secara umum dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Peningkatan kreativitas belajar sejarah dapat dilihat dari hasil kuesioner yang dibagikan pada saat pra penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*. Adapun komparasi data kreativitas awal belajar sejarah dengan kreativitas akhir belajar sejarah adalah sebagai berikut :

- a. Komparasi Kuesioner Kreativitas Belajar Sejarah Siswa pada Keadaan Awal dan Keadaan Akhir

Tabel 20. Komparasi Kuesioner Kreativitas Belajar Sejarah Siswa pada Keadaan Awal dan Keadaan Akhir

No	Nama	Awal			Akhir			Selisih %	Ket
		Skor	%	Nilai	Skor	%	Nilai		
1	Abdurrahman S S S	126	63%	C	148	74%	B	11%	Naik
2	Adhi Suryo Putro	128	64%	C	141	71%	B	7%	Naik
3	Anggrita Niswara	133	67%	B	136	68%	B	1%	Naik
4	Assita Nurbaiti	114	57%	C	130	65%	C	8%	Naik
5	Chariri Shoffa Masrur	117	59%	C	121	61%	C	2%	Naik
6	Dewi Febri Anggraeni	110	55%	D	121	61%	C	6%	Naik
7	Diqi Hadi Kurniawan	123	62%	C	125	63%	C	1%	Naik
8	Duwi Rejeki	150	75%	B	155	78%	B	3%	Naik
9	Febri Dwi Surya Aji	154	77%	B	155	78%	B	1%	Naik
10	Galuh Pratiwi	132	66%	B	152	76%	B	10%	Naik
11	Hanif Harditama	132	66%	B	143	72%	B	6%	Naik
12	Julius Bagas Ade P	118	59%	C	148	74%	B	15%	Naik
13	Krisna Murti Ardi S	145	73%	B	147	74%	B	1%	Naik
14	Lathifah Febriana	120	60%	C	130	65%	C	5%	Naik
15	Maharani Nala P	153	77%	B	159	80%	B	3%	Naik
16	Melinda Estri Putty	130	65%	C	142	71%	B	6%	Naik
17	Prima Juliasari	127	64%	C	142	71%	B	7%	Naik
18	Retno Hapsari	112	56%	C	122	61%	C	5%	Naik
19	Riyanti	131	66%	B	139	70%	B	4%	Naik
20	Vina Nur Khasanah	115	58%	C	121	61%	C	3%	Naik
21	Yeheskel Drestanta K	138	69%	B	145	73%	B	4%	Naik
22	Yuliana Nurherawati	128	64%	C	154	77%	B	13%	Naik
Jumlah Skor		2836	5607 %		3076	6076 %		469%	Naik
Rata-rata		129	64%	C	140	70%	B	6%	Naik
Nilai Tertinggi		154	77%	B	159	80%	B		
Nilai Terendah		110	55%	D	121	61%	C		

Berdasarkan tabel 20 di atas menunjukkan hasil komparasi kreativitas belajar sejarah siswa antara keadaan awal dengan keadaan akhir. Hasilnya terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa dari keadaan awal sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dengan keadaan akhir setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*. Dari 22 siswa dapat dilihat bahwa semua siswa mengalami peningkatan atau kenaikan pada kreativitas belajarnya, meskipun tidak mengalami peningkatan secara signifikan tetapi seluruh siswa mengalami peningkatan yang cukup baik. Dilihat dari rata-rata skor siswa juga meningkat sebesar 6%. Dengan demikian terjadi peningkatan kreativitas belajar sejarah siswa dari keadaan awal dengan keadaan akhir. Untuk lebih jelasnya peningkatan tersebut dapat dilihat dalam diagram berikut :



Gambar IX
Komparasi Kreativitas Belajar Sejarah Siswa pada Keadaan Awal dan Keadaan Akhir

b. Komparasi Pengamatan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa Pada Keadaan Awal, Siklus I dan Siklus II Per-Indikator

Tabel 21. Komparasi Pengamatan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa pada Keadaan Awal, Siklus I dan Siklus II Per-Indikator

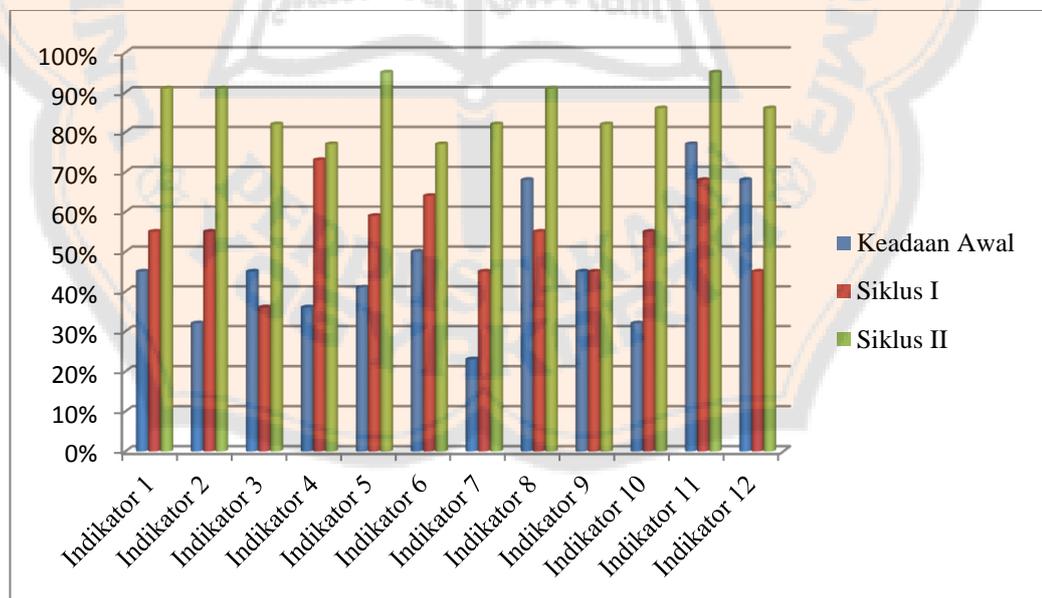
No	Indikator Kreativitas	Keadaan Awal		Siklus I		Ket	Siklus II		Ket
		Jml Siswa	%	Jml siswa	%		Jml siswa	%	
1	Memperhatikan penjelasan guru atau teman	10	45%	12	55%	Naik	20	91%	Naik
2	Antusias dalam mengikuti pembelajaran	7	32%	12	55%	Naik	20	91%	Naik
3	Menulis atau mencatat	10	45%	8	36%	Turun	18	82%	Naik
4	Memiliki rasa ingin tahu	8	36%	16	73%	Naik	17	77%	Naik
5	Percaya diri	9	41%	13	59%	Naik	21	95%	Naik
6	Bertanya atau mengajukan pertanyaan	11	50%	14	64%	Naik	17	77%	Naik
7	Imajinatif dalam memberikan gambaran	5	23%	10	45%	Naik	18	82%	Naik
8	Terbuka dalam berdiskusi	15	68%	12	55%	Turun	20	91%	Naik
9	Inovatif dalam mengerjakan tugasnya	10	45%	10	45%	Tetap	18	82%	Naik
10	Mengutarakan pendapat yang relevan	7	32%	12	55%	Naik	19	86%	Naik
11	Bertanggung jawab terhadap tugas dan kelompoknya	17	77%	15	68%	Turun	21	95%	Naik
12	Menyimpulkan dan merefleksikan	15	68%	10	45%	Turun	19	86%	Naik
Rata-Rata			47%		55%			86%	

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil peningkatan kreativitas pada setiap indikator dari seluruh kegiatan siswa. Indikator 1 yaitu memperhatikan penjelasan guru atau teman terjadi peningkatan dari keadaan awal 10 siswa (45%) naik menjadi 12 siswa (55%) pada siklus I dan naik kembali pada siklus

II menjadi 20 siswa (91%). Indikator 2 ialah antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat dari keadaan awal 7 siswa (32%) menjadi 12 siswa (55%) pada siklus I dan naik kembali pada siklus II menjadi 20 siswa (91%). Pada indikator 3, siswa menulis atau mencatat ada 10 siswa (45%) pada keadaan awal kemudian turun pada siklus I menjadi 8 siswa (36%), tetapi pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 18 siswa (82%). Untuk indikator 4 dimana siswa memiliki rasa ingin tahu ada 8 siswa (36%) pada keadaan awal, pada siklus I bertambah menjadi 16 siswa (73%) dan pada siklus II naik menjadi 17 siswa (77%). Indikator 5 yaitu percaya diri pada keadaan awal hanya 9 siswa (41%) kemudian pada siklus I bertambah menjadi 13 siswa (59%) dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 21 siswa (95%). Untuk indikator 6, bertanya atau mengajukan pertanyaan ada 11 siswa (50%) pada keadaan awal, namun pada siklus I mengalami kenaikan menjadi 14 siswa (64%) dan mengalami peningkatan kembali menjadi 17 siswa (77%). Indikator 7 ialah imajinatif dalam memberikan gambaran, dimana terdapat 5 siswa (23%) pada keadaan awal kemudian terdapat 10 siswa (45%) pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 18 siswa (82%).

Kemudian untuk indikator 8 ialah terbuka dalam berdiskusi ada 15 siswa (68%) pada keadaan awal, namun mengalami penurunan pada siklus I menjadi 12 siswa (55%) dan naik kembali menjadi 20 siswa (91%) pada siklus II. Untuk indikator 9 ialah inovatif dalam mengerjakan tugas, pada keadaan awal ada 10 siswa (45%) dan pada siklus I pun ada 10 siswa (45%), kemudian mengalami kenaikan sebanyak 18 siswa (82%) pada siklus II. Pada indikator 10 yaitu

mengutarakan pendapat yang relevan terdapat 7 siswa (32%) pada keadaan awal, pada siklus I naik menjadi 12 siswa (55%) dan naik kembali menjadi 19 siswa (86%) pada siklus II. Indikator 11 yaitu bertanggung jawab terhadap tugas dan kelompoknya ada 17 siswa (77%) pada keadaan awal, lalu mengalami penurunan menjadi 15 siswa (68%) pada siklus I namun pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 21 siswa (95%). Dan untuk indikator 12 yaitu menyimpulkan dan merefleksikan ada 15 siswa (68%) pada keadaan awal, pada siklus I mengalami penurunan 10 siswa (45%) namun pada siklus II naik menjadi 19 siswa (86%). Untuk lebih jelasnya hasil peningkatan komparasi persentase kreativitas belajar sejarah siswa per-indikator dapat dilihat dalam diagram di bawah ini :



Gambar X
Komparasi Pengamatan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa pada Keadaan Awal, Siklus I dan Siklus II Per-Indikator

2. Prestasi Belajar Sejarah Siswa

Variabel kedua yang diteliti adalah prestasi belajar sejarah siswa. Penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai siswa pada keadaan awal, siklus I dan siklus II. Adapun hasil komparasi data pada keadaan awal, siklus I dan siklus II ialah sebagai berikut :

Tabel 22. Komparasi Prestasi Belajar Siswa

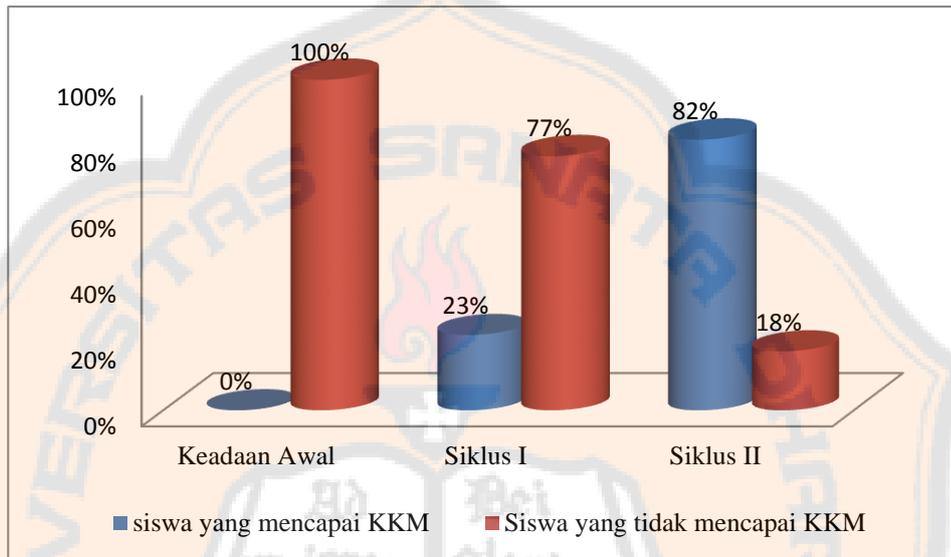
No	Nama	KKM	Keadaan Awal	Siklus I	Ket	Siklus II	Ket
1	Abdurrahman S S S	72	34	54	Naik	73	Naik
2	Adhi Suryo Putro	72	54	55	Naik	67	Naik
3	Anggrita Niswara	72	54	70	Naik	77	Naik
4	Assita Nurbaiti	72	54	60	Naik	83	Naik
5	Chariri Shoffa Masrur	72	70	45	Turun	73	Naik
6	Dewi Febri Anggraeni	72	54	65	Naik	77	Naik
7	Diqi Hadi Kurniawan	72	56	66	Naik	77	Naik
8	Duwi Rejeki	72	56	80	Naik	100	Naik
9	Febri Dwi Surya Aji	72	46	63	Naik	77	Naik
10	Galuh Pratiwi	72	58	76	Naik	77	Naik
11	Hanif Harditama	72	66	63	Turun	67	Naik
12	Julius Bagas Ade P	72	52	66	Naik	77	Naik
13	Krisna Murti Ardi S	72	56	61	Naik	73	Naik
14	Lathifah Febriana	72	50	73	Naik	80	Naik
15	Maharani Nala P	72	54	80	Naik	97	Naik
16	Melinda Estri Putty	72	58	70	Naik	80	Naik
17	Prima Juliasari	72	64	40	Turun	67	Naik
18	Retno Hapsari	72	50	73	Naik	87	Naik
19	Riyanti	72	56	70	Naik	77	Naik
20	Vina Nur Khasanah	72	58	65	Naik	77	Naik

21	Yeheskel Drestanta K	72	56	63	Naik	67	Naik
22	Yuliana Nurherawati	72	56	65	Naik	80	Naik
Total			1212	1423	19 siswa naik dan 3 siswa turun	1707	22 siswa naik dan 0 siswa turun
Rata-rata			55	65		78	
Nilai Tertinggi			70	80		100	
Nilai Terendah			34	40		67	
Persentase					86,3% dan 13.7%		100% dan 0%

Berdasarkan tabel 22 tersebut, menunjukkan data komparasi prestasi belajar siswa pada keadaan awal, siklus I dan siklus II. Dari data di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa. Data keadaan awal menunjukkan bahwa tidak ada seorang siswa pun yang tuntas, nilai tertinggi siswa 70 dan nilai terendah ialah 34 dengan rata-rata kelas mencapai 55. Pada siklus I mengalami peningkatan siswa yang tuntas atau mencapai KKM menjadi 5 siswa (23%) dan 17 siswa (77%) tidak tuntas atau mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas ialah 65. Nilai tertinggi pada siklus I ialah 80 dan nilai terendah yaitu 65. Perbandingan nilai siswa antara keadaan awal dengan siklus I mengalami kenaikan sebanyak 19 siswa (86.3%), sedangkan yang mengalami penurunan nilai sebanyak 3 siswa (13.7%).

Peningkatan juga terjadi pada siklus II sebanyak 18 siswa (82%) mencapai KKM dan 4 siswa (18%) tidak tuntas atau mencapai KKM, dengan rata-rata kelas yaitu 78. Nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus II adalah 100 dan nilai terendah yang diperoleh ialah 67. Perbandingan nilai siswa antara siklus I dengan siklus II yang mengalami peningkatan atau kenaikan sebanyak 22 siswa

(100%), sedangkan yang mengalami penurunan nilai tidak ada. Data hasil komparasi keadaan awal, siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam diagram di bawah ini :



Gambar XI
Komparasi Prestasi Belajar Sejarah Siswa pada Keadaan Awal, Siklus I dan Siklus II

C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian pada siswa kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta diperoleh hasil data penelitian tentang kreativitas dan prestasi belajar sejarah siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*. Data kreativitas awal dan kreativitas akhir diperoleh dari pengisian kuesioner dan observasi, sedangkan data prestasi belajar diperoleh dari hasil evaluasi tes tertulis.

1. Kreativitas Belajar Sejarah Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap kreativitas belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pada saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*, dapat dilihat adanya peningkatan kreativitas belajar sejarah siswa berdasarkan hasil analisis penyebaran kuesioner sebelum penerapan dan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* di kelas. Hasil analisis yang terdapat pada tabel 20 membuktikan terjadinya peningkatan kreativitas belajar yang dapat dilihat dari rata-rata persentase kreativitas awal sebesar 64% kemudian rata-rata persentase kreativitas akhir mengalami peningkatan menjadi 70%. Dari hasil kuesioner, persentase rata-rata kreativitas belajar terjadi peningkatan sebanyak 6%. Sedangkan untuk hasil analisis pengamatan (observasi) kreativitas belajar siswa yang terdapat pada tabel 21 membuktikan terjadinya peningkatan dari rata-rata persentase kreativitas siklus I sebesar 55% kemudian rata-rata persentase kreativitas siklus II mengalami peningkatan menjadi 86%. Dari hasil pengamatan (observasi), persentase rata-rata kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 31%.

Peningkatan kreativitas belajar siswa ini disebabkan karena dengan guru sudah mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* membuat siswa menjadi lebih antusias, berani mengajukan pendapatnya, percaya diri dan kritis. Siswa lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena guru sudah menjelaskan materi dengan strategi pembelajaran yang

lebih menarik minat siswa. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dimana ia mulai mencari hal-hal baru yang menarik bagi dirinya, bersifat imajinatif mengenai materi, dan siswa menjadi mampu meningkatkan kreativitas belajarnya, seperti mengerjakan tugas menjadi lebih luas pikirannya dan hasilnya sangat mudah untuk dipahami, hal ini dikarenakan siswa mulai mencarinya hal-hal lain dari banyak sumber. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Guru sebagai fasilitator dan siswa menjadi lebih aktif dalam mencari hal-hal yang terkait dengan pembelajaran di sekolah.

2. Peningkatan Prestasi Belajar Sejarah Siswa

Dari hasil penelitian tersebut peneliti telah memperoleh data prestasi belajar siswa selama diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*. model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* cukup tepat untuk diterapkan pada siswa sebagai salah satu strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran terutama pada pelajaran sejarah. Penelitian dengan model ini selain dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Data ini diperoleh dari hasil tes evaluasi yang dilakukan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*.

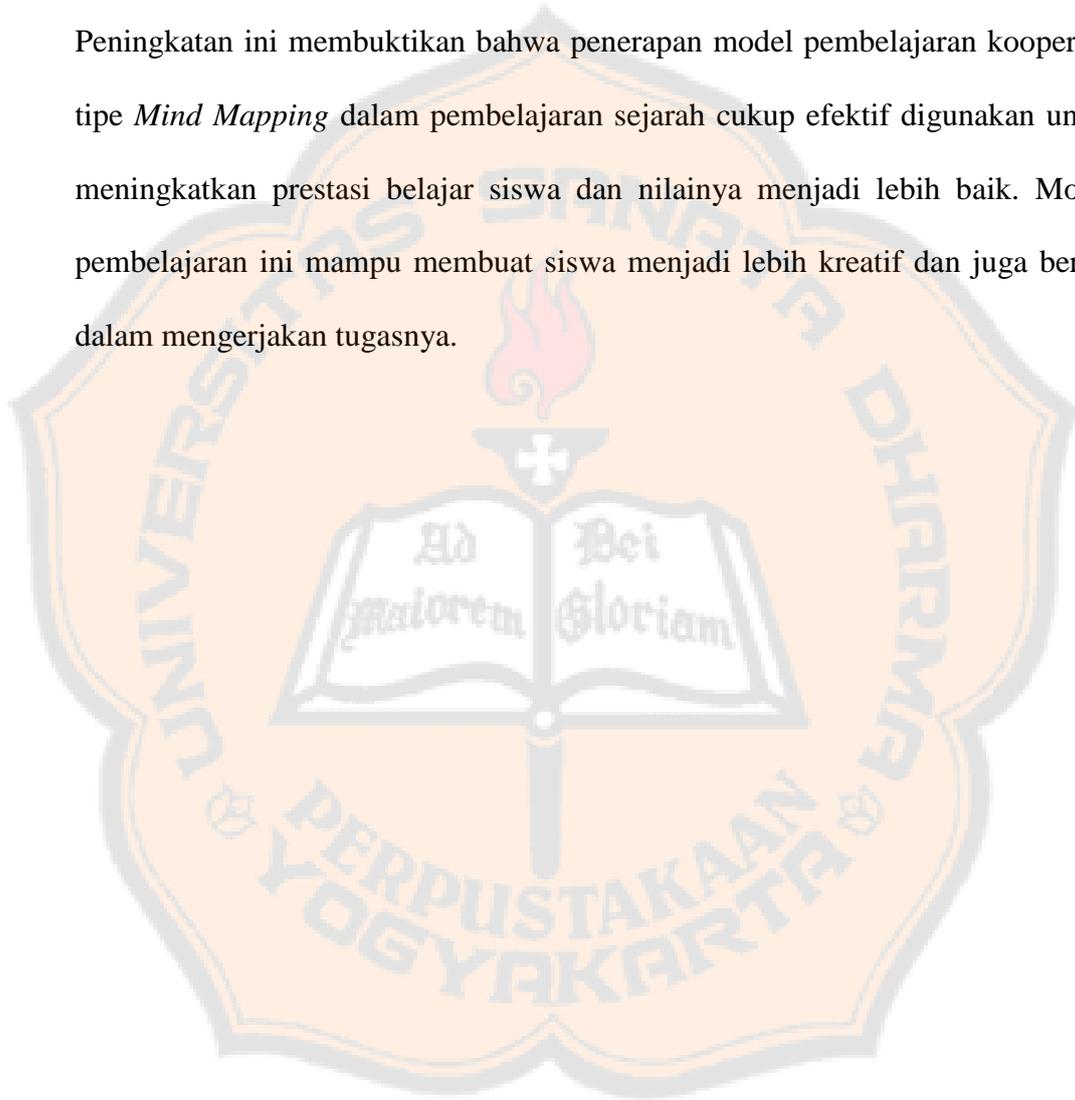
Pada keadaan awal sebelum pelaksanaan tindakan, prestasi belajar siswa masih dalam keadaan kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa yang masih di bawah KKM semua. Pada siklus I dari 22 siswa di kelas XC hanya 5 siswa (23%) yang tuntas dan 17 siswa (77%) tidak tuntas atau masih di bawah

KKM. Pada pelaksanaan siklus I terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan keadaan awal sebelum tindakan. Rata-rata nilai kelas yaitu 65. Rendahnya jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM ini disebabkan karena banyak siswa yang belum mengenal model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*, sehingga banyak siswa yang belum mengerti dengan model pembelajaran yang baru ini, mereka sedikit kebingungan saat model pembelajaran *Mind Mapping* ini diterapkan tetapi siswa cukup antusias meskipun ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan mereka lebih asik mengobrol dengan teman semeja. Walaupun peningkatan tersebut sudah cukup, namun agar prestasi belajar siswa semakin baik maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II.

Setelah peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dan hasilnya terjadi peningkatan yang sangat baik. Dimana dari 22 siswa terdapat 18 siswa (82%) yang tuntas dan terdapat 4 siswa (18%) yang belum tuntas atau memenuhi KKM, dengan rata-rata nilai kelas mencapai 78. Pada siklus II ini juga siswa sudah mencapai target peneliti yaitu 75% jumlah siswa yang tuntas dari keseluruhan siswa dan hasilnya melebihi target yaitu 82% dari keseluruhan siswa.

Peningkatan prestasi belajar siswa ini dikarenakan siswa sudah mulai memahami strategi pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas, sehingga siswa menjadi lebih mudah mengikuti proses belajar mengajar sejarah. Siswa juga sudah mulai memperhatikan penjelasan guru, memiliki antusias yang tinggi, mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta siswa mulai berani

mengutarakan pendapatnya dengan lebih imajinatif dan kritis yang mengakibatkan pengetahuannya menjadi bertambah luas, wawasan yang diketahuinya semakin banyak dan prestasi belajarnya menjadi meningkat. Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dalam pembelajaran sejarah cukup efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan nilainya menjadi lebih baik. Model pembelajaran ini mampu membuat siswa menjadi lebih kreatif dan juga berani dalam mengerjakan tugasnya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar sejarah siswa kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta. Berdasarkan uraian hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada peningkatan kreativitas belajar sejarah siswa selama diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* pada siswa kelas XC SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta dengan materi Peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga dan Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho). Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata persentase kreativitas belajar siswa didalam kelas pra-siklus sebesar 47%, siklus I sebesar 55% dan siklus II sebesar 86%. Jadi, berdasarkan pengamatan (observasi) kreativitas belajar siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran *Mind Mapping* sebesar 31%. Siswa juga diminta untuk mengisi kuesioner untuk menilai kreativitas mereka sendiri selama pembelajaran berlangsung, didapatkan hasil persentase kenaikan sebesar 6% dari kuesioner sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping*.
2. Ada peningkatan prestasi belajar sejarah siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* ini pada siswa kelas XC SMA

N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta. Peningkatan prestasi ini dapat dilihat dari naiknya jumlah ketuntasan siswa, dimana pada keadaan awal, prestasi belajar siswa yang mencapai KKM tidak ada sama sekali, pada siklus I terdapat 5 siswa (23%) yang berhasil memenuhi KKM, dan kemudian pada siklus II naik kembali menjadi 18 siswa (82%).

B. Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti setelah melakukan penelitian ini adalah :

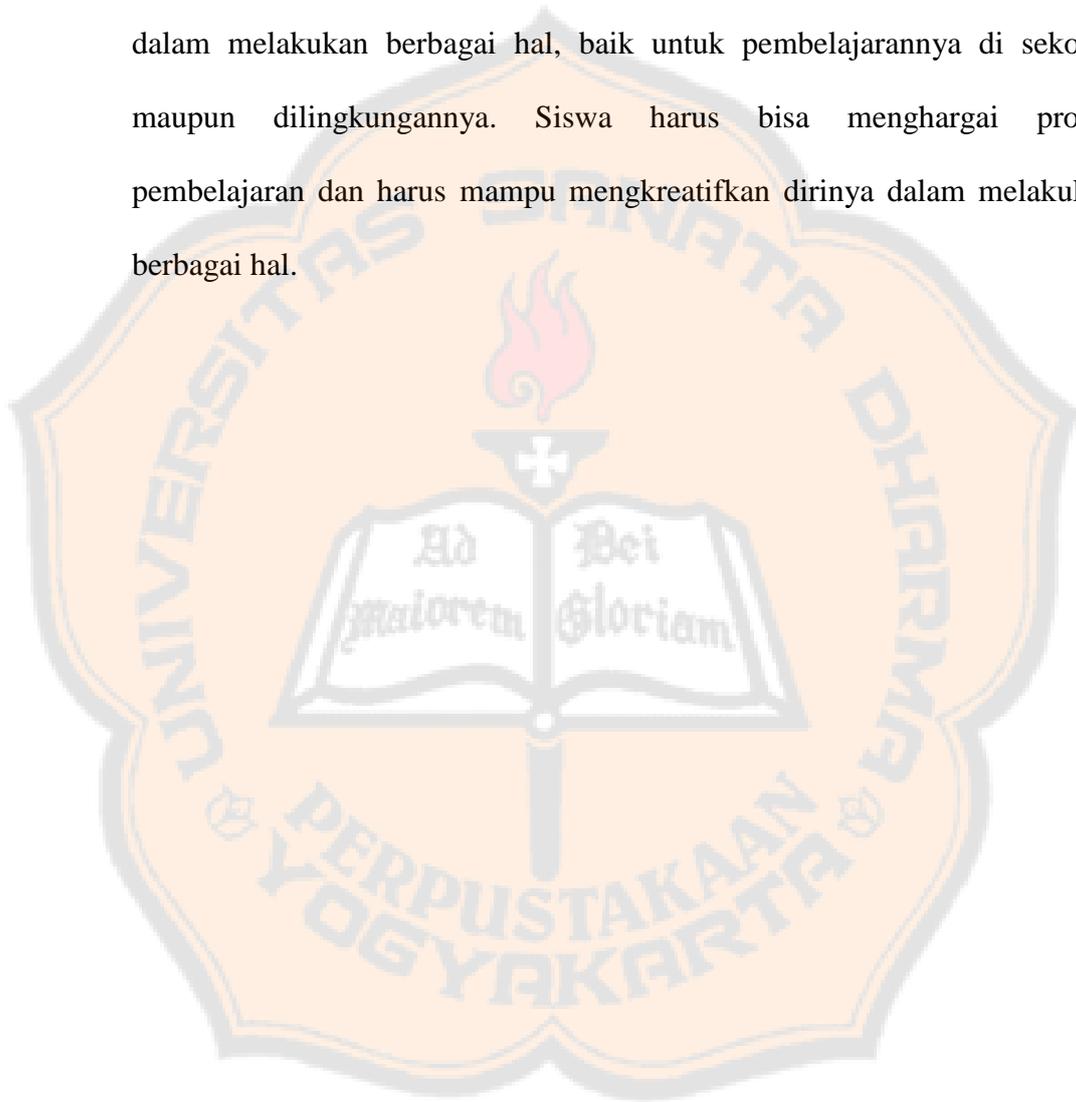
1. Saran Bagi Guru Sejarah dan Sekolah

Implementasi pembelajaran sejarah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas secara berkelanjutan, agar kreativitas dan prestasi belajar siswa benar-benar bisa mencapai taraf maksimal. Guru sebaiknya lebih menekankan pada pembelajaran yang lebih aktif dalam proses pembelajaran yang diambil dari materi-materi yang diajarkan dan lebih kreatif dan inovatif lagi dalam menggunakan model pembelajaran untuk membentuk pengalaman dan menumbuhkan kreativitas dan prestasi belajar siswa.

2. Saran Bagi Siswa

Dalam proses belajar mengajar yang menjadi pusat pembelajaran bukan lagi seorang guru, melainkan siswa yang harus berperan serta aktif dalam pembelajaran di kelas. Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran juga akan menguntungkan siswa itu sendiri karena mendapatkan banyak

pengetahuan dan pengalaman baru. Siswa harus memulai dirinya untuk belajar mandiri dan tidak lagi bergantung pada guru. Dengan pengetahuan dan pengalaman yang didapat, siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif dalam melakukan berbagai hal, baik untuk pembelajarannya di sekolah maupun dilingkungannya. Siswa harus bisa menghargai proses pembelajaran dan harus mampu mengkreasikan dirinya dalam melakukan berbagai hal.



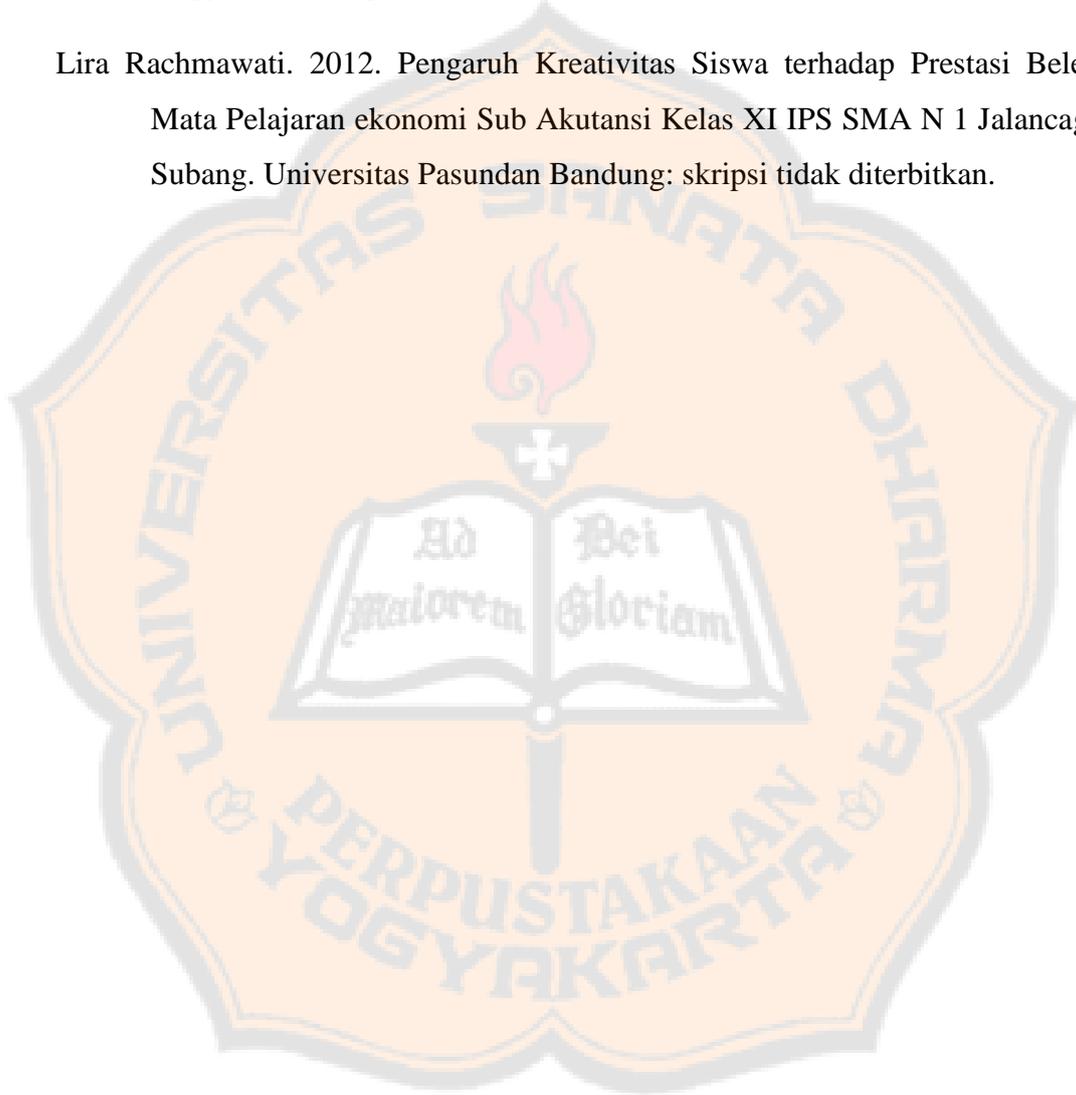
DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map (Ahli bahasa: Susi Purwoko)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dadang Supardan. 2009. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta:Gava Media.
- Depdikbud. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta:Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- DePorter, Bobbi. 2009. *Quantum Note Taker*. Bandung:Kaifa.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2009. *Quantum Learning (Alih bahasa: Alwiyah Abdurrahman)*. Bandung:Mizan Pustaka.
- Hanafiah dkk. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung:Refika Aditama.
- I Wayan Badrika. 2006. *Sejarah untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Judy, Willis. 2011. *Metode Pengajaran dan Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak (Alih bahasa: Akmal Hadrian)*. Yogyakarta:Mitra Media.
- Martini Jamaris. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologis Pendidikan*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Mohammad Ali. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung:Bhakti Utama.
- Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Nana Sayodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- _____. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.

- Sarwiji Suwandi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) & Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta:Yuma Pustaka.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Miyed Method)*. Bandung:Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Svantesson, Ingemar. 2004. *Learning Maps and Memori Skills (Alih bahasa : Bambang Prajoko)*. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta:Kencana.
- Tukiran Taniredja dan Irma Pujiati, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*. Bandung:Alfabeta.
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Kedua)*. Jakarta:Indeks.
- Winkel, W.S. 1999. *Psikologi Pengajaran (edisi revisi)*. Jakarta:Raja Grasindo Persada.
- Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta:Indeks.

Isni Nurhidayati. 2012. Implementasi Teknik Pembelajaran Pemetaan Pikiran (*Mind Mapping*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akutansi Siswa Kelas XI Akutansi 3 SMK Muhammadiyah Kretek. Universitas Negeri Yogyakarta: skripsi tidak diterbitkan.

Lira Rachmawati. 2012. Pengaruh Kreativitas Siswa terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran ekonomi Sub Akutansi Kelas XI IPS SMA N 1 Jalancagak Subang. Universitas Pasundan Bandung: skripsi tidak diterbitkan.





LAMP IRAN

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lampiran 1

SILABUS

Nama Sekolah : SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Sejarah
 Kelas / Semester : X/ 2
 Tahun Ajaran : 2013/2014

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis peradaban Indonesia dan Dunia

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar / Bahan / Alat	Nilai Karakter
				Teknik	Bentuk			
2.1 Menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia	1. Kehidupan masyarakat berburu dan mengumpulkan makanan	1. Tatap Muka: a. Menjelaskan kehidupan masyarakat berburu dan mengumpulkan makanan melalui studi pustaka dan tanya jawab b. Mengidentifikasi ciri-ciri kehidupan masyarakat	1. Menjelaskan kehidupan masyarakat berburu dan mengumpulkan makanan 2. Menganalisis ciri-ciri kehidupan masyarakat berburu dan mengumpulkan	-Test Tes tertulis - Non tes	Uraian Tanya jawab Diskusi kelompok	1x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber : Magdalia Alvian,dk k. 2007. Sejarah Untuk SMA dan MA Kelas X. Jakarta:Es is. • I Wayan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai kebudayaan • Kerjasama • Rasa ingin tahu • Gemar membaca

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		<p>berburu dan mengumpulkan makanan melalui diskusi kelompok</p> <p>2. Tugas terstruktur Mengumpulkan gambar-gambar dari buku sumber dan internet yaitu Fosil manusia purba dan alat-alat yang digunakan melalui eksplorasi internet</p> <p>3. Tugas mandiri: Mendeskripsikan alat-alat/benda hasil kebudayaan masa tersebut</p> <p>4. Kegiatan mandiri tidak terstruktur: Membuat bagan perbandingan tentang ciri-ciri kehidupan masyarakat tersebut seperti keadaan alam, kehidupan sosial, kehidupan budaya, dan kehidupan</p>	<p>makanan di berbagai bidang kehidupan</p>				<p>Badrika, <i>Sejarah SMA Kelas X</i>, Jakarta: Erlangga,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat: laptop, papan tulis, viewer, • Bahan : kertas, kapur, power point. 	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>2. Kehidupan masyarakat beternak dan bercocok tanam</p>	<p>kepercayaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap muka: Mempresentasikan kehidupan masyarakat beternak dan bercocok tanam 2. Tugas terstruktur: Mengerjakan LKS tentang kehidupan masyarakat beternak dan bercocok tanam 3. Tugas mandiri: Mendesripsikan benda-benda hasil kebudayaan beternak dan bercocok tanam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kehidupan masyarakat beternak dan bercocok tanam 2. Menganalisis ciri-ciri kehidupan masyarakat beternak dan bercocok tanam di berbagai bidang kehidupan 	<p>- tes tes tertulis</p> <p>- Non Tes</p>	<p>Isian singkat dan Uraian</p> <p>Presentasi</p>	<p>1 x 45 menit</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Melestarikan benda-benda peninggalan • Menghargai kebudayaan • meneladan sistem kehidupan sosial
	<p>3. Perkembangan teknologi dan sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap muka: Menjelaskan perkembangan teknologi dan sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia melalui diskusi kelompok dan tanya jawab 2. Tugas terstruktur: Membuat analisis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis faktor pengaruh perkembangan teknologi 2. Menjelaskan sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia 3. Mengidentifikasi 	<p>Non tes</p>	<p>Diskusi kelompok dan Tanya jawab</p>	<p>1x45 menit</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai perbedaan agama dan kepercayaan setiap manusia • Saling menghargai • Toleransi

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		<p>tentang faktor pengaruh perkembangan teknologi dan sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia melalui diskusi kelompok</p> <p>3. Kegiatan mandiri tidak terstruktur:</p> <p>Mengamati kehidupan keagamaan masyarakat sekitar dan membandingkan dengan sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia</p>	<p>perbandingan perbedaan alat-alat teknologi dan sistem kepercayaan</p>					
<p>2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban</p>	<p>1. Peradaban lembah sungai Shindu, Gangga dan peradaban Lembah Sungai Kuning</p>	<p>1. Tatap muka: Menjelaskan peradaban lembah sungai Shindu, Gangga dan lembah sungai Kuning melalui model pembelajaran mind mapping</p>	<p>1. Menganalisis keadaan dan perkembangan peradaban lembah sungai shindu, lembah sungai Gangga, dan lembah</p>	<p>-Test Tes tertulis -Non tes</p>	<p>Pilihan Ganda dan Uraian</p> <p>Diskusi kelompok</p> <p>Tanya Jawab</p>	<p>2x 45 menit</p>	<p>Sumber :</p> <ul style="list-style-type: none"> • I Wayan Badrika, <i>Sejarah SMA Kelas X</i>, Jakarta: Erlangga 	<ul style="list-style-type: none"> • Saling menghargai • Meghormati kebudayaan daerah lain • Kerja keras • berwawasan luas

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Indonesia	(Hwang-Ho) 2. Peradaban Mesopotamia dan lembah sungai Nil	<p>2. Tugas terstruktur: Membuat konsep-konsep dasar kehidupan pada masa peradaban Lembah sungai Shindu dan Sungai Gangga, dan juga kehidupan peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho) melalui diskusi</p> <p>3. Menganalisis pengaruh ketiga peradaban tersebut terhadap peradaban Indonesia</p> <p>1. Tatap muka: Menganalisis peradaban Mesopotamia dan lembah sungai Nil melalui eksplorasi internet</p> <p>2. Tugas terstruktur: Mendeskripsikan keunggulan masing-masing peradaban melalui diskusi</p>	<p>sungai Kuning</p> <p>2. Menjelaskan lembah sungai Shindu, Gangga, dan sungai Kuning pengaruh peradaban terhadap perkembangan Peradaban Indonesia</p> <p>1. Menjelaskan perkembangan peradaban Mesopotamia dan lembah sungai Nil di berbagai bidang</p> <p>2. Menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh</p>	-Non tes	Diskusi kelompok dan presentasi	1 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Modul siswa SEJARAH untuk SMA/MA Aspirasi • Alat: laptop, papan tulis, kartu bernomor, viewer, • Bahan : bolpoint, kapur, power point. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teladan • menghargai dan melestarikan alam • Keberanian
-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	---------------------------------	--------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		kelompok 3. Tugas mandiri: Menganalisis pengaruh peradaban tersebut terhadap peradaban Indonesia	terhadap perkembangan peradaban mesopotamia dan lembah sungai Nil 3. Menjelaskan pengaruh peradaban Mesopotamia dan lembah sungai Nil terhadap perkembangan Peradaban Indonesia					
	3. Peradaban Kuno Eropa, Peradaban Romawi, dan Peradaban Kuno Amerika	1. Tatap muka: Menjelaskan peradaban Kuno Eropa, Romawi, dan Kuno Amerika melalui presentasi 2. Tugas terstruktur: Menganalisis dengan bagan peran tokoh-tokoh dalam perkembangan	1. Menjelaskan perkembangan peradaban Kuno Eropa, Romawi, dan Kuno Amerika di berbagai bidang 2. Menganalisis keunggulan masing-masing	Tes -Tes tertulis -Non tes	Uraian Diskusi kelompok Presentasi	3x45 menit		

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		<p>masing-masing peradaban melalui diskusi kelompok</p> <p>3. Tugas mandiri: Menganalisis pengaruh peradaban tersebut terhadap peradaban Indonesia</p> <p>4. Kegiatan mandiri tidak terstruktur: Mendeskripsikan keunggulan masing-masing peradaban</p>	<p>peradaban</p> <p>3. Menjelaskan pengaruh peradaban Kuno Eropa, Romawi, dan Kuno Amerika terhadap perkembangan Peradaban Indonesia</p>					
2.3 Menganalisis asal usul dan persebaran manusia di kepulauan Indonesia	1. Kehidupan awal manusia Indonesia	<p>1. Tatap muka: Menjelaskan kehidupan awal manusia Indonesia melalui studi pustaka dan tanya jawab</p> <p>2. Tugas terstruktur: Mengerjakan LKS tentang kehidupan awal manusia Indonesia</p> <p>3. Tugas mandiri: Membuat peta rute penyebaran bangsa melayu yang datang</p>	<p>1. Menjelaskan pembagian zaman dan berbagai teori mengenai kehidupan awal manusia Indonesia</p> <p>2. Menganalisis proses migrasi bangsa proto melayu dan deutro melayu</p>	-Test Tes tertulis	Uraian	1x45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Magdalia Alvian,dk k. 2007. Sejarah Untuk SMA dan MA Kelas X. Jakarta:Es is. • I Wayan Badrika, 	<ul style="list-style-type: none"> • Meghargai kehidupan • menghargai perjuangan • kerja keras • perjuangan • kerjasama • merawat dan melestarikan benda-benda bersejarah/ benda purba • kreatif

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>2. Perkembangan kehidupan manusia purba di Indonesia</p>	<p>ke Indonesia dan menganalisisnya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap muka: Menjelaskan perkembangan kehidupan manusia purba di Indonesia melalui diskusi kelompok dan presentasi 2. Tugas terstruktur: Mengumpulkan gambar jenis-jenis manusia purba yang ada di Indonesia melalui eksplorasi internet dan buku-buku sumber dan mendeskripsikannya. 3. Tugas mandiri: Membuat bagan jenis-jenis manusia purba dan hasil kebudayaannya 	<p>ke Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian manusia purba dan perkembangan kehidupannya 2. Mendeskripsikan dan mengelompokkan berbagai fosil manusia purba di Indonesia 3. menganalisis secara kronologis proses perkembangan manusia purba di Indonesia 	<p>-Test Tes tertulis -Non tes</p>	<p>Isian singkat Diskusi kelompok dan presentasi</p>	<p>1x 45 menit</p>	<p><i>Sejarah SMA Kelas X, Jakarta: Erlangga</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat: buku paket, laptop, papan tulis • Bahan : bolpoint, kapur, internet 	<ul style="list-style-type: none"> • gemar membaca
	<p>3. Budaya Bacson-Hoabinh, Dong Son, Sa</p>	<p>1. Tatap muka: Mempresentasikan Budaya Bacson-Hoabinh, Dong Son,</p>	<p>1. Menjelaskan Budaya Bacson-Hoabinh, Dong Son, Sa Huynh,</p>	<p>-tes Tes tertulis</p>	<p>Uraian Diskusi</p>	<p>2x45 menit</p>		

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>Huynh, India dan Indonesia</p>	<p>Sa Huynh, India dan Indonesia</p> <p>2. Tugas terstruktur: Menganalisis dengan bagan keunggulan masing-masing kebudayaan melalui diskusi kelompok</p> <p>3. Tugas mandiri: Membuat karangan analitis mengenai salah satu kebudayaan yang paling berpengaruh terhadap perkembangan kebudayaan awal Indonesia</p> <p>4. Kegiatan mandiri tidak terstruktur: Mengumpulkan gambar dan mendeskripsikan hasil peninggalan kebudayaan logam di Indonesia</p>	<p>India dan Indonesia</p> <p>2. Mengidentifikasi pengaruh budaya Bacson-Hoabinh, Dong Son, Sa Huynh, dan India terhadap perkembangan awal budaya Indonesia</p> <p>3. Mengidentifikasi peninggalan budaya logam di Indonesia</p>	<p>-non tes</p>	<p>kelompok dan Presentasi</p>			
--	-----------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------	--------------------------------	--	--	--

Lampiran 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP) SIKLUS I****A. Identitas**

Nama Sekolah	: SMA N 1 Cangkringan
Mata Pelajaran	: Sejarah
Kelas/Semester	: XC / Genap
Standar Kompetensi	: 2. Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia
Kompetensi Dasar	: 2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia

Indikator :

- Mempelajari dan menjelaskan peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga
- Menunjukkan letak geografis peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga
- Mengidentifikasi peninggalan-peninggalan peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga
- Mengidentifikasi pengaruh-pengaruh peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga

Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* peserta didik dapat :

- Mempelajari dan menjelaskan peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga
- Merekonstruksi letak geografis peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga
- Mengidentifikasi peninggalan-peninggalan peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga
- Mengidentifikasi pengaruh-pengaruh peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga
- Mengembangkan sikap *menghargai, mandiri, rasa ingin tahu, bertanggung jawab, kreatif.*

C. Materi Pembelajaran

Peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga

1) Keadaan Geografis

Daerah India merupakan suatu jazirah benua Asia yang disebut dengan nama anak benua. Di sebelah utara daerah India terbentang pegunungan Himalaya yang menjai pemisah antara India dandaerah-daerah lainnya di Asia. Pada daerah India bagian utara mengalir Sungai Shindu (Indus), Gangga, Yamuna, dan Brahmaputera. Daerah tersebut merupakan daerah subur sehingga sangat padat penduduknya.

2) Peradaban Lembah Sungai Shindu (Indus)

a. Pusat Peradaban, Tata Kota dan Sanitasi

Ibukota daerah lembah Sungai Shindu bagian selatan diperkirakan kota Mohenjo-Daro dan kota Harrapa adalah ibukota lembah Sungai Shindu bagian utara. Pembangunan kota tersebut didasarkan pada perencanaan tata kota yang teratur dengan baik. Limbah-limbah kotoran langsung tersalur ke sungai.

b. Sistem Pertanian, Pengairan, Teknologi, dan Perekonomian

Sistem pertanian dan pengairan sangat terarah dengan sangat baik, dimana lahan-lahan pertanian menjadi mata pencaharian utama masyarakat India. Jadi pengairan disana sudah terarah dengan baik dengan dibuat saluran-saluran irigasi yang mengairi lahan pertanian milik masyarakat. Selain pertanian, masyarakat setempat juga telah membuat barang-barang yang terbuat dari emas dan perak sebagai alat rumah tangga, pertanian, serta pembangunan lainnya. Karena wilayah Mohenjo-Daro dan Harrapa sudah tergolong dalam wilayah yang maju, maka mereka pun mulai melakukan perekonomian dengan wilayah tetangga seperti Mesopotamia.

c. Pemerintahan dan Kepercayaan

Pemerintahan pertama Kerajaan Maurya di pimpin oleh Candraguta Maurya. Kemudian pada masa Ashoka, kerajaannya terpecah belah menjadi kerajaan kecil. Kepercayaan masyarakat Lembah Sungai Shindu memuja banyak dewa, dan menyembah binatang-binatang dan pohon sebagai tanda terimakasih terhadap kehidupan yang dinikmatinya, berupa kesejahteraan dan perdamaian.

d. Peninggalan Kebudayaan

Ditemukan beberapa arca yang masih sempurna bentuknya dan dua buah Torso (arca yang telah hilang kepalanya), selain arca terdapat pula alat-alat rumah tangga dan senjata yang telah banyak digunakan masyarakat setempat.

3) Peradaban Lembah Sungai Gangga

a. Pusat Peradaban

Lembah Sungai Ganggan terletak antara Pegunungan Himalaya dan Pegunungan Windya-Kedna. Pendukung peradaban lembah Sungai Gangga adalah bangsa Aria yang termasuk bangsa Indo German. Peradaban Lembah Sungai Gangga meninggalkan jejak yang sangat penting karena dari peradaban inilah muncul dua agama besar di dunia, yaitu agama Hindu dan Buddha

b. Pemerintahan

Perkembangan sistem pemerintahan di Lembah Sungai Gangga merupakan kelanjutan dari sistem pemerintahan masyarakat daerah Lembah Sungai Shindu. Sejak runtuhnya Kerajaan Maurya, keadaan menjadi kacau akibat terjadi peperangan antara kerajaan-kerajaan kecil yang ingin berkuasa. Keadaan ini baru dapat diamankan kembali setelah munculnya kerajaan Gupta.

c. Bentuk Kebudayaan Lembah Sungai Gangga

Perkembangan kebudayaan Lembah Sungai Gangga mengalami banyak kemajuan pada bidang kesenian. Seperti kesusastraan, seni pahat dan seni patung berkembang pesat. Kuil-kuil yang indah dari Syanta dibangun.

d. Pengaruh-Pengaruh Kebudayaan Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga

Dengan munculnya kehidupan di Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga yang memulai kehidupannya melalui sungai menyebabkan mereka menjalin hubungan dengan dunia luar, selain itu munculnya tulisan-tulisan dan juga dapat mengembangkan ilmu teknologi seperti sistem pengaran yang awalnya dari kebudayaan Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga.

D. Metode Pembelajaran

- *Mind Mapping*
- Diskusi dan Tanya Jawab
- Studi Pustaka atau eksplorasi internet
- Penugasan

E. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	<p>Kegiatan awal</p> <p>a. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam, membuka pelajaran dan mengecek kesiapan peserta didik, untuk mengembangkan sikap <i>religius dan disiplin</i> <p>b. Orientasi</p>	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi pokok pelajaran yang akan diajarkan tentang Peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga c. Motivasi • Mengingatnkan pelajaran minggu lalu • Menggali kemampuan awal sekaligus membangkitkan motivasi peserta didik untuk berpendapat, untuk mengembangkan sikap mandiri, rasa ingin tahu 	
2	<p>Kegiatan inti :</p> <p>a. Eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan secara singkat tentang peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga dengan menggunakan peta. • Guru membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok untuk berdiskusi dan membagikan kertas yang harus diisi peserta didik untuk meresum materi yang telah disampaikan. <p>b. Elaborasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi materi sebagai bahan untuk mengerjakan tugasnya yaitu meresum mengenai peradaban lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga. • Peserta didik membaca materi mengenai peradaban lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga. • Peserta didik berkumpul dalam kelompok dan mulai membuat resume mengenai peradaban lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga berdasarkan kreatifitasnya. • Setelah selesai, kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas • Setelah presentasi, guru memberikan kesempatan pada peserta didik atau kelompok lain untuk bertanya pada kelompok yang presentasi di kelas. <p>c. Konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjelaskan hal-hal baru kepada teman-temannya. • Guru mengklarifikasi tentang hal-hal yang belum 	35 menit

	diketahui serta jawaban dari peserta didik yang benar dan salah.	
3	<p>Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan materi peradaban lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga. • Guru mengajak peserta didik berdoa setelah menutup pembelajaran. 	5 menit

F. Alat/Bahan/Media dan Sumber Belajar

Alat : Papan Tulis, Kertas, Viewer

Bahan : PPT, Spidol

Media : Paper, Power point

Sumber Belajar :

Mustafa ,Shodiq. 2007. *Wawasan Sejarah 1*. Solo: Tiga Serangkai

Badrika, I Wayan. 2006. *Sejarah X*. Jakarta: Erlangga

Mustopo, Habib. 2007. *Sejarah 1*. Jakarta: Yudhistira

G. Penilaian

1) Penilaian Kognitif

a. Penilaian Produk (terlampir)

b. Penilaian Proses (terlampir)

2) Penilaian Afektif (terlampir)

Tindak Lanjut Penilaian :

a) Peserta didik dinyatakan berhasil apabila tingkat pencapaiannya mencapai KKM minimal 72.

b) Memberikan remedi untuk peserta didik yang tidak mencapai KKM.

c) Memberikan program pengayaan untuk peserta didik yang mencapai atau lebih dari KKM.

Lampiran 1

o Penilaian Kognitif

a. Penilaian Produk

- Teknik : Tes Tertulis
- Bentuk : Uraian

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas !

1. Setelah runtuhnya Kerajaan Maurya, keadaan menjadi kacau karena peperangan kerajaan-kerajaan kecil yang ingin berkuasa. Kemudian muncul Kerajaan Gupta yang mulai menetralkan kembali keadaan. Analisislah upaya-upaya yang dilakukan Kerajaan Gupta dalam menetralkan suasana dari peperangan kerajaan yang ingin berkuasa !
2. Apa saja bentuk kebudayaan Raja Harsha saat memimpin Kerajaan Harsha ?
3. Jelaskan mengapa kota Mohenjo-Daro dan Harappa menjadi pusat peradaban bangsa India pada masanya ?
4. Menurut pendapat Anda, mengapa pada masa pemerintahan Ashoka Kerajaan Maurya mengalami kehancuran ?

Jawab

1. Upaya Kerajaan Gupta dalam menetralkan suasana dari peperangan yaitu :
 - Raja Chandragupta I mulai menjadikan agama Hindu sebagai agama negara, dan agama buddha juga berkembang disana
 - Masyarakat yang berperang mulai menyebarkan agama Hindu-Buddha di daerah peperangan sehingga peperangan bisa mulai mereda
 - Ketua-ketua kerajaan-kerajaan kecil yang ingin berkuasa dikumpulkan secara bersama-sama untuk menghasilkan demokrasi bersama
 - Para prajurit perang dan rakyat banyak diberikan lahan pertanian ataupun pekerjaan membuat peralatan rumah tangga ataupun peralatan pertanian, sebagai upaya mengalihkan peperangan kepada sesuatu yang berguna
 - Raja Chandragupta I juga mulai mengembang perekonomian dengan wilayah lain, sebagai upaya untuk mencapai kemajuan di segala bidang.
2. Pada masa Raja Harsha bentuk kebudayaan yang dibangun adalah wihara dan stupa yang dibangun di tepi Sungai Gangga, terdapat pula tempat-tempat penginapan dan rumah-rumah sakit mulai didirikan untuk memberikan pertolongan dengan cuma-cuma. Candi-candi yang mengalami kerusakan mulai diperbaiki bahkan candi-candi baru juga dibangun.

3. Kota Mohenjo-daro dan Harappa menjadi pusat peradaban bangsa india pada massanya karena kota tersebut sudah mengalami kemajuan yang cukup pesat. Dilihat dari tata kotanya yang sudah tertata dan diatur dengan sangat baik, serta memperhatikan saluran air dari rumah tangga ke sungai. memperhatikan pengairan dan pertanian. Dengan pengairan yang terarah dengan baik maka pertaniannya pun menjadi subur karena air yang mengalir secara baik. Teknologinya sudah maju karena masyarakat kota tesebut sudah banyak yang membuat berbagai macam patung, perhiasan, peralatan rumah tangga dan lain-lain. Selain itu masyarakat Lembah Sungai Shindu sudah mengadakan hubungan dagang dengan Sumeria dan bangsa-bangsa dari negeri-negeri lainnya.
4. Pada pemerintahan Ashoka Kerajaan Maurya mengalami kehancuran karena setelah Raja Ashoka menyaksikan korban bencana perang yang maha dahsyat di Kalingga dan menimbulkan penyesalan, telah membuat Raja Ashoka tidak lagi melakukan peperangan untuk menguasai wilayah tertentu, bahkan ia mencita-citakan perdamaian dan kebahagiaan umat manusia. Tetapi setelah Raja Ashoka meniggal, kerajaan Maurya menjadi terpecah belah menjadi kerajaan-kerajaan kecil dan mulai terjadi kehancuran di Keajaan Maurya.

➤ Keterangan

Skor maksimal 5 dan minimal 1

- Jawaban peserta didik yang memenuhi kriteria (jawabannya seperti kunci jawaban) di atas mendapat skor 5.
- Jawaban peserta didik yang hanya menyebutkan dan hanya memberikan tiga contoh mendapat skor 4.
- Jawaban peserta didik hanya menyebutkan dan memberikan dua contoh mendapat skor 3.
- Jawaban peserta didik yang hanya menyebutkan alasan tanpa penjelasan dan satu contoh mendapat skor 2.
- Jawaban peserta didik yang hanya menyebutkan satu alasan dan tanpa contoh sama sekali mendapat skor 1.

Nilai = skor perolehan x 100

Pedoman penilaian produk :

No	Skor	Nilai
1	86-100	Baik Sekali
2	71-75	Baik
3	56-70	Cukup
4	< 55	Kurang

b. Penilaian Proses

Guru menilai hasil kerja tiap kelompok dengan menggunakan lembar observasi.

Lembar Observasi Hasil Kerja Kelompok

Kelompok :

Nama Anggota :

.....

.....

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Peserta didik berani dalam menyampaikan hasil diskusinya.					
2	Peserta didik mampu menghargai pendapat orang lain di dalam kelas tentang peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga					
3	Peserta didik mampu menerima keputusan dengan lapang dada di dalam kelompok tentang peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga					
Skor yang dicapai						
Skor maksimum						

Keterangan :

- 5 : Sangat Baik
- 4 : Baik
- 3: Cukup
- 2 : Kurang Baik
- 1 : Buruk

Nilai = $\frac{\text{skor perolehan}}{3} \times 100$

3

➤ **Penilaian Afektif**
Skala Sikap

No	Pernyataan	Pilihan Sikap				
		SS	S	R	TS	STS
1	Percaya diri dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapatnya tentang peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga					
2	Jujur dan kritis dalam menyampaikan sistem kepercayaan di India					
3	Menghormati pendapat teman yang berbeda di dalam kelompok tentang peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga					
4	Menerima keputusan dengan lapang dada di dalam kelompok tentang peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga					
5	Menghargai pendapat teman yang berbeda kelompok dalam mengajukan pendapatnya tentang peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga					

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

R : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Nilai = $\frac{\text{skor perolehan}}{25} \times 100$

25

NA = Nilai Produk (70%) + Nilai Proses (20%) + Nilai Afektif (10%)

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) SIKLUS II

A. Identitas

Nama Sekolah	: SMA N 1 Cangkringan
Mata Pelajaran	: Sejarah
Kelas/Semester	: XC / Genap
Standar Kompetensi	: 2. Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia
Kompetensi Dasar	: 2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia
Indikator	: <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kehidupan masyarakat peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho) • Mengidentifikasi sistem pemerintahan peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho) • Meninjau hasil kebudayaan peradaban lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* peserta didik dapat :

- Menjelaskan kehidupan masyarakat peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)
- Mengidentifikasi sistem pemerintahan peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)
- Meninjau hasil kebudayaan peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)
- Mengembangkan sikap *menghargai, mandiri, rasa ingin tahu, bertanggung jawab, kreatif.*

C. Materi Pembelajaran

Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)

a) Kehidupan Masyarakat Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)

Sejarah tertua di Cina dimulai dari muara Sungai Kuning (Hwang-Ho, sekarang bernama Huang He). Sungai Kuning bersumber di daerah Pegunungan Kwen-Lun di Tibet. Setelah melalui daerah Pegunungan Cina Utara, sungai panjang yang membawa lumpur kuning tersebut membentuk dataran rendah Cina dan bermuara di Teluk Tsii-Li di Laut Kuning.

- Di hilir sungai terdapat dataran rendah Cina yang subur dan menjadikan urat nadi kehidupan bangsa Cina. Di daerah subur tersebut masyarakat Cina bercocok tanam seperti menanam gandum, padi, teh, jagung dan kedelai.
- Pembuatan peralatan rumah tangga, perhiasan, dan alat-alat senjata telah menunjukkan wilayah Cina telah berada pada tingkat perkembangan teknologi yang tinggi.
- Masyarakat Cina telah mengenal tulisan gambar, sebagai sarana komunikasi antar sesama. Selain tulisan masyarakat Cina juga telah mengenal ilmu perbintangan seperti perputaran musim, dan Cina telah mengenal empat musim

b) Sistem Pemerintahan Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)

Sistem pemerintahan yang dianut pertama kali adalah sistem pemerintahan feodal kemudian digantikan oleh sistem pemerintahan unitaris. Untuk dinasti pertama yang ada di Cina adalah Dinasti Syang (Hsia), kemudian tahun 1700 digantikan oleh Dinasti Yin. Dinasti ketiga adalah Dinasti Chou, sistem pemerintahan yang dianut adalah sistem feodal. Kemudian Dinasti Chin yang didirikan oleh raja Cheng yang bergelar Shih Huang Ti, saat pemerintahannya mulai dibangun tembok besar Cina. Kemudian Dinasti Han menerapkan sistem pemerintahan berdasarkan ajaran-ajaran Kong Fu Tse. Dan dinasti

yang terakhir adalah Dinasti Tang yang didirikan oleh Li Shih Min (nama terkenalnya Kaisar Tang Tai Tsung), pada masa Dinasti Tang agama Kristen dan Islam mulai masuk ke Cina melalui Asia tengah baik jalan darat maupun jalan laut.

c) Hasil kebudayaan Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)

- Filsafat : Pada masa dinasti Chou lahirlah tiga ahli filsafat Cina, yaitu Lao Tse, Kong Fu Tse, dan Meng Tse.
- Seni sastra : Ajaran Lao Tse, Kong Fu Tse, dan Meng Tse mulai dibukukan, oleh para filsuf sendiri maupun oleh para pengikutnya. Li tai Po dan Tu Fu merupakan pujangga yang terkenal pada masa Dinasti Tang, karyanya kebanyakan adalah puisi.
- Seni bangunan dan seni kerajinan : Tembok Besar Cina; Kuil; Istana kaisar atau raja; Lukisan-lukisan; keramik.
- Kepercayaan : Sebelum ajaran Kong Fu Tse dan Meng Tse tersebar di Cina, masyarakat memuja banyak dewa. Dewa –dewa yang mendapat pemujaan tertinggi adalah Feng-Pa (dewa angin); Lei-Shih (dewa angin taufan); Tai-Shan (dewa penguasa bukit suci); dan Ho-Po.

D. Metode Pembelajaran

- *Mind Mapping*
- Diskusi dan Tanya Jawab
- Studi Pustaka atau eksplorasi internet
- Penugasan

E. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	<p>Kegiatan awal</p> <p>a. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam, membuka pelajaran dan mengecek kesiapan peserta didik, untuk mengembangkan sikap <i>religius dan disiplin</i> <p>b. Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi pokok pelajaran yang akan diajarkan tentang Peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho) <p>c. Motivasi</p>	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengingatnkan pelajaran minggu lalu • Menggali kemampuan awal sekaligus membangkitkan motivasi peserta didik untuk berpendapat, untuk mengembangkan <i>sikap mandiri, rasa ingin tahu.</i> 	
2	<p>Kegiatan inti :</p> <p>a. Eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan secara singkat tentang peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho) • Guru membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok untuk berdiskusi dan membagikan kertas yang harus diisi peserta didik untuk meresum materi yang telah disampaikan <p>b. Elaborasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi materi sebagai bahan untuk mengerjakan tugasnya yaitu meresum mengenai peradaban lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho) • Peserta didik membaca materi mengenai peradaban lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho) • Peserta didik berkumpul dalam kelompok dan mulai membuat resume mengenai peradaban lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho) berdasarkan kemampuan dan kreatifitasnya. • Setelah selesai, kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas • Setelah presentasi, guru memberikan kesempatan pada peserta didik atau kelompok lain untuk bertanya pada kelompok yang presentasi di kelas. <p>c. Konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjelaskan hal-hal baru kepada teman-temannya. • Guru mengklarifikasi tentang hal-hal yang belum diketahui serta jawaban dari peserta didik yang benar dan salah. 	35 menit
3	<p>Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan materi peradaban lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho) • Guru mengajak peserta didik berdoa setelah menutup pembelajaran. 	5 menit

F. Alat/Bahan/Media dan Sumber Belajar

Alat : Papan Tulis, Kertas, Viewer

Bahan : PPT, Spidol

Media : Paper, Power point

Sumber Belajar :

Mustafa ,Shodiq. 2007. *Wawasan Sejarah 1*. Solo: Tiga Serangkai

Badrika, I Wayan. 2006. *Sejarah X*. Jakarta: Erlangga

Mustopo, Habib. 2007. *Sejarah 1*. Jakarta: Yudhistira

G. Penilaian

1) Penilaian Kognitif

a. Penilaian Produk (terlampir)

b. Penilaian Proses (terlampir)

2) Penilaian Afektif (terlampir)

Tindak Lanjut Penilaian :

- a) Peserta didik dinyatakan berhasil apabila tingkat pencapaiannya mencapai KKM minimal 72.
- b) Memberikan remedi untuk peserta didik yang tidak mencapai KKM.
- c) Memberikan program pengayaan untuk peserta didik yang mencapai atau lebih dari KKM.

Lampiran 1

○ **Penilaian Kognitif**

a. Penilaian Produk

- Teknik : Tes Tertulis
- Bentuk : PG dan Uraian

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat !

1. Sungai Kuning (Hwang-Ho) bersumber di daerah ? (a. Kwen-Lun Tibet)
 - a. Kwen-Lun Tibet
 - b. Punjab dan Harappa
 - c. Bombay
 - d. Cina
 - e. Dataran Tinggi Dekkan
2. Pada zaman pemerintahan Dinasti Chin terjadi perubahan yang mencolok dalam sistem pertanian. Hal ini terbukti dengan ... (e. Pemakaian pupuk untuk menyuburkan tanah)
 - a. Irigasi sudah tertata dengan baik
 - b. Hasil pertanian terdiri dari teh dan kedelai
 - c. Jenis buah-buahan tumbuh subur

- d. Pemakaian bajak untuk menyuburkan tanah
 e. Pemakaian pupuk untuk menyuburkan tanah
3. Pada dinasti apa agama Nasrani dan Islam mulai masuk ke Cina ? (b. Dinasti Tang)
- | | |
|------------------|-----------------|
| a. Dinasti Han | d. Dinasti Chou |
| b. Dinasti Tang | e. Dinasti Chin |
| c. Dinasti Syang | |
4. Istana kaisar atau raja Cina dibangun dengan sangat megah dan indah. Tujuannya adalah (b. Tanda penghormatan terhadap kaisar dan raja)
- | |
|------------------------------------------------|
| a. Ingin menunjukkan kekayaannya |
| b. Tanda penghormatan terhadap kaisar dan raja |
| c. Tempat pemujaan rakyat |
| d. Tempat tinggal kaisar dan raja |
| e. Teknologi arsitektur Cina telah tinggi |
5. 1) Asia Tengah
 2) Korea
 3) Kamboja
 4) Manchuria Selatan
 5) Anam
 6) Sinkiang
- Dinasti Han mencapai kejayaan di bawah kaisar Han Wu Ti karena telah menguasai lima wilayah, yaitu (c. 1; 2; 4; 5; 6)
- | | |
|------------------|------------------|
| a. 1; 2; 3; 4; 5 | d. 2; 3; 4; 5; 6 |
| b. 1; 3; 4; 5; 6 | e. 1; 2; 3; 5; 6 |
| c. 1; 2; 4; 5; 6 | |
6. Pada masa kekuasaan Dinasti Chou muncul tokoh filsafat, ialah (d. Lao Tse dan Kong Fu Tse)
- | | |
|--------------|----------------------------|
| a. Meng Tse | d. Lao Tse dan Kong Fu Tse |
| b. Li Tai Po | e. Han Wu Ti |
| c. Tu Fu | |
7. Raja Shih Huang Ti memerintahkan untuk membangun di perbatasan daerah Cina bagian utara untuk menghalangi gerakan pengembara. (c. Tembok Besar Cina)
- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| a. Kuil | d. Bangunan Kota |
| b. Istana kaisar atau raja | e. Pusat Pemerintahan |
| c. Tembok Besar Cina | |
8. Taoisme mengajarkan masyarakat Cina agar (a. Menerima nasib)
- | | |
|-------------------|-----------------------|
| a. Menerima nasib | d. Mengenal para dewa |
|-------------------|-----------------------|

- b. Selalu berusaha
c. Tercapai keselarasan
- e. Memberikan pengetahuan
9. Bahasa yang digunakan masyarakat Cina berbeda-beda, karena untuk memupuk rasa persatuan dan rasa persaudaraan pada awal abad ke-20 dikembangkan bahasa persatuan, yaitu bahasa..... (a. Bahasa Kuo-Yu)
- a. Bahasa Kuo-Yu
b. Bahasa Cina
c. Bahasa modern
d. Bahasa Tagalog
e. Bahasa Chin
10. Salah satu kuil yang terkenal di Cina bernama (e. Kuil Dewa Beijing)
- a. Kuil Lei-Shih
b. Kuil Tien-hsia
c. Kuil Shu-Hai
d. Kuil Taj Neil
e. Kuil Dewa Beijing

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas !

1. Bagaimana pandangan masyarakat Cina terhadap ajaran Kong Fu Tse ?
2. Sebutkan dan jelaskan dua sistem pemerintahan yang pernah digunakan oleh dinasti-dinasti Cina !

Jawab

1. Pandangan masyarakat Cina terhadap ajaran Kong Fu Tse adalah sebagai pegangan hidup, baik bagi rakyatnya maupun kepada bagi rajanya. Bahkan sampai sekarang ajaran Kong Fu Tse sangat besar pengaruhnya terhadap tata cara berpikir dan sikap hidup sebagian besar orang Cina. Karena Kong Fu Tse mengajarkan keselarasan dan keseimbangan antara permukaan bumi dengan manusia.
2. Dua sistem pemerintahan yang pernah digunakan oleh dinasti-dinasti Cina yang pertama adalah sistem pemerintahan feodal yaitu kaisar tidak menangani langsung urusan kenegaraan, kedudukan kaisar dianggap sakral, kaisar dihormati sebagai utusan atau bahkan anak dewa langit, sehingga tidak layak mengurus politik praktis. Sedangkan yang kedua adalah sistem pemerintahan unitaris yaitu kaisar berkuasa mutlak dalam memerintah, kekuasaan negara berpusat di tangan kaisar sehingga kaisar boleh ikut campur dalam segala urusan politik praktis.

➤ Keterangan

Untuk Pilihan Ganda Nilai 1 untuk jawaban yang benar dan 0 untuk jawaban yang salah

Untuk Uraian Skor maksimal 5 dan minimal 1

- Jawaban peserta didik yang memenuhi kriteria (jawabannya seperti kunci jawaban) di atas mendapat skor 5.

- Jawaban peserta didik yang hanya menyebutkan dan hanya memberikan tiga contoh mendapat skor 4.
- Jawaban peserta didik hanya menyebutkan dan memberikan dua contoh mendapat skor 3.
- Jawaban peserta didik yang hanya menyebutkan alasan tanpa penjelasan dan satu contoh mendapat skor 2.
- Jawaban peserta didik yang hanya menyebutkan satu alasan dan tanpa contoh sama sekali mendapat skor 1.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{PG} + \text{Uraian} \times 100}{10}$$

Pedoman penilaian produk :

No	Skor	Nilai
1	86-100	Baik Sekali
2	71-75	Baik
3	56-70	Cukup
4	< 55	Kurang

C. Penilaian Proses

Guru menilai hasil kerja tiap kelompok dengan menggunakan lembar observasi.

Lembar Observasi Hasil Kerja Kelompok

Kelompok : -----
Nama Anggota : -----

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Peserta didik berani dalam menyampaikan hasil diskusinya.					
2	Peserta didik mampu menghargai pendapat orang lain di dalam kelas tentang peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)					
3	Peserta didik mampu menerima keputusan dengan lapang dada di dalam kelompok tentang peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)					
Skor yang dicapai						
Skor maks						

Keterangan :

- 5 : Sangat Baik
- 4 : Baik
- 3: Cukup
- 2 : Kurang Baik
- 1 : Buruk

Nilai = $\frac{\text{skor perolehan}}{3} \times 100$

3

➤ **Penilaian Afektif Skala Sikap**

No	Pernyataan	Pilihan Sikap				
		SS	S	R	TS	STS
1	Percaya diri dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapatnya tentang peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)					
2	Jujur dan kritis dalam menyampaikan sistem kepercayaan di Cina					
3	Menghormati pendapat teman yang berbeda di dalam kelompok tentang peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)					
4	Menerima keputusan dengan lapang dada di dalam kelompok tentang peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)					
5	Menghargai pendapat teman yang berbeda kelompok dalam mengajukan pendapatnya tentang peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)					

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- R : Ragu-Ragu
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Nilai = $\frac{\text{skor perolehan}}{25} \times 100$

25

NA = Nilai Produk (70%) + Nilai Proses (20%) + Nilai Afektif (10%)

Lampiran 4

Lembar Observasi

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		On Tas	Off Tas	On Tas	Off Tas
1.	Memperhatikan penjelasan guru atau teman				
2.	Antusias dalam mengikuti pembelajaran				
3.	Menulis atau mencatat				
4.	Memiliki rasa ingin tahu				
5.	Percaya diri				
6.	Bertanya atau mengajukan pertanyaan				
7.	Imajinatif dalam memberikan gambaran				
8.	Terbuka dalam berdiskusi				
9.	Inovatif dalam mengerjakan tugasnya				
10.	Mengutarakan pendapat yang relevan				
11.	Bertanggung jawab terhadap tugas dan kelompoknya				
12.	Menyimpulkan dan merefleksikan				

Lampiran 5

Kisi-Kisi Kuesioner

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah		
		+	-	+	-	Σ
Kreativitas	Berpikir secara jelas	4, 7	2	2	1	3
	Berpikir dari banyak sudut pandang	3, 6, 8, 12,	1, 5, 10, 11	4	4	8
	Inovatif	24, 15	18	2	1	3
	Rasa ingin tahu	19	22	1	1	2
	Konsisten	23	14	1	1	2
	Berbagi informasi	26	17, 39	1	2	3
	Percaya diri	21	37	1	1	2
	Menerima tanggung jawab	9	25	1	1	2
	Menyukai tantangan	13	30	1	1	2
	Menyelesaikan masalah	27	16, 20	1	2	3
	Mendeskripsikan pelajaran sejarah secara berbeda	31	28, 34, 35	1	3	4
	Rajin mencari hal-hal baru	29, 33,	38	2	1	3
	Menyimpulkan dan mengimplementasikan	32, 40	36	2	1	3
JUMLAH				20	20	40

Lampiran 6

Kuesioner

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda cek (√) atau tanda silang (x) pada salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda untuk setiap pernyataan berikut ini !

Keterangan : SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Dalam soal sejarah, saya tidak pernah memaparkan jawaban secara analisis				
2.	Ketika menemukan soal yang sulit, saya memilih mengerjakan yang mudah saja				
3.	Saya selalu mengerjakan permasalahan sejarah dengan cara berbeda dengan teman lainnya maupun guru				
4.	Saya selalu mengerjakan soal sampai menemukan jawabannya				
5.	Pendapat-pendapat saya dalam suatu diskusi sama dengan pendapat teman lainnya				
6.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misalnya kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)				
7.	Saya selalu menjawab dengan masuk akal (realistis)				
8.	Saya mengerjakan soal yang materinya belum diajarkan guru				

9.	Saya berkontribusi banyak dalam diskusi kelompok				
10.	Saya puas dengan satu pandangan dalam menyelesaikan permasalahan sejarah				
11.	Saya tidak pernah mengerjakan soal yang materinya belum pernah diajarkan oleh guru				
12.	Saya menyelesaikan tugas sejarah dengan pemaparan yang mudah dimengerti				
13.	Saya tertarik untuk menyelesaikan masalah sejarah dengan cara yang berbeda dari yang lain				
14.	Jika jawaban teman benar, saya akan menggunakan jawaban tersebut				
15.	Saya selalu memiliki ide-ide baru untuk menyelesaikan permasalahan				
16.	Saya tidak akan mengerjakan tugas sejarah yang sulit, tanpa harus mencobanya terlebih dahulu				
17.	Saya tidak pernah membagi informasi sejarah yang saya tahu kepada teman-teman lainnya				
18.	Saya tidak dapat berkreasi dalam menyelesaikan tugas sejarah				
19.	Saya akan menggunakan kesempatan bertanya sebanyak-banyaknya kepada guru				
20.	Saya tidak pernah ikut mencari penyelesaian tugas dalam kelompok				
21.	Saya selalu mencoba soal-soal di buku LKS atau Paket				
22.	Jika ada bagian dari pelajaran sejarah yang kurang jelas, saya cuek saja				
23.	Saya lebih mementingkan tugas daripada				

	bermain game				
24.	Saya selalu menampilkan hal yang baru dalam setiap persentasi sejarah				
25.	Saya sering membiarkan teman didalam kelompok yang mengerjakan tugas				
26.	Saya selalu membagi informasi yang saya ketahui mengenai sejarah kepada teman-teman saya				
27.	Saya selalu berusaha menyelesaikan masalah yang telah diberikan dengan baik				
28.	Saya selalu memaparkan materi sejarah sama seperti di buku paket				
29.	Jika ada tugas sejarah, saya selalu mencari hal-hal baru yang berkaitan dengan materi				
30.	Saya tidak tertarik untuk menyelesaikan masalah sejarah dengan cara yang berbeda dari yang lain				
31.	Saya selalu menyelesaikan tugas sejarah dengan jelas dan memberi tampilan yang menarik				
32.	Saya selalu menyimpulkan materi yang telah diajarkan oleh guru				
33.	Saya selalu mencari atau membuat media baru yang berkaitan dengan materi sejarah				
34.	Saya tidak pernah mendeskripsikan materi sejarah secara spesifik				
35.	Saya tidak berani mengungkapkan pendapat saya				
36.	Saya tidak pernah menyimpulkan materi yang telah diajarkan oleh guru				
37.	Saya tidak yakin terhadap hasil pekerjaan				

	sejarah saya				
38.	Saya tidak pernah mencari tahu hal-hal baru yang berhubungan dengan materi sejarah				
39.	Saya lebih banyak memendam informasi yang saya tahu				
40.	Saya selalu mengimplementasikan nilai-nilai sejarah dalam kehidupan sehari-hari				



Lampiran 7

VALIDITAS DAN RELIABILITAS KUESIONER

No	Pernyataan	Hasil Penghitungan Validitas	Nilai t	Taraf Signifikansi	Ket
1	Dalam soal sejarah, saya tidak pernah memaparkan jawaban secara analisis	0.37	0.90	0.80	VALID
2	Ketika menemukan soal yang sulit, saya memilih mengerjakan yang mudah saja	0.17	0.18	0.50	TIDAK VALID
3	Saya selalu mengerjakan permasalahan sejarah dengan cara berbeda dengan teman lainnya maupun guru	0.18	0.19	0.50	TIDAK VALID
4	Saya selalu mengerjakan soal sampai menemukan jawabannya	0.60	2.78	0.99	VALID
5	Pendapat-pendapat saya dalam suatu diskusi sama dengan pendapat teman lainnya	0.15	0.15	0.50	TIDAK VALID
6	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misalnya kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)	-0.29	0.55	0.50	TIDAK VALID

7	Saya selalu menjawab dengan masuk akal (realistis)	0.65	3.46	0.995	VALID
8	Saya mengerjakan soal yang materinya belum diajarkan guru	0.30	0.57	0.50	TIDAK VALID
9	Saya berkontribusi banyak dalam diskusi kelompok	0.40	0.91	0.80	VALID
10	Saya puas dengan satu padangan dalam menyelesaikan permasalahan sejarah	0.22	0.30	0.50	TIDAK VALID
11	Saya tidak pernah mengerjakan soal yang materinya belum pernah diajarkan oleh guru	0.21	0.27	0.50	TIDAK VALID
12	Saya menyelesaikan tugas sejarah dengan pemaparan yang mudah dimengerti	-0.28	0.49	0.50	TIDAK VALID
13	Saya tertarik untuk menyelesaikan masalah sejarah dengan cara yang berbeda dari yang lain	0.55	2.25	0.975	VALID
14	jika jawaban teman benar, saya akan menggunakan jawaban tersebut	0.08	0.04	0.50	TIDAK VALID

15	Saya selalu memiliki ide-ide baru untuk menyelesaikan permasalahan	0.50	1.82	0.95	VALID
16	Saya tidak akan mengerjakan tugas sejarah yang sulit, tanpa harus mencobanya terlebih dahulu	0.35	0.73	0.75	VALID
17	Saya tidak pernah membagi informasi sejarah yang saya tahu kepada teman-teman lainnya	0.52	1.93	0.95	VALID
18	Saya tidak dapat berkreasi dalam menyelesaikan tugas sejarah	0.72	2.21	0.975	VALID
19	Saya akan menggunakan kesempatan bertanya sebanyak-banyaknya kepada guru	0.45	1.37	0.90	VALID
20	Saya tidak pernah ikut mencari penyelesaian tugas dalam kelompok	0.42	1.19	0.85	VALID
21	Saya selalu mencoba soal-soal di buku LKS atau Paket	0.35	0.81	0.75	VALID
22	Jika ada bagian dari pelajaran sejarah yang	0.60	2.72	0.99	VALID

	kurang jelas, saya cuek saja				
23	Saya lebih mementingkan tugas daripada bermain game	0.27	0.46	0.50	TIDAK VALID
24	Saya selalu menampilkan hal yang baru dalam setiap persentasi sejarah	0.13	0.10	0.50	TIDAK VALID
25	Saya sering membiarkan teman didalam kelompok yang mengerjakan tugas	0.54	1.52	0.90	VALID
26	Saya selalu membagi informasi yang saya ketahui mengenai sejarah kepada teman-teman saya	0.27	0.48	0.50	TIDAK VALID
27	Saya selalu berusaha menyelesaikan masalah yang telah diberikan dengan baik	0.46	1.43	0.90	VALID
28	Saya selalu memaparkan materi sejarah sama seperti di buku paket	0.28	0.51	0.50	TIDAK VALID
29	Jika ada tugas sejarah, saya selalu mencari hal-hal baru yang berkaitan dengan materi	0.51	1.90	0.95	VALID
30	Saya tidak tertarik untuk	0.35	0.79	0.75	VALID

	menyelesaikan masalah sejarah dengan cara yang berbeda dari yang lain				
31	Saya selalu menyelesaikan tugas sejarah dengan jelas dan memberi tampilan yang menarik	0.61	1.81	0.95	VALID
32	Saya selalu menyimpulkan materi yang telah diajarkan oleh guru	0.64	3.29	0.995	VALID
33	Saya selalu mencari atau membuat media baru yang berkaitan dengan materi sejarah	0.68	2.09	0.975	VALID
34	Saya tidak pernah mendeskripsikan materi sejarah secara spesifik	0.13	0.11	0.50	TIDAK VALID
35	Saya tidak berani mengungkapkan pendapat saya	0.55	2.20	0.975	VALID
36	Saya tidak pernah menyimpulkan materi yang telah diajarkan oleh guru	0.49	1.73	0.95	VALID
37	Saya tidak yakin terhadap hasil pekerjaan sejarah saya	0.14	0.13	0.50	TIDAK VALID

38	Saya tidak pernah mencari tahu hal-hal baru yang berhubungan dengan materi sejarah	0.54	2.13	0.975	VALID
39	Saya lebih banyak memendam informasi yang saya tahu	0.12	0.09	0.50	TIDAK VALID
40	Saya selalu mengimplementasikan nilai-nilai sejarah dalam kehidupan sehari-hari	0.06	0.02	0.50	TIDAK VALID
<p>Reliabilitas → r_{11} : 0.80 → nilai t : 4.11 → taraf signifikansi : 0.99</p>					

Lampiran 8

KISI-KISI SOAL ULANGAN SIKLUS I

Nama Sekolah : SMA N 1 Cangkringan
 Mata Pelajaran : Sejarah
 Kelas / Semester : XC / 2
 Standar Kompetensi : 2. Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia
 Kompetensi Dasar : 2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia
 Jumlah Soal : 4 Uraian
 Alokasi Waktu : 15 menit

No	Materi	Indikator	Bentuk Soal	No Soal	Kunci
1.	Peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga	Dapat menjelaskan dan menggambarkan perdaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga	Uraian	3	Kota Mohenjo-daro dan Harappa menjadi pusat peradaban bangsa india pada massanya karena kota tersebut sudah mengalami kemajuan yang cukup pesat. Dilihat dari tata kotanya yang sudah tertata dan diatur dengan sangat baik, serta memperhatikan saluran air dari rumah tangga ke sungai. memperhatikan pengairan dan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

					<p>pertanian. Dengan pengairan yang terarah dengan baik maka pertaniannya pun menjadi subur karena air yang mengalir secara baik. Teknologinya sudah maju karena masyarakat kota tesebut sudah banyak yang membuat berbagai macam patung, perhiasan, peralatan rumah tangga dan lain-lain. Selain itu masyarakat Lembah Sungai Shindu sudah mengadakan hubungan dagang dengan Sumeria dan bangsa-bangsa dari negeri-negeri lainnya.</p>
2		Dapat mendeskripsikan upaya-upaya kerajaan Gupta dalam menetralkan suasana wilayahnya dari peperangan	Uraian	1	<p>Upaya Kerajaan Gupta dalam menetralkan suasana dari peperangan yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raja Chandragupta I mulai menjadikan agama Hindu sebagai agama negara, dan agama buddha juga berkembang disana • Masyarakat yang berperang mulai menyebarkan agama Hindu-Buddha di daerah peperangan sehingga peperangan bisa mulai mereda • Ketua-ketua kerajaan-kerajaan kecil yang ingin berkuasa dikumpulkan secara bersama-sama untuk menghasilkan demokrasi bersama • Para prajurit perang dan rakyat banyak diberikan lahan pertanian ataupun pekerjaan membuat peralatan rumah tangga ataupun peralatan pertanian, sebagai upaya mengalihkan peperangan kepada sesuatu yang berguna • Raja Chandragupta I juga mulai mengembang

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

					perekonomian dengan wilayah lain, sebagai upaya untuk mencapai kemajuan di segala bidang.
3.		Dapat memaparkan peninggalan-peninggalan peradaban Lembah Sungai Shindu dan Sungai Gangga	Uraian	2	Pada masa Raja Harsha bentuk kebudayaan yang dibangun adalah wihara dan stupa yang dibangun di tepi Sungai Gangga, terdapat pula tempat-tempat penginapan dan rumah-rumah sakit mulai didirikan untuk memberikan pertolongan dengan cuma-cuma. Candi-candi yang mengalami kerusakan mulai diperbaiki bahkan candi-candi baru juga dibangun.
4		Dapat menjelaskan kehancuran yang dialami oleh kerajaan Maurya	Uraian	4	Pada pemerintahan Ashoka Kerajaan Maurya mengalami kehancuran karena setelah Raja Ashoka menyaksikan korban bencana perang yang maha dahsyat di Kalingga dan menimbulkan penyesalan, telah membuat Raja Ashoka tidak lagi melakukan peperangan untuk menguasai wilayah tertentu, bahkan ia mencita-citakan perdamaian dan kebahagiaan umat manusia. Tetapi setelah Raja Ashoka meninggal, kerajaan Maurya menjadi terpecah belah menjadi kerajaan-kerajaan kecil dan mulai terjadi kehancuran di Kerajaan Maurya.

Lampiran 9

Soal Ulangan Siklus I dan Kunci Jawaban

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas !

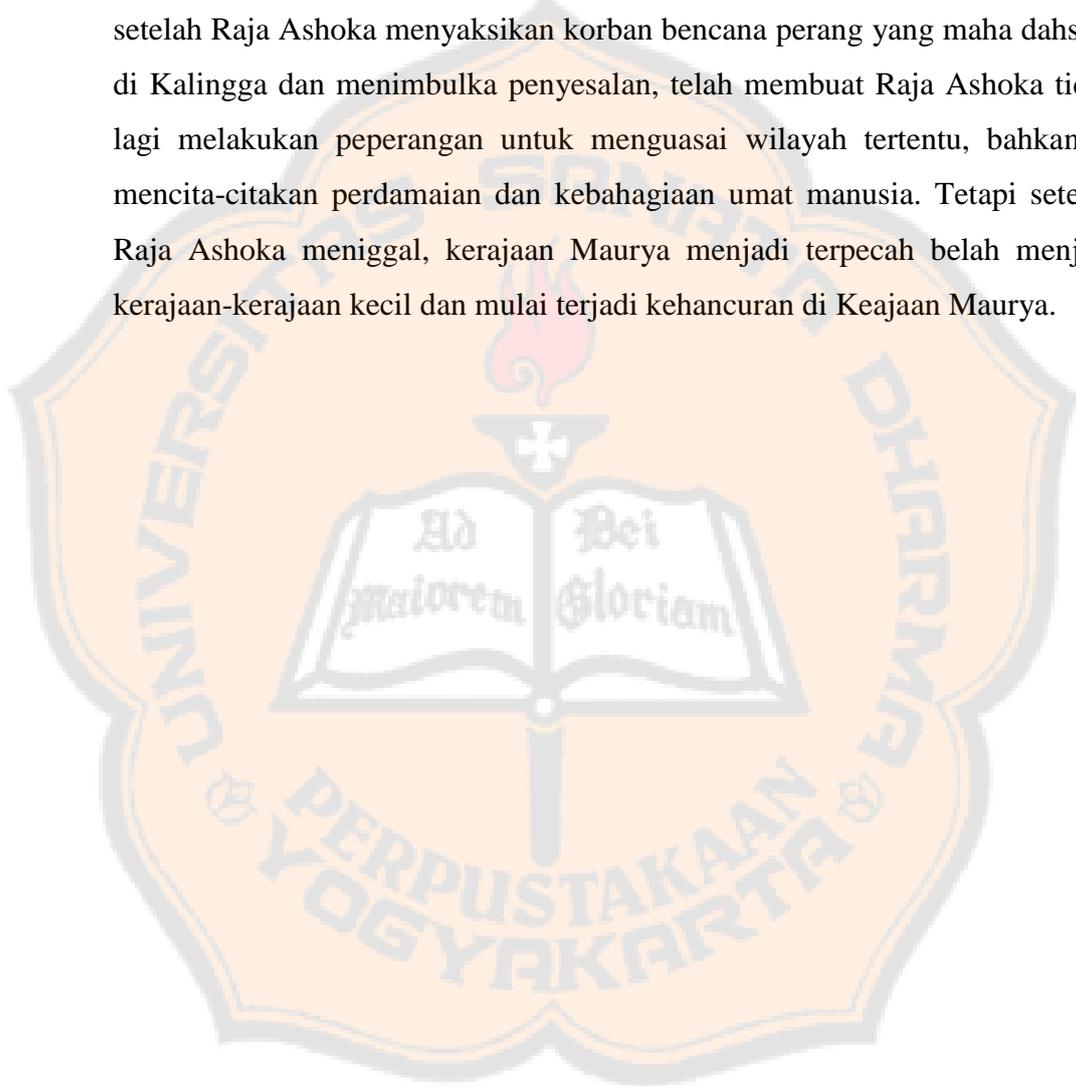
1. Setelah runtuhnya Kerajaan Maurya, keadaan menjadi kacau karena peperangan kerajaan-kerajaan kecil yang ingin berkuasa. Kemudian muncul Kerajaan Gupta yang mulai menetralkan kembali keadaan. Analisislah upaya-upaya yang dilakukan Kerajaan Gupta dalam menetralkan suasana dari peperangan kerajaan yang ingin berkuasa !
2. Apa saja bentuk kebudayaan Raja Harsha saat memimpin Kerajaan Harsha ?
3. Jelaskan mengapa kota Mohenjo-Daro dan Harappa menjadi pusat peradaban bangsa India pada masanya ?
4. Menurut pendapat Anda, mengapa pada masa pemerintahan Ashoka Kerajaan Maurya mengalami kehancuran ?

Kunci Jawaban

1. Upaya Kerajaan Gupta dalam menetralkan suasana dari peperangan yaitu :
 - Raja Chandragupta I mulai menjadikan agama Hindu sebagai agama negara, dan agama buddha juga berkembang disana
 - Masyarakat yang berperang mulai menyebarkan agama Hindu-Buddha di daerah peperangan sehingga peperangan bisa mulai mereda
 - Ketua-ketua kerajaan-kerajaan kecil yang ingin berkuasa dikumpulkan secara bersama-sama untuk menghasilkan demokrasi bersama
 - Para prajurit perang dan rakyat banyak diberikan lahan pertanian ataupun pekerjaan membuat peralatan rumah tangga ataupun peralatan pertanian, sebagai upaya mengalihkan peperangan kepada sesuatu yang berguna
 - Raja Chandragupta I juga mulai mengembang perekonomian dengan wilayah lain, sebagai upaya untuk mencapai kemajuan di segala bidang.
2. Pada masa Raja Harsha bentuk kebudayaan yang dibangun adalah wihara dan stupa yang dibangun di tepi Sungai Gangga, terdapat pula tempat-tempat penginapan dan rumah-rumah sakit mulai didirikan untuk memberikan pertolongan dengan cuma-cuma. Candi-candi yang mengalami kerusakan mulai diperbaiki bahkan candi-candi baru juga dibangun.
3. Kota Mohenjo-daro dan Harappa menjadi pusat peradaban bangsa india pada massanya karena kota tersebut sudah mengalami kemajuan yang cukup pesat. Dilihat dari tata kotanya yang sudah tertata dan diatur dengan sangat baik, serta memperhatikan saluran air dari rumah tangga ke sungai. memperhatikan pengairan dan pertanian. Dengan pengairan yang terarah dengan baik maka pertaniannya pun menjadi subur karena air yang mengalir secara baik. Teknologinya sudah maju karena masyarakat kota tesebut sudah banyak yang membuat berbagai macam patung, perhiasan, peralatan rumah tangga dan lain-lain. Selain itu masyarakat Lembah Sungai Shindu sudah mengadakan

hubungan dagang dengan Sumeria dan bangsa-bangsa dari negeri-negeri lainnya.

4. Pada pemerintahan Ashoka Kerajaan Maurya mengalami kehancuran karena setelah Raja Ashoka menyaksikan korban bencana perang yang maha dahsyat di Kalinga dan menimbulka penyesalan, telah membuat Raja Ashoka tidak lagi melakukan peperangan untuk menguasai wilayah tertentu, bahkan ia mencita-citakan perdamaian dan kebahagiaan umat manusia. Tetapi setelah Raja Ashoka meniggal, kerajaan Maurya menjadi terpecah belah menjadi kerajaan-kerajaan kecil dan mulai terjadi kehancuran di Keajaan Maurya.



Lampiran 10

KISI-KISI SOAL ULANGAN SIKLUS II

Nama Sekolah : SMA N 1 Cangkringan
 Mata Pelajaran : Sejarah
 Kelas / Semester : XC / 2
 Standar Kompetensi : 2. Menganalisis peradaban Indonesia dan dunia
 Kompetensi Dasar : 2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia
 Jumlah Soal : 10 Pilihan Handa dan 2 Uraian
 Alokasi Waktu : 15 menit

No	Materi	Indikator	Bentuk Soal	No Soal	Kunci
1.	Peradaban lembah sungai Kuning (Hwang-Ho)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dapat menjelaskan sumber air Sungai Kuning (Hwang-Ho) ➤ Dapat menjelaskan bahasa masyarakat setempat ➤ Dapat menyebutkan 	PG	1	A
			PG	9	A

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		tokoh-tokoh filsafat yang ada di Cina	PG	6	D
		➤ Dapat menjelaskan ajaran-ajarannya yang ada di Cina	PG	8	A
		➤ Dapat menjelaskan sistem pemerintahan Dinasti Chin	PG	2	E
		➤ Dapat menjelaskan ketercapaian kaisar dalam memperluas wilayah kekuasaannya	PG	5	C
		➤ Dapat menjelaskan persebaran agama di Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)	PG	3	B
		➤ Dapat menjelaskan peninggalan kebudayaan dari peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)	PG	4	B
		➤ Dapat menjelaskan peninggalan-peninggalan bersejarah dari peradaban Lembah Sungai Kuning (Hwang-Ho)	PG	7 10	C E
		➤ Dapat memberikan gambaran masyarakat	URAIAN	1	Pandangan masyarakat Cina terhadap ajaran Kong Fu Tse

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		Cina terhadap ajaran-ajaran yang ada disana			adalah sebagai pegangan hidup, baik bagi rakyatnya maupun kepada bagi rajanya. Bahkan sampai sekarang ajaran Kong Fu Tse sangat besar pengaruhnya terhadap tata cara berpikir dan sikap hidup sebagian besar orang Cina. Karena Kong Fu Tse mengajarkan keselarasan dan keseimbangan antara permukaan bumi dengan manusia.
		➤ Dapat mendeskripsikan sistem-sistem pemerintahan yang pernah digunakan oleh dinasti-dinasti Cina.	URAIAN	2	Dua sistem pemerintahan yang pernah digunakan oleh dinasti-dinasti Cina yang pertama adalah sistem pemerintahan feodal yaitu kaisar tidak menangani langsung urusan kenegaraan, kedudukan kaisar dianggap sakral, kaisar dihormati sebagai utusan atau bahkan anak dewa langit, sehingga tidak layak mengurus politik praktis. Sedangkan yang kedua adalah sistem pemerintahan unitaris yaitu kaisar berkuasa mutlak dalam memerintah, kekuasaan negara berpusat di tangan kaisar sehingga kaisar boleh ikut campur dalam segala urusan politik praktis.

Lampiran 11

Soal Ulangan Siklus II dan Kunci Jawaban

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat !

1. Sungai Kuning (Hwang-Ho) bersumber di daerah ?
 - a. Kwen-Lun Tibet
 - b. Punjab dan Harappa
 - c. Bombay
 - d. Cina
 - e. Dataran Tinggi Dekkan
 2. Pada zaman pemerintahan Dinasti Chin terjadi perubahan yang mencolok dalam sistem pertanian. Hal ini terbukti dengan ...
 - a. Irigasi sudah tertata dengan baik
 - b. Hasil pertanian terdiri dari teh dan kedelai
 - c. Jenis buah-buahan tumbuh subur
 - d. Pemakaian bajak untuk menyuburkan tanah
 - e. Pemakaian pupuk untuk menyuburkan tanah
 3. Pada dinasti apa agama Nasrani dan Islam mulai masuk ke Cina ?
 - a. Dinasti Han
 - b. Dinasti Tang
 - c. Dinasti Syang
 - d. Dinasti Chou
 - e. Dinasti Chin
 4. Istana kaisar atau raja Cina dibangun dengan sangat megah dan indah. Tujuannya adalah
 - a. Ingin menunjukkan kekayaannya
 - b. Tanda penghormatan terhadap kaisar dan raja
 - c. Tempat pemujaan rakyat
 - d. Tempat tinggal kaisar dan raja
 - e. Teknologi arsitektur Cina telah tinggi
2. 1) Asia Tengah
 - 2) Korea
 - 3) Kamboja
 - 4) Manchuria Selatan
 - 5) Anam

6) Sinkiang

Dinasti Han mencapai kejayaan di bawah kaisar Han Wu Ti karena telah menguasai lima wilayah, yaitu

- a. 1; 2; 3; 4; 5
 - b. 1; 3; 4; 5; 6
 - c. 1; 2; 4; 5; 6
 - d. 2; 3; 4; 5; 6
 - e. 1; 2; 3; 5; 6
3. Pada masa kekuasaan Dinasti Chou muncul tokoh filsafat, ialah
- a. Meng Tse
 - b. Li Tai Po
 - c. Tu Fu
 - d. Lao Tse dan Kong Fu Tse
 - e. Han Wu Ti
4. Raja Shih Huang Ti memerintahkan untuk membangun di perbatasan daerah Cina bagian utara untuk menghalangi gerakan pengembara.
- a. Kuil
 - b. Istana kaisar atau raja
 - c. Tembok Besar Cina
 - d. Bangunan Kota
 - e. Pusat Pemerintahan
5. Taoisme mengajarkan masyarakat Cina agar
- a. Menerima nasib
 - b. Selalu berusaha
 - c. Tercapai keselarasan
 - d. Mengenal para dewa
 - e. Memberikan pengetahuan
6. Bahasa yang digunakan masyarakat Cina berbeda-beda, karena untuk memupuk rasa persatuan dan rasa persaudaraan pada awal abad ke-20 dikembangkan bahasa persatuan, yaitu bahasa.....
- a. Bahasa Kuo-Yu
 - b. Bahasa Cina
 - c. Bahasa modern
 - d. Bahasa Tagalog
 - e. Bahasa Chin
7. Salah satu kuil yang terkenal di Cina bernama
- a. Kuil Lei-Shih
 - b. Kuil Tien-hsia
 - c. Kuil Shu-Hai
 - d. Kuil Taj Neil
 - e. Kuil Dewa Beijing

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas !

1. Bagaimana pandangan masyarakat Cina terhadap ajaran Kong Fu Tse ?
2. Sebutkan dan jelaskan dua sistem pemerintahan yang pernah digunakan oleh dinasti-dinasti Cina !

Kunci Jawaban

A) Pilihan Ganda

- | | |
|---------------------------------------------------|-------------------------------|
| 1. a. Kwen-Lun Tibet | 5. c. 1; 2; 4; 5; 6 |
| 2. e. Pemakaian pupuk untuk menyuburkan tanah | 6. d. Lao Tse dan Kong Fu Tse |
| 3. b. Dinasti Tang | 7. c. Tembok Besar Cina |
| 4. b. Tanda penghormatan terhadap kaisar dan raja | 8. a. Menerima nasib |
| | 9. a. Bahasa Kuo-Yu |
| | 10. e. Kuil Dewa Beijing |

B) Uraian

1. Pandangan masyarakat Cina terhadap ajaran Kong Fu Tse adalah sebagai pegangan hidup, baik bagi rakyatnya maupun kepada bagi rajanya. Bahkan sampai sekarang ajaran Kong Fu Tse sangat besar pengaruhnya terhadap tata cara berpikir dan sikap hidup sebagian besar orang Cina. Karena Kong Fu Tse mengajarkan keselarasan dan keseimbangan antara permukaan bumi dengan manusia.
2. Dua sistem pemerintahan yang pernah digunakan oleh dinasti-dinasti Cina yang pertama adalah sistem pemerintahan feodal yaitu kaisar tidak menangani langsung urusan kenegaraan, kedudukan kaisar dianggap sakral, kaisar dihormati sebagai utusan atau bahkan anak dewa langit, sehingga tidak layak mengurus politik praktis. Sedangkan yang kedua adalah sistem pemerintahan unitaris yaitu kaisar berkuasa mutlak dalam memerintah, kekuasaan negara berpusat di tangan kaisar sehingga kaisar boleh ikut campur dalam segala urusan politik praktis.

Lampiran 12

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																									
		Feb			Maret			April			Mei			Juni			Juli			Agustus							
1	Obervasi																										
2	Proposal																										
3	Persiapan																										
4	Pengumpulan data																										
5	Analisis data																										
6	Penulisan laporan																										
7	Ujian skripsi dan keperluan administrasi																										

Lampiran 13

Foto Kegiatan



Saat siswa mengerjakan lembar kuesioner



Siswa sedang mempersiapkan diri untuk ulangan harian

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasarnya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: siemankab.go.id, E-mail : bappeda@siemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2076 / 2014

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/2020 Tanggal : 02 Juni 2014
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : FEBRIANA EKA NURANI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 101314003
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Affandi Mrican Yogyakarta
Alamat Rumah : T. Griya Permai Pucung, Kotabaru, Karawang, Jabar
No. Telp / HP : 085711214127
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING PADA SISWA
KELAS XC SMA N CANGKRINGAN SLEMAN YOGYAKARTA**
Lokasi : SMA N 1 Cangkringan
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 02 Juni 2014 s/d 02 September 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 2 Juni 2014

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris



Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

ERMY MARYATUN, S.I.P, MT

Pembina, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Cangkringan
5. Ka. SMA N 1 Cangkringan
6. Dekan FKIP USD Yk
7. Yang Bersangkutan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 1 CANGKRINGAN

Jalan Merapi Golf, Bedoyo, Wukirsari, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta, 55583
Telepon (0274) 896273 Faksimile (0274) 896131
E-mail: sma1cangkringan@gmail.com Website: <http://www.sman1cangkringan.sch.id/>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/ 169

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MARYONO, S.Pd, M.Pd
NIP : 19681101 199203 1 003
Pangkat/Gol Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

Denga ini menerangkan bahwa :

Nama : FEBRIANA EKA NURANI
No Induk Mahasiswa : 101314003
Program/Tingkat : S1
Perguruan Tinggi : Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
Alamat Rumah : T.Griya Permai Pucung Kotabaru Karawang Jabar

Telah mengadakan penelitian di SMA Negeri 1 Cangkringan pada tanggal 22 April s.d. 9 Mei 2014 dengan judul: PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING PADA SISWA KELAS XC SMA N 1 CANGKRINGAN SLEMAN YOGYAKARTA.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Cangkringan, 3 Juni 2014

Kepala Sekolah

MARYONO, S.Pd, M.Pd

Pembina, IV/a

NIP. 19681101 199203 1 003