

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR
SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TALKING STICK* PADA SISWA KELAS XA SMA N 1
CANGKRINGAN SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh :

KRISTINA

NIM: 101314011

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

2014

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR
SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TALKING STICK* PADA SISWA KELAS XA SMA N 1
CANGKRINGAN SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh :
KRISTINA
NIM: 101314011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA
2014

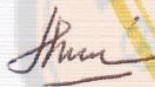
SKRIPSI

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TALKING
STICK* PADA SISWA KELAS XA SMA N 1 CANGKRINGAN SLEMAN
YOGYAKARTA**

Oleh:
Kristina
NIM : 101314011

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Theresia Sumini, M.Pd.

Tanggal 15 Agustus 2014

Pembimbing II



Drs. A.K. Wiharyanto, M.M.

Tanggal 15 Agustus 2014

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TALKING
STICK* PADA SISWA KELAS XA SMA N 1 CANGKRINGAN SLEMAN
YOGYAKARTA**

Dipersiapkan dan ditulis oleh:

Kristina

NIM: 101314011

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji

Pada tanggal 29 Agustus 2014

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

Nama Lengkap

Tanda Tangan

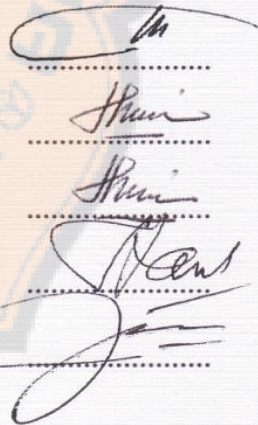
Ketua : Indra Darmawan, S.E., M.Si.

Sekretaris : Dra. Theresia Sumini, M.Pd.

Anggota : Dra. Theresia Sumini, M.Pd.

Anggota : Drs. A.K. Wiharyanto, M.M.

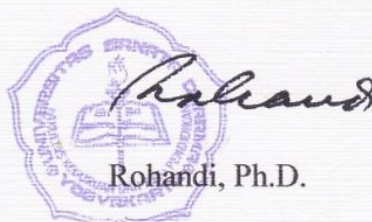
Anggota : Drs. Y.R. Subakti, M.Pd.



Yogyakarta, 29 Agustus 2014

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma



Rohandi, Ph.D.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang memberi kekuatan dan pengharapan, yang selalu membimbing langkah hidupku.
2. Ayah dan ibu serta keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung saya dalam segala hal.



MOTTO

“Setiap Kamu merasa beruntung,
percayalah itu karena doa Ayah Ibumu telah didengar”.

(Kristina)

”Kamu tidak akan tahu jika Kamu tidak mencoba.
Dan kalau Kamu tidak berani mengambil resiko,
bagaimana Kamu bisa meraih masa depan?”.

(Monkey D. Luffy)

“Barangsiapa memiliki satu alasan untuk hidup,
dia bisa menanggung hampir setiap keadaan“.

(Friedrich Nietzsche)

”Banyak orang yang melupakan sejarah,
tapi sedikit orang yang belajar dari sejarah”.

(Nico Robin)

PENYATAAN 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



Kristina



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

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

Nama : Kristina

Nomor Mahasiswa : 101314011

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

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TALKING
STICK* PADA SISWA KELAS XA 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



Kristina

ABSTRAK

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH
MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TALKING STICK*
PADA SISWA KELAS XA SMA N 1 CANGKRINGAN SLEMAN
YOGYAKARTA**

**Oleh:
Kristina
Universitas Sanata Dharma
2014**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan (1) keaktifan belajar sejarah siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan (2) prestasi belajar sejarah siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.

Penelitian ini menggunakan metode PTK dengan model Kemmis & McTaggart dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XA di SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta sebanyak 22 siswa. Obyek penelitian adalah pembelajaran sejarah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, keaktifan 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 keaktifan belajar sejarah siswa terlihat pada persentase keadaan awal sebesar 40%, pada siklus I menjadi 72% dan pada siklus II menjadi 92%. (2) Adanya peningkatan prestasi belajar sejarah siswa terlihat pada tingkat ketuntasan belajar dari keadaan awal 41% (9 siswa), pada siklus I menjadi 64% (14 siswa), dan pada siklus II meningkat menjadi 100% (22 siswa).

ABSTRACT

**INCREASING ACTIVITY AND ACHIEVEMENT OF LEARNING
HISTORY THROUGH COOPRATIVE LEARNING MODEL TYPE ON
TALKING STICK ON XA GRADE SMA N 1 CANGKRINGAN SLEMAN
YOGYAKARTA**

**By:
Kristina
Sanata Dharma University
2014**

This study aims to improve (1) the students activity of studying history using cooperative learning model Talking Stick and (2) the students learning achievement after the implementation of cooperative learning model Talking Stick.

This study uses PTK with Kemmis and Taggart research model with the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects were students in the class XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta as many as 22 students. The object of research is the study of history through cooperative learning model Talking Stick, activity and achievement of students learning history. Data was collected using observations, questionnaires, tests and documentation. Data were analyzed using descriptive analysis of the percentage.

The results showed an increase in activity and aspects of students' learning achievement history. (1) An increase in the students activity of learning history of from the initial state by 40%, in the first cycle to 72% and in the second cycle to 92%. (2) An increase in learning achievement of students seen at the level of mastery learning from the initial 41% (9 students), in the first cycle to 64% (14 students), and the second cycle increased to 100% (22 students).

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan bimbinganNya skripsi yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Pada Siswa Kelas Xa Sma N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta” ini dapat terselesaikan dengan baik. Bagi penulis penyusunan skripsi ini telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang sangat berguna dalam penyusunan sebuah karya ilmiah.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Theresia Sumini,M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan dosen pembimbing I yang telah sabar dan banyak memberikan pengarahan serta bimbingan kepada penulis.
2. Bapak Drs.A.K.Wiharyanto,M.M. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
3. Ibu Sumilah,S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah yang sangat berperan besar dalam penelitian skripsi ini, berkat beliau skripsi ini bisa berjalan lancar dan dapat selesai sesuai dengan rencana serta memberikan arahan dan saran-saran yang berguna.
4. Siswa-siswi SMA Negeri 1 Cangkringan khususnya kelas XA yang sangat membantu dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
5. Bapak, Ibu dan kakak-kakak serta keluarga yang tercinta, terima kasih atas segala doa dan dukungannya.
6. Sahabat-sahabat saya, Febi, Liyan, Chico, Murti, Brurry, Rid, Ita, Nina, Hakmi, Yuni, Febri, Ferry, Rigen yang selalu memberikan dukungan, semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Teman-teman kakak angkatan yang telah membantu memberikan informasi yang berguna bagi penulis selama kuliah dan selama pengerjaan skripsi ini.
8. Seluruh teman-teman Pendidikan Sejarah, khususnya angkatan 2010 yang selalu memberikan inspirasi dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan penulisan skripsi ini, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis



Kristina

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Pemecahan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	10
1. Keaktifan	10
2. Prestasi belajar sejarah.....	17
3. Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	18

4. Model pembelajaran kooperatif	21
5. Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Talking Stick</i>	24
6. Materi pembelajaran	26
7. Hubungan antara PTK, Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Talking Stick</i> , dan materi pembelajaran	31
B. Kerangka Berpikir	32
C. Penelitian yang relevan	33
D. Hipotesis	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis penelitian	36
B. Setting penelitian	37
C. Subyek dan obyek penelitian	37
D. Desain penelitian	38
E. Definisi operasional variabel	38
F. Sumber data	40
G. Metode pengumpulan data	40
H. Instrumen pengumpulan data	41
I. Analisis data	46
J. Prosedur penelitian	49
K. Indikator keberhasilan	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	55
B. Komparasi	74
C. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	85
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase PAP II	42
Tabel 2. Kreteria penentuan hasil belajar berdasarkan PAP II	47
Tabel 3. Instrumen pengamatan.....	47
Tabel 4. Tingkat kategori nilai	48
Tabel 5. Tingkat kategori nilai	48
Tabel 6. Indikator keberhasilan	54
Tabel 7. Hasil observasi aktivitas siswa	55
Tabel 8. Data nilai awal siswa	57
Tabel 9. Frekuensi data keadaan awal prestasi belajar siswa	58
Tabel 10. Data hasil perolehan kuesioner awal	59
Tabel 11. Hasil Observasi Siklus I.....	63
Tabel. 12. Prestasi Belajar Siswa Siklus I.....	64
Tabel 13. Frekuensi data prestasi belajar siswa siklus I	65
Tabel 14. Hasil observasi siklus II.....	69
Tabel 15. Prestasi Belajar Siswa Siklus II	70
Tabel 16. Frekuensi data prestasi belajar siswa siklus II.....	71
Tabel 17. Data hasil kuesioner akhir.....	72
Tabel 18. Komparasi Keaktifan belajar siswa pada keadaan awal dan akhir	74
Tabel 19. Komparasi hasil observasi keaktifan belajar sejarah per-indikator	76
Tabel 20. Komparasi hasil prestasi belajar sejarah siswa	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. Kerangka berpikir	32
Gambar II. Siklus PTK menurut Kemmis & McTaggart.....	38
Gambar III. Diagram Perbandingan data keadaan awal prestasi belajar siswa	58
Gambar IV. Diagram perbandingan data kuesioner keadaan awal.....	60
Gambar V. Diagram perbandingan data prestasi belajar siswa siklus I.....	65
Gambar VI. Diagram data prestasi belajar siswa siklus II.....	72
Gambar VII. Diagram perbandingan data kuesioner akhir	73
Gambar VIII. Komparasi Keaktifan Belajar Sejarah Siswa pada Keadaan Awal dan Keadaan Akhir.....	76
Gambar IX. Komparasi observasi keaktifan belajar siswa per-indikator	80
Gambar X. Peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	93
Lampiran 2. RPP siklus I	102
Lampiran 3. RPP siklus II	109
Lampiran 4. Lembar observasi	121
Lampiran 5. Kisi-kisi kuesioner.....	122
Lampiran 6. Kuesioner.....	123
Lampiran 7. Kisi-kisi soal evaluasi siklus I.....	125
Lampiran 8. Soal evaluasi siklus I dan kunci jawaban	128
Lampiran 9. Kisi-kisi soal evaluasi siklus II.....	130
Lampiran 10. Soal evaluasi siklus II dan kunci jawaban.....	133
Lampiran 11. Validitas reliabilitas kuesioner	135
Lampiran 12. Jadwal kegiatan	141
Lampiran 13. Foto kegiatan	142
Lampiran 14. Surat keterangan telah melaksanakan penelitian	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu pengajaran akan bisa disebut berjalan dan berhasil secara baik, manakala mampu mengubah diri siswa dalam arti yang luas serta mampu menumbuhkembangkan kesadaran siswa untuk belajar, sehingga pengalaman yang diperoleh siswa selama ia terlibat di dalam proses pembelajaran itu, dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya. Kunci pokok pengajaran itu ada pada seorang guru. Tetapi ini bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif, sedangkan siswa pasif. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua pihak yang sama-sama menjadi subjek pengajaran.¹

Keberhasilan pembelajaran ditentukan banyak faktor di antaranya guru. Guru memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran yang berkaitan erat dengan kemampuannya dalam memilih model pembelajaran yang dapat memberi efektivitas kepada siswa. Adapun siswa merupakan sasaran dari proses pembelajaran sehingga guru mempunyai tugas untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap di kalangan belajar siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil belajar yang optimal (termasuk belajar sejarah).

Belajar sejarah adalah belajar tentang masa lalu, sehingga sejarah sebagai cermin kehidupan. Namun, sejarah dianggap oleh para siswa sebagai mata pelajaran yang sangat membosankan dan kurang menarik. Padahal sejarah merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh semua siswa SMA. Pembelajaran sejarah adalah suatu

¹ Ahmad Rohandi, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004, hal.4

proses untuk membantu pengembangan potensi dan kepribadian siswa melalui pesan-pesan sejarah agar menjadi warga bangsa yang aktif dan bermartabat. Sejarah dalam hal ini merupakan totalitas dari aktivitas manusia di masa lampau.²

Permasalahan di kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta diketahui berdasarkan hasil pengamatan/observasi. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, guru kurang memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran cenderung membosankan dan siswa akhirnya tidak terfokus pada pelajaran sehingga siswa sibuk sendiri dan tidak memperhatikan guru yang menjelaskan materi di depan kelas. Hal ini tentunya berpengaruh pada prestasi belajar sejarah siswa. Siswa menjadi kurang paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pada saat guru memberi ulangan harian siswa tidak dapat menjawab soal dengan baik dan mendapat nilai yang kurang memuaskan. Rendahnya prestasi belajar siswa tersebut terlihat pada hasil ulangan harian dari 22 jumlah siswa, hanya 9 siswa yang mencapai KKM (72) atau sebesar 41% siswa.

Guru banyak mengalami persoalan dalam proses pembelajaran, baik yang berhubungan dengan pemahaman materi, penggunaan model pembelajaran, metode, media, alat peraga maupun alat evaluasi, untuk itu diperlukan adanya suatu tindakan yang nyata dari guru. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif yang selalu mempunyai keinginan terus menerus untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas. Penjelasan yang menyatakan bahwa mengajar adalah sama dengan bertutur (*telling*) sudah tidak dapat diterima oleh para ahli pendidikan dewasa ini sebab para peneliti di bidang psikologi

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana, 2006, hal.274

tentang belajar-mengajar telah menemukan sesuatu yang baru mengenai konsep mengajar. Konsep lama mengenai mengajar yaitu menyampaikan informasi belaka sudah ditinggalkan, sebab dengan hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa berarti baru menyentuh sebagian kecil saja dari tugas mengajar yang sebenarnya. Menurut konsep modern tentang mengajar, adalah hal yang menyebabkan siswa belajar dan memperoleh pengetahuan yang diharapkannya, keterampilan, dan juga cara-cara baik dalam hidup di masyarakat.³

Sejarah diajarkan pada siswa agar mereka lebih dapat mengenal bangsa dan Negara mereka terlebih bisa mengenal bangsa dan negara lain. Tujuan pembelajaran sejarah ini diberikan kepada siswa tidak lain karena untuk membantu mereka lebih mencintai tanah air dan bangsa mereka sendiri. Akan tetapi banyak siswa yang memandang bahwa pelajaran sejarah adalah suatu pelajaran yang membosankan dan kurang menarik serta hafalan. Apalagi pada situasi sekarang ini banyak permasalahan yang timbul dalam hal pembelajaran terutama dalam hal pengelolaan kelas, masih banyak siswa yang kurang tertarik pada materi pembelajaran, banyak siswa yang tidur, melamun, mainan HP dan berbicara dengan teman, inilah kebanyakan masalah yang timbul di kelas pada saat guru menyampaikan materi-materinya. Karena adanya permasalahan tersebut, berakibat pada pasifnya siswa di dalam kelas. Permasalahan bertambah karena proses pembelajaran yang juga masih berpusat pada guru sehingga mengakibatkan kurangnya atau siswa masih belum aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran guru banyak memberikan ceramah mengenai materi, sehingga membuat siswa hanya mendengar dan mencatat. Siswa pun juga jarang bertanya dan mengemukakan pendapat. Diskusi pun juga

³ Abdul Azis Wahab. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta, hal.6

jarang dilakukan sehingga membuat interaksi antara siswa dengan guru tidak optimal selama pembelajaran. Kurang aktifnya siswa di dalam kelas diikuti pula dengan rendahnya prestasi belajar siswa. Siswa tidak terlibat dalam pembelajaran sehingga menimbulkan rasa bosan dan dengan hanya mendengarkan siswa akan menjadi mudah lupa dengan materi-materi yang telah disampaikan oleh guru.

Sebagai upaya untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu dengan meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas guru. Dalam upaya peningkatan tersebut maka hal yang perlu ditingkatkan adalah upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar sejarah siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan untuk memberikan keterampilan dan keahlian guru. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Bila dibandingkan dengan pembelajaran yang masih konvensional pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan tersebut dilihat dari aspek siswa yang diberi peluang besar untuk mengungkapkan pendapatnya dan dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif siswa sangat mungkin memperoleh hasil belajar yang lebih baik, di samping itu juga dapat melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi sebagai obyek pembelajaran namun berperan sebagai tutor bagi rekan sebayanya.

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif menuju belajar mandiri. Belajar aktif itu diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimum. Ketika siswa pasif, atau hanya menerima

transfer ilmu pengetahuan dari guru, ada kecenderungan untuk mudah melupakan apa yang telah diberikan. Untuk merealisasikan hal tersebut diperlukan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa selama dalam proses kegiatan pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa yaitu melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan juga meningkatkan hasil/prestasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut:

Dari segi siswa:

1. Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.
2. Siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran sejarah.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar sejarah.
4. Rendahnya prestasi siswa dalam belajar sejarah.

Dari segi guru:

1. Terbatas dalam penggunaan model pembelajaran sehingga kurang menarik minat siswa.
2. Kurang berinovasi dalam mengajar.
3. Guru lebih banyak menuntut siswa untuk menghafal materi.
4. Guru kurang memberi motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi permasalahan yaitu pada upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar sejarah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.

D. Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada peningkatan keaktifan belajar sejarah siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* di kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta?
2. Apakah ada peningkatan prestasi belajar sejarah siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* di kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta?

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pemecahan masalah yang dipilih dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar sejarah siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dipilih karena dalam penerapan model pembelajaran ini dapat memacu siswa untuk lebih aktif di dalam kelas dan siswa belajar untuk berani mengemukakan pendapatnya. Dengan aktifnya siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas, siswa menggali informasi yang akan

berguna dan menambah pengetahuannya, sehingga semakin bertambahnya wawasan siswa maka akan semakin baik pula prestasi belajar yang akan siswa capai.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar sejarah siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, yaitu :

1. Bagi Universitas Sanata Dharma khususnya FKIP
Penelitian Tindakan Kelas, yang pada saat ini merupakan tuntutan mutlak bagi seorang guru. Penelitian ini juga bisa sebagai sumber referensi bagi Pendidikan Sejarah FKIP USD.
2. Bagi Sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi sekolah untuk lebih meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang baik dan pas, khususnya dalam membantu memperlancar proses dan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa yang juga bermanfaat bagi kemajuan sekolah.
3. Bagi Guru
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam penggunaan metode pembelajaran. Penelitian dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, memberi inspirasi baru bagi guru-guru khususnya guru mata pelajaran Sejarah, agar pengajarannya tidak monoton dan mudah diikuti siswa. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

4. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar sejarah dengan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Siswa juga belajar untuk berani mengeluarkan pendapatnya serta tanggapan-tanggapan siswa terhadap pembelajaran. Dalam memahami sejarah, para siswa bukan hanya dituntut menghafal kejadian penting, tetapi memahami dan mengerti bagaimana proses Sejarah tersebut berlangsung, sehingga dengan mudah Sejarah dipahami. Dengan diterapkannya metode pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif, siswa akan lebih senang untuk belajar sejarah dan hal ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan dan prestasinya.

5. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan bekal bagi peneliti sebagai calon guru sejarah, belajar menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran di kelas.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* pada Siswa Kelas XA 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, 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, sumber data, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, analisis data, prosedur penelitian, indikator keberhasilan, dan jadwal penelitian.
- Bab IV : Berupa hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini dipaparkan hasil penelitian dari 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. Keaktifan

a. Pengertian Keaktifan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha), mampu bereaksi dan beraksi, sedangkan keaktifan adalah kesibukan, kegiatan.⁴ Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.⁵

Belajar aktif adalah suatu usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran terjadi perubahan dan peningkatan mutu kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan siswa, baik dalam ranah

⁴ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, Jakarta, Balai Pustaka

⁵ H.Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta, Gaung Persada Press, 2007, hal.76-84

kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dewey dalam H.Martinis Yamin (2007;82) menyatakan dalam proses pembelajaran siswa perlu terlibat dan partisipasi secara spontan. Keinginan siswa akan hal-hal yang belum diketahuinya mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Dewey, guru berperan untuk menyediakan sarana bagi siswa untuk dapat belajar. Dengan peran serta siswa dan guru dalam pembelajaran aktif akan tercipta suatu pengalaman yang bermakna sehingga dapat membantu siswa sebagai manusia seutuhnya.⁶

Mc Keachie dalam H.Martinis Yamin (2007;82) menyatakan berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu”. Segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Mc Keachie mengemukakan 6 aspek terjadinya keaktifan siswa:

1. Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran
2. Tekanan pada aspek afektif dalam belajar
3. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa
4. Kekompakan kelas sebagai kelompok belajar
5. Kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa, dan kempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam proses pembelajaran
6. Pemberian waktu untuk menanggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan dengan pembelajaran⁷

⁶ *Ibid*, hal.82

⁷ *Ibid*, hal.77

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah –sekolah tradisonal. Jenis –jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.⁸

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal: (1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) Terlibat dalam pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil–hasil yang diperolehnya; (7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

⁸ *Idem.*

Bertitik tolak dari pernyataan Mc Keachie, maka pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa harus mengacu pada peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa. Pengajar/guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa, akan tetapi guru harus mampu membawa siswa aktif dalam berbagai bentuk belajar (belajar mandiri, belajar berkelompok, belajar memecahkan masalah, dll). Dengan melibatkan siswa berperan dalam kegiatan pembelajaran, dapat mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh. Keaktifan siswa juga dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (visual activities), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal (mental activities).

b. Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan). Salah satu pertanda bahwa seseorang belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

H.C. Witherington dalam Eveline Siregar (2011;4) menjelaskan pengertian belajar sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian. Sedangkan menurut Gagne dalam Eveline Siregar (2011;4), belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang

bertujuan/direncanakan. Pengalaman diperoleh individu dalam interaksinya dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan, sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap.⁹

Cronbach dalam Yatim Riyanto (2009:5) menyatakan bahwa belajar itu merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Cronbach bahwa belajar bahwa belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami sesuatu yaitu menggunakan pancaindera. Dengan kata lain, bahwa belajar adalah suatu cara mengamati, membaca, meniru, mengintimasi, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah:

- a. Bertambahnya jumlah pengetahuan
- b. Adanya kemampuan mengingat dan memproduksi
- c. Adanya penerapan pengetahuan
- d. Menyimpulkan makna
- e. Menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas
- f. Adanya perubahan sebagai pribadi

Seseorang dikatakan telah belajar kalau sudah berubah dalam hal tingkah laku di dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungannya, tidak karena pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan. Kecuali itu, perubahan tersebut haruslah bersifat permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja. Belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan, keterampilan dan sikap.
- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja, melainkan menetap atau dapat disimpan.

⁹ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor, Ghalia Indonesia, 2011, hal.4

- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- d. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Eksistensi manusia sebagai makhluk hidup dan makhluk sosial, meniscayakan dirinya untuk berusaha mengetahui sesuatu diluar dirinya, inilah yang kemudian dikenal dengan istilah belajar.¹⁰

c. Sejarah

Istilah “sejarah” berasal dari bahasa Arab, yakni “syajaratun” (dibaca “syajarah”), yang memiliki arti “pohon kayu”. Pengertian pohon kayu di sini menunjukkan adanya suatu kejadian, perkembangan atau pertumbuhan tentang sesuatu hal atau peristiwa dalam suatu kesinambungan. Pada umumnya orang menggunakan istilah “sejarah” untuk menunjuk pada cerita sejarah, pengetahuan sejarah, gambaran sejarah, yang kesemuanya itu mengartikan sejarah dalam “subjektif”.¹¹ Pengertian sejarah yang dipahami sekarang ini dari bahasa Inggris, yakni *history* yang bersumber dari bahasa Yunani Kuno *historica* (dibaca *istoria*) yang berarti belajar dengan bertanya-tanya. Kata *historia* diartikan sebagai telaahan mengenai gejala-gejala dalam urutan kronologis.¹²

Setelah menelusuri arti sejarah yang dikaitkan dengan arti kata syajarah dan dihubungkan pula dengan kata *history* dapat disimpulkan bahwa arti kata sejarah memiliki makna sebagai cerita atau kejadian yang telah benar-benar terjadi pada masa lalu. Depdiknas memberikan pengertian sejarah sebagai mata pelajaran yang

¹⁰ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor, Ghalia Indonesia, 2011, hal. 4-6

¹¹ Mohammad Ali, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 3 Pendidikan Disiplin Ilmu*, Bandung, Bhakti Utama, 2007, hal. 341-343

¹² Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, Bandung, Bumi Aksara, 2007, hal. 287

menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. Pada umumnya, para ahli sepakat untuk membagi peranan dan kedudukan sejarah yang terbagi atas tiga hal, yakni sejarah sebagai peristiwa, sejarah sebagai ilmu, sejarah sebagai cerita.¹³

d. Keaktifan Belajar Sejarah

Berdasarkan pengertian keaktifan dan belajar yang diuraikan di atas, maka dapat terlihat keterkaitan yang erat antara keaktifan dan belajar. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar sejarah merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan berusaha untuk memperoleh informasi mengenai masa lampau. Dalam pembelajaran sejarah, keaktifan siswa di dalam kelas dapat dilihat dalam hal: (1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) Terlibat dalam pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; (7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

¹³ *Ibid*, hal. 287-288

2. Prestasi Belajar Sejarah

Winkel mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.¹⁴ Selanjutnya Muhibbin Syah menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan taraf keberhasilan sebuah proses belajar mengajar atau taraf keberhasilan sebuah program pembelajaran/penyajian materi, dan kenaikan kelas.¹⁵

Menurut ahli yang lain mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu hasil yang telah diperoleh atau didapat seorang anak yang dituangkan dalam bentuk nilai dari mata pelajaran yang dipelajari. Prestasi belajar adalah hasil yang menyebabkan perubahan dalam diri seseorang sebagai akibat dari aktivitas belajar. Dari penelusuran uraian tersebut, maka bisa dipahami bahwa pengertian prestasi belajar merupakan hasil atau taraf kemampuan yang sudah dicapai seorang murid sesudah mengikuti proses belajar mengajar pada masa tertentu baik berupa perubahan pada tingkah laku, keterampilan serta pengetahuan sejarah yang diukur dan dinilai serta dituangkan dalam pernyataan skor atau nilai.

3. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi

¹⁴ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran (edisi revisi)*, Jakarta, Raja Grasindo Persada, 1999, hal.146

¹⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2003, hal.197

dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.

Penelitian tindakan memiliki ruang lingkup yang lebih luas dari PTK karena objek penelitian tindakan tidak hanya terbatas di dalam kelas, tetapi bisa diluar kelas, seperti sekolah, organisasi, komunitas, dan masyarakat. Ada beberapa pengertian penelitian tindakan, yaitu sebagai berikut¹⁶:

- Menurut Kurt Lewin, penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.
- Menurut Kemmis dan Mc.Taggart, penelitian tindakan adalah suatu bentuk *self-inquiry* kolektif yang dilakukan oleh para partisipan di dalam situasi social untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik social atau pendidikan yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik itu dilaksanakan.
- Menurut Elliot, penelitian tindakan sebagai kajian dari sebuah situasi social dengan kemungkinan tindakan untuk memperbaiki kualitas situasi social tersebut.
- Menurut Burns, penelitian tindakan merupakan penerapan penemuan fakta pada pemecahan masalah dalam situasi social dengan pandangan untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan di dalamnya, yang melibatkan kolaborasi dan kerjasama para peneliti, praktisi, dan orang awam.

Dari pengertian penelitian tindakan di atas, dapat disimpulkan tiga prinsip, yakni: (1) adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu program atau kegiatan; (2) adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan melalui penelitian tindakan tersebut; (3) adanya tindakan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan. Mengacu pada prinsip di atas, penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi)

¹⁶ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta, Rajawali, 2007, hal.45

dengan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.¹⁷

b. Prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

PTK mempunyai beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh guru disekolah.

Prinsip tersebut diantaranya¹⁸:

1. Tidak mengganggu pekerjaan utama guru yaitu mengajar
2. Metode pengumpulan data tidak menentu metode yang berlebihan sehingga mengganggu proses pembelajaran
3. Metodologi yang digunakan harus cukup reliable sehingga hipotesis yang dirumuskan cukup meyakinkan
4. Masalah yang diteliti adalah masalah pembelajaran di kelas yang cukup merisaukan guru dan guru memiliki komitmen untuk mencari solusinya
5. Guru harus konsisten terhadap etika pekerjaannya dan mengindahkan tata karma organisasi. Masalah yang diteliti sebaiknya diketahui oleh pimpinan sekolah dan guru sejawat sehingga hasilnya cepat tersosialisasi
6. Masalah tidak hanya berfokus pada konteks kelas, melainkan dalam perspektif misi sekolah secara keseluruhan (perlu kerjasama antara guru dan dosen).

PTK merupakan bagian penting dari upaya pengembangan profesionalisme guru, karena PTK dapat melatih guru untuk lebih kritis dan sistematis, mampu membiasakan guru untuk menulis dan membuat catatan.guru yang inovatif, kreatif dan produktif adalah guru yang selalu mencari dan menemukan hal-hal baru dan mutakhir untuk kepentingan kualitas pembelajaran di kelas.¹⁹

c. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari dilakukannya penelitian tindakan kelas ini, di antaranya adalah²⁰ :

¹⁷ *Idem.*

¹⁸ Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Indeks,2009, hal. 17

¹⁹ Daryanto, *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*, Yogyakarta, Gava Media, 2011, hal.8

²⁰ Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Indeks,2009, hal. 16

- 1) Menumbuhkan kebiasaan menulis. Karena terbiasa menulis, guru bisa memperoleh kesempatan untuk naik golongan bagi PNS, karena sertifikasi guru mensyaratkan PTK.
- 2) Berpikir analitis dan ilmiah. Karena terbiasa mencari akar masalah dan mencoba mencari jalan keluar, maka seorang guru terbiasa untuk berpikir analitis dan ilmiah. Oleh karena itu, PTK dapat mengarahkan guru untuk selalu berpikir ilmiah dalam memecahkan masalahnya.
- 3) Menambah khasanah ilmu pendidikan. Dengan banyaknya tulisan dari para guru yang melakukan PTK, maka akan banyak kesempatan bagi para guru untuk membaca dan mengembangkan wawasannya. Hal ini dapat menambah khasanah baru dalam dunia pendidikan.
- 4) Menumbuhkan semangat guru lain. PTK dapat mendorong guru lain untuk mencoba melakukan PTK di kelas yang diajarnya dan untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran kelas.
- 5) Mengembangkan pembelajaran. Dengan PTK, guru dapat mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru pembelajaran dan dapat memecahkan masalah dengan penerapan langsung di ruang kelas.
- 6) Meningkatkan mutu sekolah secara keseluruhan. PTK pada intinya memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Semakin sering dan banyak guru yang menulis PTK maka semakin baiklah kualitas sekolah tersebut.

PTK berfokus pada kelas atau proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Apabila guru memiliki kemampuan untuk melakukan perubahan dan perbaikan kinerjanya secara profesional, maka sekolah tersebut akan berkembang. Ada hubungan yang erat antara berkembangnya suatu sekolah dengan berkembangnya kemampuan guru. Sekolah tidak akan berkembang jika guru tidak mempunyai kemampuan untuk mengembangkan diri. Kaitannya dengan PTK, jika sekolah yang para gurunya memiliki keterampilan dalam melaksanakan PTK tentu saja memperoleh manfaat yang besar, karena peningkatan kualitas pembelajaran mencerminkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.²¹

4. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

²¹ Daryanto, *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*, Yogyakarta, Gava Media, 2011, hal.8

Pendekatan belajar kooperatif sangat dikenal pada tahun 1990-an. Oxford *Dictionary* mendefinisikan kooperasi (*cooperation*) sebagai “bersedia membantu” (*to be of assistance or be willing to assist*). Kooperatif juga berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Menurut Slavin, belajar kooperatif dapat membantu siswa dalam mendefinisikan struktur motivasi dan organisasi untuk menumbuhkan kemitraan yang bersifat kolaboratif.²²

Pembelajaran kooperatif (*Cooperatif learning*) juga merupakan model pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif siswa dalam belajar yang berbentuk kelompok, mempelajari materi, dan memecahkan masalah secara kolektif kooperatif. Pendekatan belajar kooperatif menuntut adanya modifikasi tujuan pembelajaran dari sekedar penyampaian informasi menjadi konstruktif pengetahuan oleh individu melalui belajar berkelompok. Belajar kooperatif bermanfaat untuk meningkatkan sikap positif pembelajar terhadap lingkungan belajar termasuk guru, kemampuan kerjasama, kemampuan nalar, keterlibatan emosional, interaksi antar-pembelajar dan dukungan sosial. Keterampilan interpersonal diperlukan untuk membangun dan memelihara hubungan antar pribadi yang saling menguntungkan. Para anggota kelompok harus membangun rasa saling percaya melalui komunikasi yang terbuka antar anggota, keadilan bagi semua anggota dan dukungan yang pantas dan jujur dari semua yang berkepentingan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama.²³

Menurut Panitz, pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan

²² Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor, Ghalia Indonesia, 2011, hal.114

²³ *Ibid*, hal.115-117

pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan tugas. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.²⁴

Sebagai model pembelajaran yang sistematis yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif, pembelajaran kooperatif mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis.²⁵ Dengan model pembelajaran kooperatif, bahan pelajaran yang dipelajari haruslah bermakna. Misalnya, dalam pembelajaran sejarah, bukan hanya sekedar menekankan kepada pengertian konsep-konsep sejarah belaka, tetapi bagaimana melaksanakan proses pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran tersebut benar-benar bermakna. Dengan pembelajaran kooperatif tentu materi sejarah yang dipelajari tidak sekedar menjadi sesuatu yang dapat dipraktekkan dan dilatih dalam situasi nyata dan terlibat dalam pemecahan.²⁶

b. Unsur Pembelajaran Kooperatif

Roger dan Johnson menjelaskan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Ada lima unsur model yang harus diterapkan untuk bisa dikatakan model pembelajaran yang kooperatif. Kelima unsur tersebut adalah sebagai berikut²⁷:

- 1) Saling ketergantungan positif, semua anggota kelompok bekerja secara sinergis dalam mengembangkan kelompoknya. Dalam hal ini, guru harus memberikan tugas-tugas berbeda-beda untuk setiap anggota kelompok bergantung dan bertanggung jawab terhadap anggota yang lainnya dalam kelompok itu. Termasuk untuk menciptakan saling ketergantungan ini adalah cara penilaian yang unik. Setiap siswa selain mendapat nilai

²⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2009, hal.54-55

²⁵ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2013, hal.45

²⁶ *Ibid*, hal.52

²⁷ Imam Suyitno, *Memahami Tindakan Pembelajaran: Cara Mudah dalam Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Bandung, Refika Aditama, 2011, hal.51-52

individual juga mendapat nilai dari kelompoknya. Besarnya nilai kelompok bergantung pada sumbangan yang diberikan oleh setiap individu, yakni selisih nilai tes dari nilai rata-rata yang diperoleh individu.

- 2) Tanggung jawab perseorangan, dengan tugas yang berbeda-beda, setiap anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya dengan baik untuk dilaporkan kepada teman-teman kelompoknya.
- 3) Tatap muka, setiap anggota kelompok berkesempatan untuk menyampaikan hasil kerjanya.
- 4) Komunikasi antar anggota, komunikasi dalam kelompok harus merata pada setiap individu anggota kelompok, tidak boleh didominasi oleh siswa tertentu.
- 5) Evaluasi proses kelompok, untuk melakukan refleksi apakah kerja kelompoknya sudah baik atau perlu ada perbaikan. Refleksi ini harus dilakukan pada setiap kerja kelompok, tapi dapat dilakukan secara berjangka.

Pembelajaran kooperatif memerlukan kerjasama antar siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan pembelajaran ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu di dalam kelompok, keberhasilan tersebut sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam belajar kelompok.²⁸

c. Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.²⁹

²⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta, Kencana, 2010, hal.66

²⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2009, hal.54-55

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu di antaranya³⁰: 1) *Student Team Achievement Division (STAD)*, 2) *Jigsaw*, 3) *Teams Games Tournaments (TGT)*, 4) *Group Investigation (GI)*, 5) *Concept Mapping*, 6) *Example non Example*, dan 7) *Talking Stick*. Dari beberapa model pembelajaran tersebut, dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*

Model pembelajaran menurut Joice dan Weil dalam Isjoni (2013;73) adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelas. Dalam penerapannya model pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa.³¹ Model pembelajaran berfungsi pula sebagai para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Talking Stick termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa SD, SMP, dan SMA/SMK. Selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini

³⁰ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2013, hal.73

³¹ *Idem*.

akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif. Langkah-langkah penerapannya dapat dilakukan sebagai berikut³² :

- 1) Guru membentuk kelompok 2-4 siswa
- 2) Guru menyiapkan sebuah tongkat
- 3) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.
- 4) Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
- 5) Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup buku.
- 6) Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu anggota kelompok, setelah itu guru memberi pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- 7) Siswa lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan.
- 8) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran.
- 9) Guru melakukan evaluasi/penilaian, baik secara kelompok maupun individu.
- 10) Guru menutup pembelajaran.

Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model pembelajaran ini ialah: 1) dapat mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya, 2) melatih siswa memahami materi dengan cepat, 3) siswa akan lebih giat dalam belajar (belajar dahulu sebelum pelajaran dimulai) karena kesiapan siswa akan diuji saat proses pembelajaran, 4) kegiatan belajar lebih menyenangkan, 5) adanya interaksi antara guru dan siswa.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran ini ialah: 1) saat proses pembelajaran siswa akan merasakan takut bila tidak bisa menjawab pertanyaan dan suasana di kelas berpotensi menjadi menegangkan, 2) Siswa yang pandai lebih

³² Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung, Refika Aditama, 2009, hal. 48-49

mudah menerima materi sedangkan siswa yang kurang pandai kesulitan menerima materi, 3) ketenangan kelas kurang terjaga.

6. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam penelitian ini diambil dari:

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 Nil (Mesir Kuno) dan Peradaban Kuno Eropa.

a. Peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)

Mesir merupakan satu-satunya pusat kebudayaan tertua di benua Afrika yang berasal dari tahun 4000 SM. Hal ini diketahui dari batu tulis yang ditemukan oleh pasukan Perancis yang dipimpin oleh Napoleon Bonaparte. Sejak ditemukannya batu tersebut mulailah terbuka sejarah Mesir Kuno yang berasal dari tahun 4000 SM.³³

1. Letak Geografis

Mesir terletak di bagian utara benua Afrika. Di sebelah utara berbatasan dengan Laut Tengah, di sebelah timur berbatasan dengan Laut Merah, di sebelah selatan berbatasan dengan Sudan dan di sebelah barat berbatasan dengan Lybia.

2. Seni Bangunan

Sekitar tahun 3000 SM, raja-raja Mesir mulai membangun *piramida-piramida*. Piramida merupakan tempat dimakamkannya raja-raja Mesir Kuno. Di

³³ I Wayan Badrika, *Sejarah untuk SMA Kelas X*, Jakarta, Erlangga, 2006, hal.138

depannya terdapat patung Sphinx yang berbentuk seekor singa berkepala manusia. Pembuatan piramida memakan waktu yang cukup lama. Pembangunan ini merupakan suatu pekerjaan yang besar bagi kerajaan Mesir, karena mengerahkan tenaga rakyat.

3. Pertanian dan Pengairan

Manusia zaman kuno sudah mulai menetap di Mesir dan mulai mengusahakan pertanian. Untuk meningkatkan produksi, para petani Mesir membuat terusan-terusan dan mengalirkan air ke ladang-ladang mereka. Mereka juga membuat waduk sebagai tempat penyimpanan air.

4. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Dilihat dari sistem pengawetan dan penguburan jenazah yang ada di Mesir telah menunjukkan bahwa masyarakat Mesir Kuno sudah mengenal ilmu pengetahuan dan teknologi yang tinggi.

5. Tulisan

Pada dinding kuburan para penguasa di Mesir Kuno banyak dijumpai tulisan. Abjad merupakan sumbangan masyarakat Mesir yang tak ternilai harganya. Orang-orang Mesir Kuno memahat tulisan-tulisan pada batu-batu. Mereka juga menulis pada daun papyrus dengan pena yang terbuat dari jerami dan sudah tentu mereka mengenal tinta.

6. Astronomi/Penanggalan

Pada tahun 2776 SM, orang Mesir telah mengenal penanggalan berdasarkan sistem peredaran matahari, dan sudah mengenal adanya kabisat. Orang-orang Mesir juga mengenal ilmu astronomi atau ilmu perbintangan yang berkaitan erat dengan kehidupan pertanian.

7. Pemerintahan

Sistem pemerintahan Mesir berbentuk kerajaan yang diperintah oleh seorang raja dengan kekuasaan absolut dan mutlak. Para ahli membagi sejarah kerajaan Mesir menjadi dua zaman, yaitu 1) Zaman Kerajaan Mesir Tua; 2) Zaman Kerajaan Mesir Pertengahan.

8. Kepercayaan

Masyarakat Mesir Kuno percaya dan memuja banyak dewa. Dewa yang dipuja khusus milik masyarakat desa, daerah atau kota, bahkan dewa yang dihormati oleh seluruh bangsa Mesir.

9. Peninggalan Kebudayaan

Banyak peninggalan-peninggalan kebudayaan yang dihasilkan dari peradaban ini, seperti tulisan Hieroglyph; Piramida dan Sphinx yang menjadi ikon terbesar Mesir; Ilmu hitung yang kini banyak dipakai; obelisk yang merupakan tempat memuja Dewa Amon-Ra; Mummi dan berbagai bangunan-bangunan yang nampak indah dan megah.

b. Peradaban Kuno Eropa

1) Letak geografis

Wilayah Yunani merupakan wilayah maritim artinya wilayah tersebut dikelilingi oleh laut, kecuali sebelah Utara yang berbatasan dengan Yugoslavia, Bulgaria, dan Turki, sedangkan di bagian Barat berbatasan dengan Laut Ionia, bagian Selatan dengan Laut Tengah dan bagian Timur dengan Laut Aegea. Selain dikelilingi laut, di wilayah Yunani terdapat pegunungan kapur dengan lembah-lembah yang terjal. Kondisi ini membentuk kelompok-kelompok masyarakat yang

terpisah-pisah dan mandiri. Keadaan geografis ini menciptakan bangsa Yunani kuno hidup sebagai pedagang, walaupun tanahnya yang kurang subur sebagian di antaranya hidup sebagai petani gandum.³⁴

2) Peradaban Awal Yunani

- *Peradaban Pulau Kreta*

Kebudayaan yang ditemukan di Pulau Kreta adalah kebudayaan Minos (Minoa). Nama Minos diambil dari nama raja yang pernah berkuasa, yakni *Raja Minos*. Kebudayaan ini terlahir dari penduduk asli orang Yunani. Kebudayaan Pulau Kreta menyisakan bangunan-bangunan tua tersusun dengan tata kota yang rapi.

Peninggalan kebudayaan Pulau Kreta ditemukan pada tahun 1900 oleh *Sir Arthur Evans* saat dilakukan penggalian *istana Knossos*. Istana Knossos dibuat dengan indah yang di dalamnya terdapat ruang pertemuan antarmenteri. Selain itu, keberadaan peradaban ini didapat pada cerita Yunani Kuno, *Odysseus* karangan Homerus. Di dalam ceritanya digambarkan bahwa Kreta sebagai Kerajaan sembilan puluh kota yang makmur. Sebagai negara maritim, masyarakat Pulau Kreta sudah melakukan perdagangan dengan negara-negara tetangga, seperti Mesir, Pulau Sicilia, Syria dan AsiaKecil. Nama pelabuhan yang terkenal adalah Phaestus.

Bangsa Pulau Kreta sudah mengenal tulisan, ini dibuktikan dengan penemuan tiga manuskrip. Huruf yang terdapat pada manuskrip-manuskrip tersebut adalah pictograf, namun huruf tersebut masih sukar dibaca tetapi 88 simbol di antaranya sudah dapat diterjemahkan oleh Michael Ventris pada 1953. Kepercayaan yang

³⁴ I Wayan Badrika, *Sejarah untuk SMA Kelas X*, Jakarta, Erlangga, 2006, hal.148

dianut oleh masyarakat Pulau Kreta adalah *Polytheisme*, sebagai dewa utama adalah Dewi Kesuburan atau *Ibu Agung*. Ibu Agung memiliki bawahan yang bernama *Velhanos*, ia digambarkan sebagai sosok seorang lelaki yang memiliki kekuatan luar biasa dan disamakan dengan kekuatan banteng.

- Peninggalan Kebudayaan Peradaban Yunani Kuno

Seni pahat dan bangunan menjadi salah satu kebanggaan Yunani masa lalu dan sekarang. Peninggalan-peninggalanya dibangun dengan gaya arsitektur yang tinggi juga kokoh, misalnya *Acropolis* yang dibangun pada masa peradaban *Mycenae*, *Epidauros* (gedung kesenian) *Kuil Pathenon* (Kuil Dewi Athena), *Kuil Erectheum*.

Karya sastra yang ditulis lebih banyak menceritakan tentang perjuangan (heroik), seperti Homerus yang mengarang *Illyas* (penyerbuan ke Troya, sekitar tahun 11194 SM) dan *Odyssea* (pengembaraan Odyssea setelah perang Troya), cerita perang Yunani dan Persia karya Herodotus dan cerita tentang perang Sparta dan Athena karya *Thuchydiades*. Tidak jarang pula ditemukan sastra yang berisi cerita lucu karya *Aristofane*, dan cerita tragedi karya *Aiskhilos* dan *Sofokles*. Dalam bidang ilmu pengetahuan, orang Yunani yang menjadikan konsep alam dan hidup keseharian manusia ke dalam bentuk filsafat. Filsafat ini berisi penalaran dalam bentuk metode yang masuk akal (logis) dan penyelidikan suatu objek pengamatan hingga ke bagian terkecil.

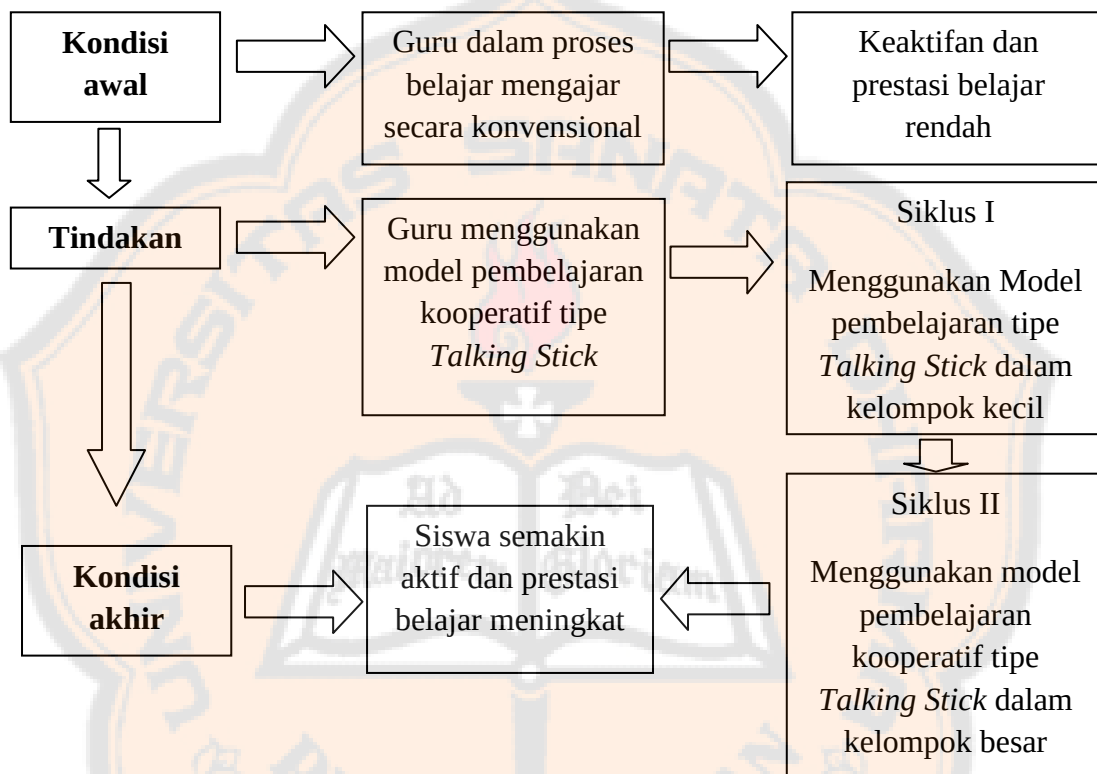
7. Hubungan antara PTK, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*, dan Materi Pelajaran

Penelitian tindakan kelas dilakukan karena adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan. Penelitian tindakan kelas dapat dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) merancanginya. Sedangkan *Talking Stick* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Siswa juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dipilih sebagai model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya keaktifan serta prestasi belajar sejarah siswa. Dalam penerapannya, model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini menggunakan sebuah tongkat sebagai media untuk memilih siswa yang akan menjawab pertanyaan. Dalam proses pembelajaran siswa belajar berpikir cepat dan kritis. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah KD 2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban Indonesia. KD tersebut dalam pembelajaran tidak membutuhkan syarat-syarat tertentu sehingga materi dalam KD tersebut akan lebih dipahami oleh siswa apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa turut aktif dan guru menjadi fasilitator.

B. Kerangka Berpikir

Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini diharapkan bisa meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar sejarah siswa. Dalam penelitian ini menggambarkan kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar I
Kerangka Berpikir

Dalam mengajar sejarah guru mengajar secara konvensional. Hal ini menimbulkan adanya ketidaktertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan berpengaruh pada aktivitas siswa di dalam kelas yang cenderung tidak aktif atau pasif dan prestasi belajarnya juga rendah.

Kurang aktifnya siswa di dalam kelas serta rendahnya prestasi belajar menjadi suatu masalah yang membutuhkan solusi untuk mengatasinya. Maka dari itu solusi

yang diberikan terhadap permasalahan tersebut adalah diterapkannya model pembelajaran yang mampu menarik minat siswa untuk belajar dan dapat memacu siswa untuk lebih aktif di dalam kelas, maka dari itu model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dipilih untuk meningkatkan keaktifan serta prestasi belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dipilih untuk diterapkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan, dapat memacu siswa untuk lebih aktif di dalam kelas dalam hal bertanya atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung, siswa terlibat di dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa bisa saling berbagi informasi di dalam kelas.

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* diharapkan mendorong siswa lebih aktif di dalam kelas dan prestasi belajarnya meningkat, khususnya bagi siswa kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta. Semakin aktif siswa selama proses pembelajaran diyakini akan semakin tinggi prestasi yang dicapai siswa.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Rts. Devia (2013) dari Prodi PGSD Universitas Jambi dengan judul "*Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Siswa Kelas IV.B SDN No.13/I Muara Bulian*". Dari hasil penelitian, menunjukkan hasil belajar yang dicapai siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 53,56 dengan ketuntasan klasikal 26,5 % (8 orang siswa), pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 63,17 dengan ketuntasan klasikal 60 % (18 orang

siswa), dan pada siklus III nilai rata-rata siswa adalah 74,17 dengan ketuntasan klasikal 93,3 % (28 orang siswa). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV.B SDN No.13/ I Muara Bulian.³⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ervica Wijayanti (2011) dari Universitas Sebelas Maret dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Statika Pada Siswa Kelas X TGB SMK Negeri 2 Surakarta*”. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Talking Stick dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas X TGB Program Keahlian Bangunan SMK Negeri 2 Surakarta dalam mata pelajaran statistika meningkat. Pada penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus, siklus I prosentase efektivitas belajar siswa adalah 58,82 % dan siklus II adalah 76,47 %. Untuk prosentase hasil belajar siswa pada siklus I adalah 64,70 %, dan siklus II adalah 88,24 %.³⁶

D. Hipotesis Penelitian

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

³⁵Rts. Devia. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Siswa Kelas IVB.* (Online). [Http://www.academia.edu/3572754/meningkatkan_hasil_belajar_ips_melalui_model_pembelajaran_kooperatif_tipe_talking_stick_pada_siswa_kelas_iv._b](http://www.academia.edu/3572754/meningkatkan_hasil_belajar_ips_melalui_model_pembelajaran_kooperatif_tipe_talking_stick_pada_siswa_kelas_iv._b). Diunduh tanggal 4 Juli 2014

³⁶ Ervica Wijayanti. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Statika Pada Siswa Kelas X TGB SMK Negeri 2 Surakarta.* (Online). [Http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id_skr=1759](http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id_skr=1759). Diunduh tanggal 4 Juli 2014

1. Ada peningkatan keaktifan belajar sejarah siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* pada siswa kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta.
2. Ada peningkatan prestasi belajar sejarah siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* pada siswa kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru sejarah dan siswa kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta. Secara partisipatif bersama-sama dengan rekan peneliti akan melaksanakan penelitian ini tahap demi tahap.

Penelitian tindakan kelas oleh guru menuntut dilakukannya pengamatan secara terus menerus, objektif, dan sistematis, artinya dicatat atau direkam dengan baik sehingga diketahui dengan pasti tingkat keberhasilan yang diperoleh peneliti serta penyimpangan yang terjadi. Hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindak lanjut yang harus diambil segera oleh peneliti.³⁷ Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. Lebih khusus dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar sejarah siswa.³⁸

³⁷ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Bumi Aksara, 2007, hal.23

³⁸ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta, Rajawali, 2008, hal.45

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XA SMA N 1 Cangkringan Yogyakarta yang terletak di Jalan Merapi Golf Bedoyo, Wukirsari, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

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

3. Siklus Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek Penelitian

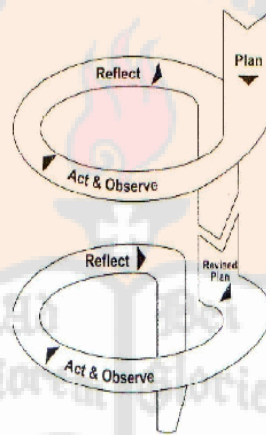
Subjek penelitian adalah bagian yang terlibat dalam penelitian dan terkait dalam penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XA SMA Negeri 1 Cangkringan. Jumlah siswa sebanyak 22 siswa, 12 perempuan dan 10 laki-laki dengan karakteristik yang sama.

2. Obyek Penelitian

Obyek dari penelitian adalah keaktifan, prestasi belajar siswa dan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dalam pembelajaran Sejarah siswa kelas XA SMA Negeri 1 Cangkringan pada materi Peradaban di Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno) dan Peradaban Kuno Eropa.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan McTaggart. Model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus.³⁹



Gambar II

Siklus PTK menurut Kemmis & McTaggart⁴⁰

E. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini ada tiga variable yang diteliti. Variable yang pertama adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* yang merupakan variable bebas, keaktifan dan prestasi belajar sejarah merupakan variable terikat. Agar tidak menimbulkan ambiguitas dalam penelitian ini diberikan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

³⁹ Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi Kedua), Jakarta, Indeks, 2011, Hal.21

⁴⁰ *Idem*

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*

Talking Stick termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lainnya setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa SD, SMP, dan SMA/SMK. Selain untuk melatih berbicara, pembelajaran menggunakan model pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas.

2. Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Keaktifan belajar siswa yang diteliti adalah yang berkaitan dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Keaktifan siswa dapat terlihat dari perubahan aktivitas belajar, perhatian serta antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Dalam penelitian ini, prestasi belajar merupakan pengukuran kemampuan kognitif siswa yang diukur dengan menggunakan tes. Tes prestasi belajar berupa soal 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 5 soal pilihan ganda dan 2 soal essay pada siklus II.

F. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini antara lain:

1) Siswa

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

2) Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan model pembelajaran tipe *Talking Stick* yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah yang diukur melalui peningkatan keaktifan 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. Sesuai jenis data yang dikumpulkan yaitu data kuantitatif dan kualitatif, pengumpulan data menggunakan kuesioner, tes, observasi dan dokumentasi.

1. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data tentang keaktifan belajar sejarah siswa.

2. Tes

Tes merupakan alat pengukur data yang berharga dalam penelitian. 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 dijadikan penetapan skor angka.⁴¹

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa selama pelajaran sejarah berlangsung. Observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti melihat situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi interaksi belajar-mengajar, tingkah laku, dan interaksi kelompok.⁴²

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk foto selama proses belajar mengajar berlangsung dan data nilai ulangan harian siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

a. Keaktifan Belajar

Untuk mengukur keaktifan belajar sejarah siswa digunakan kuesioner dan lembar observasi (pengamatan) serta dokumentasi berupa foto.

⁴¹ Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Kedua)*, Jakarta, Indeks, 2011, Hal.78

⁴² *Ibid*, Hal.66

1) Kuesioner

Penentuan skor kuesioner menggunakan skala likert 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 negative, pilihan 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 keaktifan berdasarkan kuesioner dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

n : nilai yang diperoleh

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

Pedoman menganalisis data keaktifan belajar siswa pada penelitian ini terdiri dari 5 kategori yaitu: 1) Kategori I : sangat tinggi, 2) Kategori II: tinggi, 3) Kategori III:cukup, 4) kategori IV:rendah dan 5) Kategori IV:sangat rendah.

Berikut ini adalah table persentase sesuai dengan PAP II sebagai berikut:

Tabel 1. 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%

2) Observasi

Observasi ini menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari indikator-indikator dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Indikator tersebut terdiri dari:

1. Bertanggung jawab
2. Mengerjakan tugas
3. Bertanya
4. Menjawab pertanyaan
5. Perhatian
6. Menyampaikan pendapat
7. Mengkomunikasikan
8. Bekerjasama
9. Antusiasme
10. Percaya diri
11. Menghargai pendapat orang lain
12. Menulis/mencatat
13. Memiliki rasa ingin tahu
14. Menyimpulkan
15. Mengungkapkan nilai-nilai

3) Dokumentasi

Dokumentasi berupa pengambilan foto selama kegiatan pembelajaran diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Hal ini untuk menggambarkan suasana belajar di dalam kelas saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.

b. Prestasi Belajar

Untuk mengukur prestasi belajar sejarah siswa digunakan tes.

1. Tes

Untuk mengukur prestasi belajar siswa digunakan 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 pengkomparasian nilai keadaan awal, nilai siklus I dan nilai siklus II.

2. Dokumentasi

Data nilai ulangan harian siswa dari guru mata pelajaran sejarah sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Data ini akan digunakan untuk pengkomparasian nilai siswa dari keadaan awal, siklus I dan siklus II.

c. Validitas Instrumen

Validitas isi mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan. Oleh karena materi yang diajarkan tertera dalam kurikulum maka validitas isi ini sering juga disebut validitas kurikulum.⁴³ Validitas isi ini erat kaitannya dengan materi yang akan diukur dalam tes. Materi yang dimaksud adalah materi yang terdapat dalam kurikulum. Validitas isi mencerminkan sejauh mana butir-butir dalam tes mencerminkan materi yang disajikan dalam kurikulum. Sedangkan validitas konstruk untuk menguji validitas item kusioner.

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, Jakarta, Bumi Aksara, 2009, Hal.67

Validitas konstruk mengukur aspek berpikir yang sesuai dengan aspek berpikir yang menjadi tujuan instruksional.⁴⁴

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 keaktifan. Penghitungan korelasi butir-butir soal menggunakan program Anates versi 4.0.5. Sedangkan penghitungan item-item kuesioner menggunakan rumus validitas di *Microsoft Excel*. Dalam penelitian ini validitas konstruk pengujiannya dengan menelaah item-item yang disiapkan, yaitu kesesuaian instrumen dengan kisi-kisi dalam konstruksinya dan juga meminta pertimbangan ahli dalam hal ini adalah dosen dan guru.

Berdasarkan hasil uji validitas item-item dalam soal evaluasi diperoleh hasil bahwa dari 4 item yang disiapkan terdapat 3 yang valid dengan taraf signifikansi 0,80. Item yang tidak valid kemudian diganti sehingga tetap ada 4 item soal yang layak digunakan. Hasil uji kuesioner diperoleh hasil bahwa dari 40 item yang disiapkan untuk penelitian terdapat 26 item yang dinyatakan valid dengan taraf signifikansi 0,80. Sedangkan sebanyak 14 item dinyatakan tidak valid atau gugur. Item yang tidak valid adalah nomor 1, 3, 4, 10, 11, 13, 18, 29, 20, 23, 25, 26, 32, 38.

d. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi apabila tes memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Atau seandainya hasilnya berubah-ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan

⁴⁴ *Ibid*, Hal.68

tidak berarti.⁴⁵ Untuk mengukur reliabilitas butir-butir soal (tes) peneliti menggunakan program anates 4.0.5. Sedangkan untuk item-item kuesioner menggunakan rumus reliabilitas di *Microsoft Excel*. Hasil uji reliabilitas instrumen memperoleh hasil 0,80 dengan taraf signifikansi 0,75. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut sudah baik dan dapat dipercaya sehingga layak digunakan.

I. Analisis Data

Analisis data adalah alat yang digunakan untuk mengolah data penelitian. Menganalisis data penelitian disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh. Analisis data dalam PTK digunakan untuk mengolah data hasil penelitian. Analisis ini dilakukan pada aspek kegiatan penelitian. Untuk menganalisis data diperlukan suatu cara atau metode analisis data hasil penelitian agar dapat diinterpretasikan sehingga laporan yang dihasilkan mudah dipahami.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas dimulai dari awal sampai berakhirnya pengumpulan data dan dikerjakan secara intensif setelah selesai penelitian. Ada dua jenis data menurut Suharsimi, yaitu data kuantitatif dan kualitatif.⁴⁶

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini diperoleh melalui tes dan observasi (pengamatan). Data kuantitatif dinyatakan dalam angka dan dianalisis dengan teknik statistik.⁴⁷ Adapun untuk memperoleh data kuantitatif dalam bentuk angka dengan teknik statistik dapat dijelaskan sebagai berikut:

⁴⁵ *Ibid*, Hal.86

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta, 2002, hal.131

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methode)*, Bandung, Alfabeta, 2011, hal.199

5	Perhatian											
6	Menyampaikan pendapat											
7	Mengkomunikasikan											
8	Bekerjasama											
9	Antusiasme											
10	Percaya diri											
11	Menghargai pendapat orang lain											
12	Menulis/mencatat											
13	Memiliki rasa ingin tahu											
14	Menyimpulkan											
15	Mengungkapkan nilai-nilai											

2. Data Kualitatif

Data kualitatif ini dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik.⁴⁸ Data kualitatif ini diperoleh melalui observasi dan kuesioner. Data ini digunakan untuk memaknai tingkat kategori keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Kategori data penelitian dalam hal ini terdiri dari 5 kategori yaitu :

Tabel 4. Tingkat kategori nilai

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

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

Tabel 5. Tingkat Kategori berdasarkan PAP II

Tingkat penguasaan kompetensi	Nilai	Kategori
81% - 100%	A	Sangat Tinggi
66% - 80%	B	Tinggi
56% - 65%	C	Cukup

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methode)*, Bandung, Alfabeta, 2011, hal.306

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 keaktifan dan prestasi belajar siswa pada keadaan awal dengan data yang diperoleh setelah dilakukan tindakan penelitian yaitu siklus I dan siklus II.

J. Prosedur Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam Penelitian Tindakan Kelas. PTK ini dilakukan melalui cara kerja sama antara guru dan peneliti. Dalam penelitian ini guru menjadi pengajar dan peneliti yang menyiapkan perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, media). Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Pra Penelitian/Pra Siklus

Pada tahap pra penelitian dimulai dengan melakukan observasi terhadap proses belajar sejarah di kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta. Observasi ini dikhususkan pada aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah. Tahap selanjutnya melakukan identifikasi masalah yang ditemukan yang dijadikan sebagai bahan penelitian.

Dari identifikasi masalah tersebut maka peneliti menyusun rumusan masalah penelitian. Langkah selanjutnya yaitu membuat proposal penelitian yang kemudian digunakan untuk mengurus perijinan ke Bappeda, maupun ke Sekolah dan Instansi terkait lainnya. Setelah mendapatkan ijin kemudian peneliti melakukan penelitian di kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta.

2. Siklus I

Siklus I ini dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar sejarah siswa. Kegiatan dalam siklus I ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Siklus I ini meliputi perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan rencana serta persiapan untuk melakukan PTK seperti:

- 1) Membuat silabus dan RPP
- 2) Menyiapkan materi dalam bentuk power point
- 3) Menyiapkan media sebuah tongkat
- 4) Membuat lembar observasi
- 5) Membuat alat evaluasi pembelajaran

b. Pelaksanaan/Tindakan

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengajar sesuai RPP yang telah disusun. Dan peneliti berada di dalam kelas untuk mengamati proses pembelajaran. Tahap yang dilakukan adalah:

- 1) Pembelajaran secara kelompok diskusi dengan teman sebangku (2 orang).
- 2) Guru menyajikan pembelajaran, menjelaskan materi kemudian guru memberi waktu kepada siswa untuk membaca dan berdiskusi tentang materi yang sudah diberikan oleh guru dan guru juga meminta siswa membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang sedang dibahas.
- 3) Siswa melakukan diskusi, siswa saling bertukar pikiran antara satu dengan lainnya yang masih satu kelompok

- 4) Setelah waktu membaca dan berdiskusi selesai, siswa menutup buku pelajarannya.
- 5) Untuk mengundi siswa yang menjawab pertanyaan menggunakan sebuah tongkat yang diedarkan dengan iringan musik, bila musik berhenti siswa yang memegang tongkatlah yang akan menjawab pertanyaan.
- 6) Siswa yang bertanya ditunjuk oleh siswa yang memegang tongkat.
- 7) Dalam menjawab pertanyaan siswa di dalam kelompok diperbolehkan untuk membantu.
- 8) Guru memberikan kesimpulan atau jawaban akhir dari semua pertanyaan yang diberikan ke setiap siswa.
- 9) Guru menutup pelajaran dengan memberi soal post-test.

c. Pengamatan

Selama berlangsungnya proses belajar Sejarah dengan materi Peradaban di Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, siswa diamati peneliti. Pengamatan dilakukan dengan bantuan instrumen observasi.

d. Analisis dan Refleksi

Data yang diperoleh pada tahap observasi siklus I kemudian dianalisis untuk melihat peningkatan keaktifan dan prestasi belajar sejarah siswa. Hasil refleksi siklus I belum mencapai target peneliti jadi perlu dilaksanakan siklus II.

3. Siklus II

Pelaksanaan siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I. Pada siklus I belum dapat mencapai target peneliti, sehingga dilaksanakan siklus II. Dalam pelaksanaan

siklus II siswa mampu untuk mencapai target peningkatan keaktifan dan prestasi belajar sejarah dari keseluruhan jumlah siswa di kelas.

a. Perencanaan

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

- 1) Membuat RPP
- 2) Menyiapkan materi dalam bentuk power point
- 3) Menyiapkan media sebuah tongkat
- 4) Menyiapkan gambar-gambar yang menunjang materi pembelajaran
- 5) Membuat lembar observasi
- 6) Membuat alat evaluasi pembelajaran

b. Pelaksanaan/Tindakan

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengajar sesuai RPP yang telah disusun. Dan peneliti berada di dalam kelas untuk mengamati proses pembelajaran. Tahap yang dilakukan adalah:

- 1) Pembelajaran secara kelompok diskusi 4 orang.
- 2) Guru menyajikan pembelajaran, menjelaskan materi dan menampilkan gambar-gambar. Kemudian guru memberi waktu kepada siswa untuk membaca dan berdiskusi tentang materi yang sudah diberikan oleh guru dan guru juga meminta siswa membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang sedang dibahas.
- 3) Siswa melakukan diskusi, siswa saling bertukar pikiran antara satu dengan lainnya yang masih satu kelompok.
- 4) Setelah waktu membaca dan berdiskusi selesai, siswa menutup buku pelajarannya.

- 5) Untuk mengundi siswa yang menjawab pertanyaan menggunakan sebuah tongkat yang diedarkan dengan iringan musik, bila musik berhenti siswa yang memegang tongkatlah yang akan menjawab pertanyaan.
- 6) Siswa yang bertanya ditunjuk oleh siswa yang memegang tongkat.
- 7) Dalam menjawab pertanyaan siswa di dalam kelompok diperbolehkan untuk membantu.
- 8) Guru memberikan kesimpulan atau jawaban akhir dari semua pertanyaan yang diberikan ke setiap siswa.
- 9) Guru menutup pelajaran dengan memberi soal post-test.

c. Pengamatan

Pada siklus II, Selama berlangsungnya proses belajar Sejarah dengan materi Peradaban Kuno Eropa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, siswa diamati peneliti. Pengamatan dilakukan dengan bantuan instrumen observasi.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II untuk mengetahui hasil yang diperoleh hasil siklus I dan siklus II. Seluruh data itu akan diolah dan dianalisis. Hasil refleksi siklus II kemudian dibandingkan dengan siklus I. dan menjadi acuan dalam proses pengolahan data.

K. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai target keberhasilan yang terdapat dalam indikator keberhasilan. Target yang pertama adalah keaktifan belajar sejarah.

Untuk keaktifan belajar sejarah siswa diharapkan meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dengan rata-rata presentase awal 60% meningkat menjadi 75%.

Target keberhasilan yang kedua adalah target keberhasilan prestasi belajar siswa. Pada keadaan awal persentase kelulusan hanya mencapai 45%. Diharapkan setelah pelaksanaan siklus I dapat meningkat menjadi 65% dari jumlah siswa, dan pada akhir siklus II dapat meningkat lagi menjadi 80%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Indikator keberhasilan

Variabel	Keadaan awal	Siklus I	Siklus II
Keaktifan	60%	-	75%
Prestasi	45%	65%	80%

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Keadaan Awal

Pada tahap pra-penelitian ini dilakukan observasi pada tanggal 25 April 2014, untuk mengamati aktivitas siswa di dalam kelas dan untuk lebih mengenal kelas yang akan diteliti dan mengambil data-data yang perlu untuk kegiatan penelitian. Data yang diperoleh pada saat pra-penelitian yaitu: observasi siswa dan data nilai ulangan harian kelas XA di SMA N 1 Cangkringan.

a. Observasi Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran terutama berkaitan dengan keaktifan siswa. Observasi aktivitas siswa dilakukan dengan panduan lembar observasi/pengamatan. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil observasi aktivitas siswa

NO	INDIKATOR	KEADAAN AWAL			
		On Tas	Persentase	Off Tas	Persentase
1	Bertanggung jawab	9	41%	13	59%
2	Mengerjakan tugas	10	45%	12	55%
3	Bertanya	6	27%	16	73%
4	Menjawab pertanyaan	10	45%	12	55%
5	Perhatian	14	64%	8	36%
6	Menyampaikan pendapat	8	36%	14	64%
7	Mengkomunikasikan	15	68%	7	32%

8	Bekerjasama	5	23%	17	77%
9	Antusiasme	7	32%	15	68%
10	Percaya diri	9	41%	13	59%
11	Menghargai pendapat orang lain	10	45%	12	55%
12	Menulis/mencatat	9	41%	13	59%
13	Memiliki rasa ingin tahu	6	27%	16	73%
14	Menyimpulkan	8	36%	14	64%
15	Mengungkapkan nilai-nilai	5	23%	17	77%
Rata-rata		40%		60%	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa hasilnya adalah siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah siap mengikuti pembelajaran tetapi siswa kurang aktif di dalam kelas. Siswa yang aktif hanya hanya 40% siswa. Siswa yang lain kurang memperhatikan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran hal ini terlihat dari ada siswa yang tiduran, main HP dan mengobrol dengan teman lainnya.

b. Data nilai awal siswa

Keadaan awal prestasi belajar sejarah siswa kelas XA SMA N 1 Cangkringan ini diperoleh dari guru mata pelajaran berdasarkan hasil ulangan harian. Keadaan awal prestasi belajar ini diperoleh sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* oleh guru mata pelajaran sejarah. Hasil prestasi belajar sejarah ini sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana prestasi belajar siswa. Adapun hasil ulangan harian siswa dinyatakan tuntas apabila memenuhi Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 72. Dan apabila siswa belum mencapai KKM dinyatakan tidak tuntas. Adapun hasil nilai ulangan harian adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Data nilai awal siswa

NO	NAMA	NILAI	KKM	KETUNTASAN	
				YA	TIDAK
1	Annisa Rizki Arumsari	85	72	√	
2	Arista Ainun Najib	64			√
3	Bima Wreskha Aslam Hanafi	59			√
4	Bunga Sahara Dwi Ramadhani	78		√	
5	Djohan Rahmadhani	63			√
6	Dona Kristian	69			√
7	Dyah Evanka Nur Ikhsani	76		√	
8	Eka Rerry Supaningsih	73		√	
9	Eko Wardianto	68			√
10	Ferdy Achten Yusta Herlambang	68			√
11	Hariyanto Susilo	64			√
12	Lovania Indah Meilanie	64			√
13	Muhamad Hamdan	60			√
14	Nurrul Ariqa Afriyani	76		√	
15	Retno Prihatin	61			√
16	Reza Budi Prasetya	81		√	
17	Risnawan Giri Wardana	63			√
18	Rizki Apriliani	70			√
19	Siti Nur Alfiah	75		√	
20	Wahyu Erma Lestiana	63			√
21	Wiwini Ardiyanto	74		√	
22	Yuyun	75		√	
	Total	1529		9	13
	Nilai Rata-rata	70			
	Nilai Tertinggi	85			
	Nilai Terendah	59			
	Persentase			41%	59%

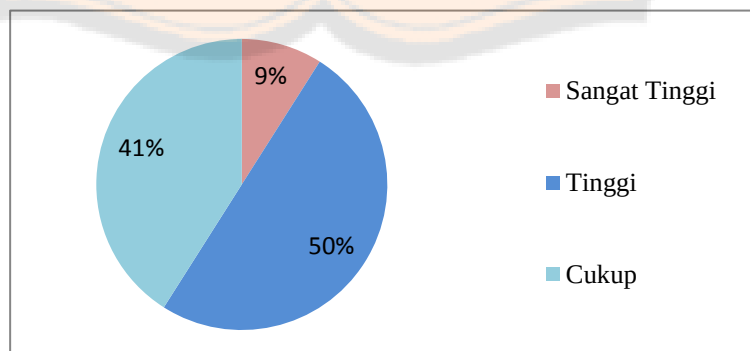
Dari tabel 8 di atas menunjukkan data keadaan awal prestasi belajar sejarah siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dengan KKM yang ditentukan adalah 72. Dari tabel di atas tampak bahwa ada 9 siswa (41%) yang berhasil mencapai KKM dan 13 siswa (59%) belum mencapai KKM. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 70, nilai tertinggi adalah 85,

dan nilai terendah adalah 59. Jumlah siswa yang hasil belajarnya telah mencapai KKM belum memenuhi target yang ditentukan yaitu 80% dari jumlah siswa. Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar sejarah siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* belum berhasil mencapai target ketuntasan 80% dari seluruh siswa di kelas XA. Hal ini menunjukkan perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Kategori nilai kualitatif siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 9. Frekuensi data keadaan awal prestasi belajar siswa

No.	Nilai Siswa	Frekuensi	Presentase (%)	Kreteria
1	81 – 100	2	9%	Sangat Tinggi
2	66 – 80	11	50%	Tinggi
3	56 – 65	9	41%	Cukup
4	46 – 55	0	0%	Rendah
5	<46	0	0%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 9 di atas, dapat diketahui tentang kategori prestasi belajar sejarah siswa. Sebanyak 2 siswa memiliki tingkat prestasi belajar yang sangat tinggi, 11 siswa dengan kategori tinggi dan 9 siswa dengan kategori cukup. Perbandingan presentase data prestasi belajar siswa pada keadaan awal dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar III

Diagram Perbandingan data keadaan awal prestasi belajar siswa

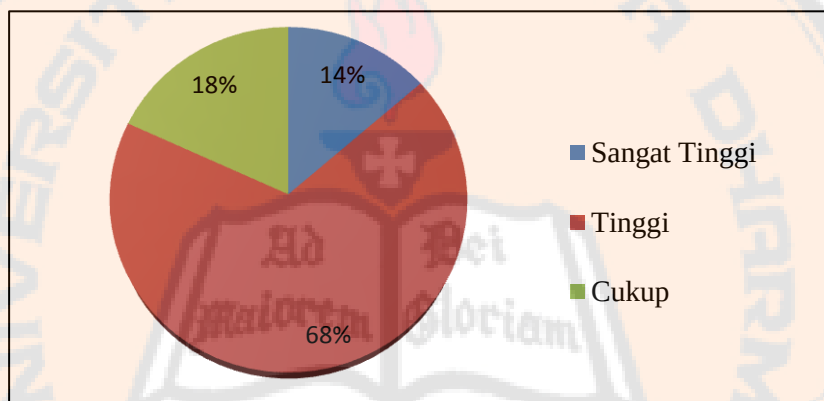
c. Hasil Kuesioner awal

Sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* peneliti menyebarkan kuesioner untuk diisi oleh siswa. Kuesioner ini diberikan sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* diterapkan di dalam kelas. Dalam penyebaran kuesioner ini diperoleh data dan jumlah sebagai berikut :

Tabel 10. Data hasil perolehan kuesioner awal

No	Nama	Jumlah/Skor	%	Nilai	Kategori
1	Annisa Rizki Arumsari	156	78%	B	Tinggi
2	Arista Ainun Najib	151	76%	B	Tinggi
3	Bima Wreskha Aslam H.	139	70%	B	Tinggi
4	Bunga Sahara Dwi R.	124	62%	C	Cukup
5	Djohan Rahmadhani	141	71%	B	Tinggi
6	Dona Kristian	122	61%	C	Cukup
7	Dyah Evanka Nur Ikhsani	166	83%	A	Sangat Tinggi
8	Eka Rerry Supaningsih	154	77%	B	Tinggi
9	Eko Wardianto	150	75%	B	Tinggi
10	Ferdy Achtan Yusta H.	146	73%	B	Tinggi
11	Hariyanto Susilo	176	88%	A	Sangat Tinggi
12	Lovania Indah Meilanie	120	60%	C	Cukup
13	Muhamad Hamdan	148	74%	B	Tinggi
14	Nurrul Ariqa Afriyani	144	72%	B	Tinggi
15	Retno Prihatin	153	77%	B	Tinggi
16	Reza Budi Prasetya	169	85%	A	Sangat Tinggi
17	Risnawan Giri Wardana	152	76%	B	Tinggi
18	Rizki Apriliani	127	64%	C	Cukup
19	Siti Nur Alfiah	145	73%	B	Tinggi
20	Wahyu Erma Lestiana	153	77%	B	Tinggi
21	Wiwin Ardiyanto	137	69%	B	Tinggi
22	Yuyun	142	71%	B	Tinggi
	Jumlah	3215	1608%		
	Rata-rata	146.14	73%	B	Tinggi
	Skor tertinggi	176	88%	A	Sangat Tinggi
	Skor terendah	120	60%	C	Cukup

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan data aktivitas siswa pada keadaan awal dengan skor rata-rata mencapai 146,14 (73%). Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 176 (88%) dengan nilai A, dan skor terendah yang diperoleh siswa adalah 120 (60%) dengan nilai C. Kemudian ada 3 siswa (13,63%) yang memiliki keaktifan dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 15 siswa (68,18%) dengan kategori tinggi, dan 4 siswa (18,18%) dengan kategori cukup. Perbandingan data kuesioner siswa dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar IV
Diagram perbandingan data kuesioner keadaan awal

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2014. Pada siklus I ini model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* mulai diterapkan pada proses pembelajaran di kelas XA. Siklus I dilaksanakan pada 1 kali pertemuan selama 1 jam pelajaran (45 menit).

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP dibuat sesuai dengan materi yang telah disepakati oleh peneliti dan guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru yang bertindak sebagai

pengajar. Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti dan guru berdiskusi agar penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dapat berjalan dengan baik di dalam kelas. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti akan berada di dalam kelas dan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Materi pokok yang akan dibahas pada siklus I ini adalah Peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno).

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari 1 kali pertemuan. Siswa yang hadir pada saat itu berjumlah 22 orang. Materi yang akan disampaikan adalah Peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno) dengan indikator sebagai berikut:

- a) Menunjukkan letak geografis peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)
- b) Menjelaskan peninggalan-peninggalan peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)
- c) Menjelaskan pengaruh-pengaruh peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)

Indikator ini dicapai dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyiapkan beberapa bahan ajar seperti gambar-gambar dan buku paket.

Kegiatan Awal

Sebelum memulai pelajaran, guru menyapa siswa dan memeriksa kesiapan siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan alur pembelajarannya karena

akan berbeda dari pembelajaran yang sebelumnya (akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*).

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, guru menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan dipelajari. Setelah menerangkan materi guru memberikan waktu kepada siswa untuk membaca dan berdiskusi serta menyiapkan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi dengan teman sebangkunya. Kemudian setelah waktu yang diberikan habis, siswa diminta menutup bukunya. Kemudian sebuah tongkat diedarkan dengan iringian musik, ketika musik berhenti siswa yang memegang tongkat menunjuk siswa lain untuk memberi pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan.

Awalnya kelas ricuh karena siswa mengedarkan tongkat pada teman lainnya dengan cara dilempar-lempar karena tidak mau menjadi yang terakhir memegang tongkat. Tetapi guru dapat mengembalikan suasana kondusif untuk belajar. Siswa pun akhirnya menjadi tenang dan bisa mengikuti pembelajaran, saling tanya jawab.

Kegiatan Penutup

Guru memberikan klarifikasi atas jawaban-jawaban siswa yang dianggap belum tepat/kurang jelas. Kemudian guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menanyakan siswa nilai-nilai apa saja yang mereka peroleh dari pembelajaran, siswa mengungkapkannya secara langsung. Setelah itu guru memberikan soal untuk bahan evaluasi siswa, sejauh mana siswa dapat memahami materi.

c. Observasi/Pengamatan

Aktivitas siswa di dalam kelas selama mengikuti pembelajaran diamati. Indikator yang diamati peneliti telah ditentukan sesuai dengan proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Adapun hasil observasi adalah:

Tabel 11. Hasil Observasi Siklus I

NO	INDIKATOR	SIKLUS I			
		On Tas	Persentase	Off Tas	Persentase
1	Bertanggung jawab	18	82%	4	18%
2	Mengerjakan tugas	20	91%	2	9%
3	Bertanya	10	45%	12	55%
4	Menjawab pertanyaan	15	68%	7	32%
5	Perhatian	20	91%	2	9%
6	Menyampaikan pendapat	15	68%	7	32%
7	Mengkomunikasikan	20	91%	2	9%
8	Bekerjasama	8	36%	14	64%
9	Antusiasme	15	68%	7	32%
10	Percaya diri	16	73%	6	27%
11	Menghargai pendapat orang lain	17	77%	5	23%
12	Menulis/mencatat	18	82%	4	18%
13	Memiliki rasa ingin tahu	13	59%	9	41%
14	Menyimpulkan	20	91%	2	9%
15	Mengungkapkan nilai-nilai	13	59%	9	41%
	Rata-rata		72%		28%

Berdasarkan tabel 11 di atas, hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa siswa sudah cukup baik dalam mengikuti pembelajaran yang mencapai presentase 72% siswa di dalam kelas aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian dalam penelitian ini sebagai evaluasi, siswa diberikan soal untuk mengukur sejauh

mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Berikut adalah nilai kognitif yang didapat dari hasil evaluasi siklus I:

Tabel 12. Prestasi Belajar Siswa Siklus I

NO	NAMA	NILAI	KKM	KETUNTASAN	
				YA	TIDAK
1	Annisa Rizki Arumsari	70	72		√
2	Arista Ainun Najib	70			√
3	Bima Wreskha Aslam Hanafi	80		√	
4	Bunga Sahara Dwi Ramadhani	70			√
5	Djohan Rahmadhani	75		√	
6	Dona Kristian	80		√	
7	Dyah Evanka Nur Ikhsani	80		√	
8	Eka Rerry Supaningsih	70			√
9	Eko Wardianto	60			√
10	Ferdy Achtan Yusta H.	79		√	
11	Hariyanto Susilo	77		√	
12	Lovania Indah Meilanie	82		√	
13	Muhamad Hamdan	73		√	
14	Nurrul Ariqa Afriyani	78		√	
15	Retno Prihatin	78		√	
16	Reza Budi Prasetya	75		√	
17	Risnawan Giri Wardana	70			√
18	Rizki Apriliani	75		√	
19	Siti Nur Alfiah	73		√	
20	Wahyu Erma Lestiana	76		√	
21	Wiwin Ardiyanto	72		√	
22	Yuyun	70			√
Total		1633		14	8
Nilai Rata-rata		74			
Nilai Tertinggi		82			
Nilai Terendah		60			
Persentase				64%	36%

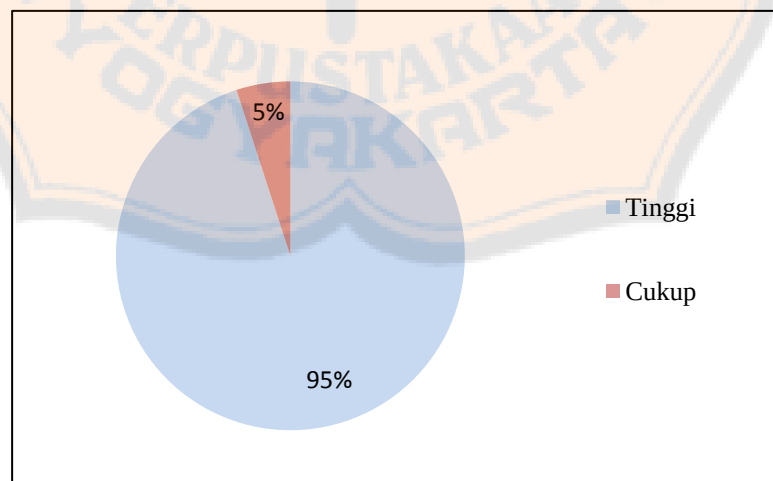
Berdasarkan tabel 12 di atas tampak bahwa nilai pada siklus I terjadi peningkatan dari keadaan awal hal itu terlihat dari 22 siswa yang mengikuti ulangan harian sebanyak 14 siswa (64%) memperoleh nilai di atas KKM dan 8 siswa (36%) memperoleh nilai dibawah KKM. KKM yang ditentukan sebesar 72.

Rata-rata kelas 74 . Nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus I adalah 82 dan nilai terendah adalah 60. Pada siklus I rata-rata kelas telah mencapai KKM, tetapi jumlah siswa yang tuntas atau mencapai KKM masih kurang dari target peneliti yaitu sebesar 65%, sedangkan hasil yang telah mencapai KKM 64% dari seluruh siswa. Kategori nilai kualitatif siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Frekuensi data prestasi belajar siswa siklus I

No.	Nilai Siswa	Frekuensi	Presentase (%)	Kreteria
1	81 – 100	0	0%	Sangat Tinggi
2	66 – 80	21	95%	Tinggi
3	56 – 65	1	5%	Cukup
4	46 – 55	0	0%	Rendah
5	<46	0	0%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 13, dapat diketahui kategori prestasi belajar siswa. Sebanyak 21 siswa (95%) dengan kategori tinggi dan 1 siswa (5%) dengan kategori cukup. Perbandingan presentase prestasi belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar V
Diagram perbandingan data prestasi belajar siswa siklus I

d. Refleksi siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, peneliti mengamati siswa dalam mengikuti pembelajaran sudah mulai aktif walaupun masih ada beberapa yang tidak memperhatikan dan tidak sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran, tidak aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan hanya mengandalkan temannya yang dianggap pintar saja untuk menjawab pertanyaan. Sehingga hasil pelaksanaan tindakan siklus I kurang maksimal.

Peneliti sudah menyiapkan pembelajaran agar menyenangkan dan dapat memacu siswa untuk lebih aktif di dalam kelas dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan. Tetapi, masih ada siswa yang malas-malasan dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar pada siklus I belum mencapai target peneliti. Siswa yang tuntas pada siklus I 64% dari jumlah siswa di dalam kelas, sedangkan peneliti menargetkan 65% dari jumlah siswa yang tuntas. Sehingga pelaksanaan siklus I dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dianggap belum berhasil.

Ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar pelaksanaan siklus berikutnya dapat mencapai hasil maksimal diantaranya adalah penguasaan kelas masih kurang karena model ini baru bagi siswa sehingga harus ada kontrol ekstra dari guru terhadap jalannya proses pembelajaran, arahan dalam diskusi, bertanya dan menjawab pertanyaan harus lebih jelas agar tidak terjadi kebingungan dan kesalahpahaman antara guru dan siswa.

3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2014 dengan 1 kali pertemuan 1 JP 45 menit. Kegiatan yang akan dilakukan pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I, siklus II ini merupakan tindak lanjut dari siklus I. Dalam pelaksanaan siklus I belum memenuhi target maka dari itu pada siklus II ini akan diperbaiki. Perbaikan pada pelaksanaan siklus II ini untuk lebih meningkatkan lagi keaktifan dan prestasi belajar siswa yang pada siklus I belum mencapai target. Dalam pelaksanaan siklus II siswa diharapkan mampu mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80%.

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP dibuat sesuai dengan materi yang telah disepakati oleh peneliti dan guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru yang bertindak sebagai pengajar. Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti dan guru berdiskusi agar penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dapat berjalan dengan baik di dalam kelas. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti akan berada di dalam kelas dan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Materi pokok yang akan dibahas pada siklus I ini adalah Peradaban Kuno Eropa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari 1 kali pertemuan. Siswa yang hadir pada saat itu berjumlah 22 orang. Materi yang akan disampaikan adalah Peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno) dengan indikator sebagai berikut:

- a) Menunjukkan letak geografis Pulau Kreta
- b) Menjelaskan peradaban Pulau Kreta
- c) Menjelaskan kesenian yang berasal dari peradaban Yunani
- d) Menjelaskan pengaruh-pengaruh peradaban Yunani

Indikator ini dicapai dengan melaksanakan metode pembelajaran *Talking Stick*. Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyiapkan beberapa bahan ajar seperti gambar-gambar dan buku paket.

Kegiatan Awal

Sebelum memulai pelajaran, guru menyapa siswa dan memeriksa kesiapan siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan alur pembelajarannya.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, guru menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan dipelajari. Setelah menerangkan materi guru memberikan waktu kepada siswa untuk membaca dan berdiskusi serta menyiapkan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi dengan berkelompok (4 orang). Kemudian setelah waktu yang diberikan habis, siswa diminta menutup bukunya. Kemudian sebuah tongkat diedarkan dengan iringian musik, ketika musik berhenti siswa yang memegang tongkat menunjuk siswa lainnya untuk memberi pertanyaan dan menjawab pertanyaan itu. Siswa di dalam kelompok boleh membantu menjawab pertanyaan.

Siswa sudah mengerti belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini sehingga mereka tidak bingung atau ribut lagi. Siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dan saling tanya jawab.

Kegiatan Penutup

Guru memberikan klarifikasi atas jawaban-jawaban siswa yang dianggap belum tepat/kurang jelas. Kemudian guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menanyakan siswa nilai-nilai apa saja yang mereka peroleh dari pembelajaran, siswa mengungkapkannya secara langsung. Setelah itu guru memberikan soal untuk bahan evaluasi siswa, sejauh mana siswa dapat memahami materi.

c. Observasi/pengamatan

Aktivitas siswa di dalam kelas selama mengikuti pembelajaran diamati. Indikator yang diamati peneliti telah ditentukan sesuai dengan proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Sebagaimana terlihat dalam tabel 14 berikut:

Tabel 14. Hasil observasi siklus II

NO	INDIKATOR	SIKLUS II			
		On Tas	Persentase	Off Tas	Persentase
1	Bertanggung jawab	21	95%	1	5%
2	Mengerjakan tugas	22	100%	0	0%
3	Bertanya	18	82%	4	18%
4	Menjawab pertanyaan	20	91%	2	9%
5	Perhatian	22	100%	0	0%
6	Menyampaikan pendapat	18	82%	4	18%
7	Mengkomunikasikan	21	95%	1	5%
8	Bekerjasama	19	86%	3	14%
9	Antusiasme	22	100%	0	0%
10	Percaya diri	20	91%	2	9%
11	Menghargai pendapat orang lain	22	100%	0	0%
12	Menulis/mencatat	19	86%	3	14%

13	Memiliki rasa ingin tahu	20	91%	2	9%
14	Menyimpulkan	22	100%	0	0%
15	Mengungkapkan nilai-nilai	16	73%	6	27%
Rata-rata		92%		8%	

Berdasarkan tabel 14 di atas, hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa siswa sudah sangat baik dalam mengikuti pembelajaran yang mencapai presentase 92% siswa di dalam kelas aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian dalam penelitian ini sebagai evaluasi, siswa diberikan soal untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Berikut adalah nilai kognitif yang didapat dari hasil evaluasi siklus I:

Tabel 15. Prestasi Belajar Siswa Siklus II

NO	NAMA	NILAI	KKM	KETUNTASAN	
				YA	TIDAK
1	Annisa Rizki Arumsari	90	72	√	
2	Arista Ainun Najib	76		√	
3	Bima Wreskha Aslam Hanafi	76		√	
4	Bunga Sahara Dwi R.	76		√	
5	Djohan Rahmadhani	84		√	
6	Dona Kristian	76		√	
7	Dyah Evanka Nur Ikhsani	78		√	
8	Eka Rerry Supaningsih	84		√	
9	Eko Wardianto	96		√	
10	Ferdy Achtan Yusta H.	78		√	
11	Hariyanto Susilo	86		√	
12	Lovania Indah Meilanie	76		√	
13	Muhamad Hamdan	74		√	
14	Nurrul Ariqa Afriyani	88		√	
15	Retno Prihatin	86		√	
16	Reza Budi Prasetya	74		√	
17	Risnawan Giri Wardana	76		√	
18	Rizki Apriliani	96		√	

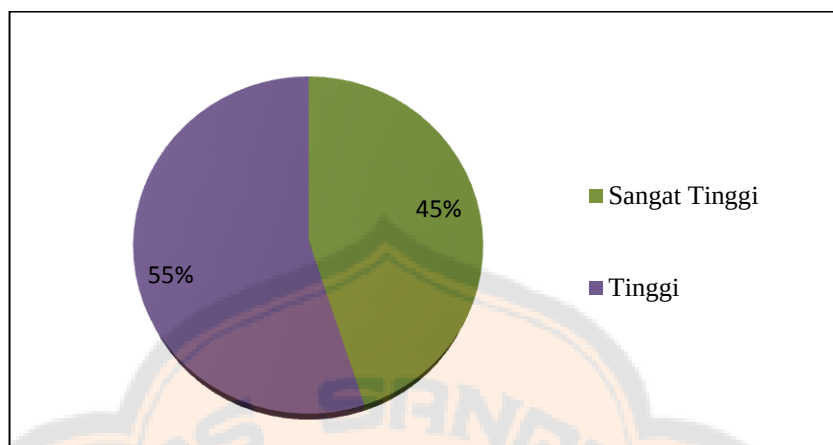
19	Siti Nur Alfiah	78	72	√	
20	Wahyu Erma Lestiana	76		√	
21	Wiwin Ardiyanto	88		√	
22	Yuyun	86		√	
Total		1798		22	0
Nilai Rata-rata		82			
Nilai Tertinggi		96			
Nilai Terendah		74			
Persentase				100%	0%

Berdasarkan tabel 15 di atas tampak bahwa 22 siswa (100%) memperoleh nilai di atas KKM, tidak ada siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh 96, nilai terendah 74 dan nilai rata-ratanya adalah 82. Target pada siklus II tercapai, persentase kelulusan mencapai 100%. Maka dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini berhasil terjadi peningkatan yang signifikan hingga persentase kelulusan mencapai 100%. Kategori nilai kualitatif siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Frekuensi data prestasi belajar siswa siklus II

No.	Nilai Siswa	Frekuensi	Presentase (%)	Kreteria
1	81 – 100	10	45%	Sangat Tinggi
2	66 – 80	12	55%	Tinggi
3	56 – 65	0	0%	Cukup
4	46 – 55	0	0%	Rendah
5	<46	0	0%	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 16, dapat diketahui kategori prestasi belajar siswa. Sebanyak 10 siswa (45%) dengan kategori sangat tinggi dan 12 siswa (55%) dengan kategori tinggi. Perbandingan presentase prestasi belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar VI
Diagram data prestasi belajar siswa siklus II

d. Kuesioner

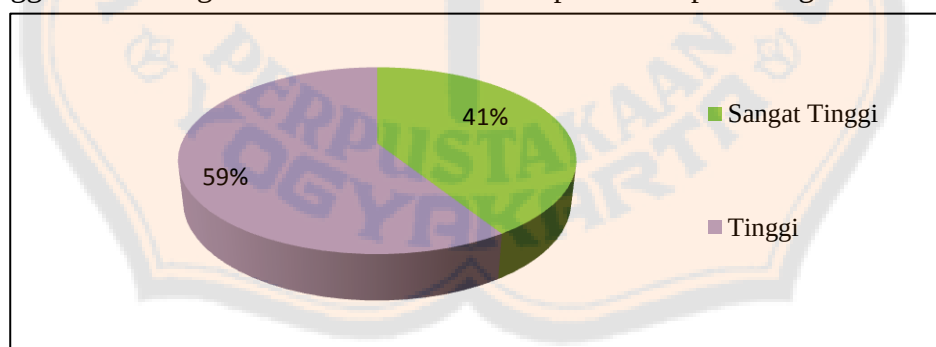
Pada akhir siklus II kuesioner disebar lagi dan diisi oleh siswa. Hal ini untuk mengetahui sejauh mana siswa menilai aktivitasnya di dalam kelas selama proses pembelajaran. Ini juga untuk data pembandingan hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil kuesioner pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 17. Data hasil kuesioner akhir

No	Nama	Jumlah/ Skor	%	Nilai	Kategori
1	Annisa Rizki Arumsari	173	87%	A	Sangat Tinggi
2	Arista Ainun Najib	153	77%	B	Tinggi
3	Bima Wreskha Aslam H.	163	82%	A	Sangat Tinggi
4	Bunga Sahara Dwi R.	176	88%	A	Sangat Tinggi
5	Djohan Rahmadhani	170	85%	A	Sangat Tinggi
6	Dona Kristian	156	78%	B	Tinggi
7	Dyah Evanka Nur Ikhsani	168	84%	A	Sangat Tinggi
8	Eka Rerry Supaningsih	138	69%	B	Tinggi
9	Eko Wardianto	159	80%	B	Tinggi
10	Ferdy Achten Yusta H.	154	77%	B	Tinggi
11	Hariyanto Susilo	156	78%	B	Tinggi
12	Lovania Indah Meilanie	139	70%	B	Tinggi
13	Muhamad Hamdan	173	87%	A	Sangat Tinggi

14	Nurrul Ariqa Afriyani	152	76%	B	Tinggi
15	Retno Prihatin	171	86%	A	Sangat Tinggi
16	Reza Budi Prasetya	145	73%	B	Tinggi
17	Risnawan Giri Wardana	161	81%	A	Sangat Tinggi
18	Rizki Apriliani	134	67%	B	Tinggi
19	Siti Nur Alfiah	159	80%	B	Tinggi
20	Wahyu Erma Lestiana	171	86%	A	Sangat Tinggi
21	Wiwin Ardiyanto	156	78%	B	Tinggi
22	Yuyun	157	79%	B	Tinggi
	Jumlah	3484	1742%		
	Rata-Rata	158	79%	B	Tinggi
	Skor Tertinggi	176	88%	A	Sangat Tinggi
	Skor Terendah	134	67%	B	Tinggi

Berdasarkan tabel 17 menunjukkan data aktivitas siswa pada akhir siklus II dengan skor rata-rata mencapai 158 (79%). Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 176 (88%) dengan nilai A, dan skor terendah yang diperoleh siswa adalah 134 (67%) dengan nilai B. Kemudian ada 9 siswa (41%) yang memiliki keaktifan dengan kategori sangat tinggi, dan sebanyak 13 siswa (59%) dengan kategori tinggi. Perbandingan data kuesioner siswa dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar VII
Diagram perbandingan data kuesioner akhir

e. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*, peneliti melihat

adanya peningkatan keaktifan siswa di dalam kelas. Setelah siklus II dilaksanakan siswa terlihat lebih bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terpacu untuk lebih aktif bertanya di dalam kelas dan saling bekerjasama dalam kelompok.

Pelaksanaan siklus II ini dinyatakan berhasil dapat dilihat dari hasil tes siswa yang menunjukkan kenaikan dibandingkan siklus I. Jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM sebanyak 22 siswa (100%) melebihi target yang ditentukan yaitu 80%. Untuk keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan dimana keaktifan belajar awal siswa adalah 72% meningkat menjadi 92% dan berhasil memenuhi target yang ditentukan yaitu 80%.

B. Analisis Komparasi Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*

1. Keaktifan Belajar Sejarah

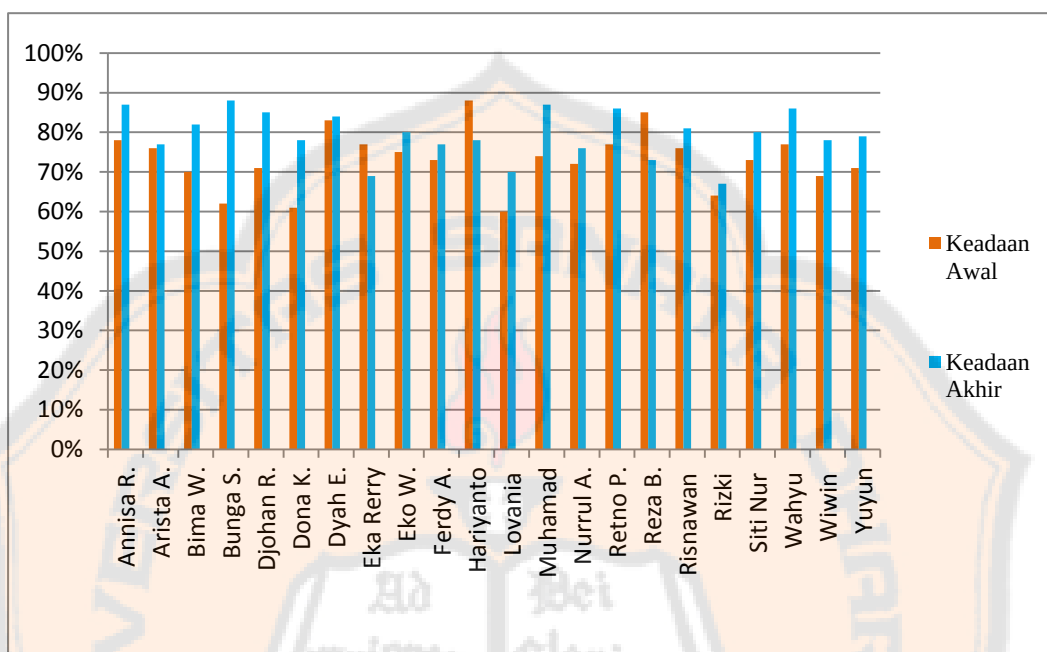
Penelitian tindakan kelas telah dilaksanakan di kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah. Peningkatan keaktifan belajar sejarah siswa dapat dilihat dari hasil kuesioner yang dibagikan pada saat sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Adapun komparasi data keaktifan awal dan akhir siswa berdasarkan kuesioner sebagai berikut:

Tabel 18. Komparasi Keaktifan belajar siswa pada keadaan awal dan akhir

No	Nama	Keadaan Awal		Keadaan akhir		Selisih %	Keterangan	
		Skor	%	Skor	%		Naik	Turun
1	Annisa R.	156	78%	173	87%	9%	√	
2	Arista A.	151	76%	153	77%	1%	√	
3	Bima W.	139	70%	163	82%	12%	√	
4	Bunga S.	124	62%	176	88%	26%	√	
5	Djohan R.	141	71%	170	85%	14%	√	
6	Dona K.	122	61%	156	78%	17%	√	
7	Dyah E.	166	83%	168	84%	1%	√	
8	Eka Rerry	154	77%	138	69%	-8%		√
9	Eko W.	150	75%	159	80%	5%	√	
10	Ferdy A.	146	73%	154	77%	4%	√	
11	Hariyanto	176	88%	156	78%	-10%		√
12	Lovania	120	60%	139	70%	10%	√	
13	Muhamad	148	74%	173	87%	13%	√	
14	Nurrul A.	144	72%	152	76%	4%	√	
15	Retno P.	153	77%	171	86%	9%	√	
16	Reza B.	169	85%	145	73%	-12%		√
17	Risnawan	152	76%	161	81%	5%	√	
18	Rizki	127	64%	134	67%	3%	√	
19	Siti Nur	145	73%	159	80%	7%	√	
20	Wahyu	153	77%	171	86%	9%	√	
21	Wiwin	137	69%	156	78%	9%	√	
22	Yuyun	142	71%	157	79%	8%	√	
Jumlah skor		3215	1612%	3484	1748%	136%	19	3
Rata-rata		146.14	73%	158.36	79%	6%		
Skor tertinggi		176	88%	176	88%			
Skor terendah		120	60%	134	67%			

Dari tabel 18 menunjukkan hasil komparasi keaktifan belajar siswa pada keadaan awal dan keadaan akhir. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar sejarah siswa rata-rata presentase awal sebesar 73% kemudian pada keadaan akhir mengalami peningkatan menjadi 79%. Dari hasil

presentase rata-rata keaktifan belajar siswa terjadi peningkatan sebanyak 6% (berdasarkan kuesioner).



Gambar VIII
Komparasi Keaktifan Belajar Sejarah Siswa pada
Keadaan Awal dan Keadaan Akhir

Selain menggunakan penghitungan kuesioner, peneliti juga mengamati aktivitas siswa di dalam kelas. Peneliti memegang lembar pengamatan selama diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dalam proses pembelajaran. Adapun hasil observasi keaktifan belajar sejarah siswa sebagai berikut:

Tabel 19. Komparasi hasil observasi keaktifan belajar sejarah per-indikator

No	INDIKATOR	Keadaan Awal		SIKLUS I		Ket.	SIKLUS II		Ket.
		On Tas	%	On Tas	%		On Tas	%	
1	Bertanggung jawab	9	41%	18	82%	Naik	21	95%	Naik
2	Mengerjakan tugas	10	45%	20	91%	Naik	22	100%	Naik

3	Bertanya	6	27%	10	45%	Naik	18	82%	Naik
4	Menjawab pertanyaan	10	45%	15	68%	Naik	20	91%	Naik
5	Perhatian	14	64%	20	91%	Naik	22	100%	Naik
6	Menyampaikan pendapat	8	36%	15	68%	Naik	18	82%	Naik
7	Mengkomunikasikan	15	68%	20	91%	Naik	21	95%	Naik
8	Bekerjasama	5	23%	8	36%	Naik	19	86%	Naik
9	Antusiasme	7	32%	15	68%	Naik	22	100%	Naik
10	Percaya diri	9	41%	16	73%	Naik	20	91%	Naik
11	Menghargai pendapat orang lain	10	45%	17	77%	Naik	22	100%	Naik
12	Menulis/mencatat	9	41%	18	82%	Naik	19	86%	Naik
13	Memiliki rasa ingin tahu	6	27%	13	59%	Naik	20	91%	Naik
14	Menyimpulkan	8	36%	20	91%	Naik	22	100%	Naik
15	Mengungkapkan nilai-nilai	5	23%	13	59%	Naik	16	73%	Naik
	Rata-rata		40%		72%			92%	

Dari tabel 19 menunjukkan hasil komparasi observasi keaktifan belajar siswa pada keadaan awal, siklus I dan siklus II. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar sejarah siswa rata-rata presentase awal sebesar 40% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 72% dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 92%.

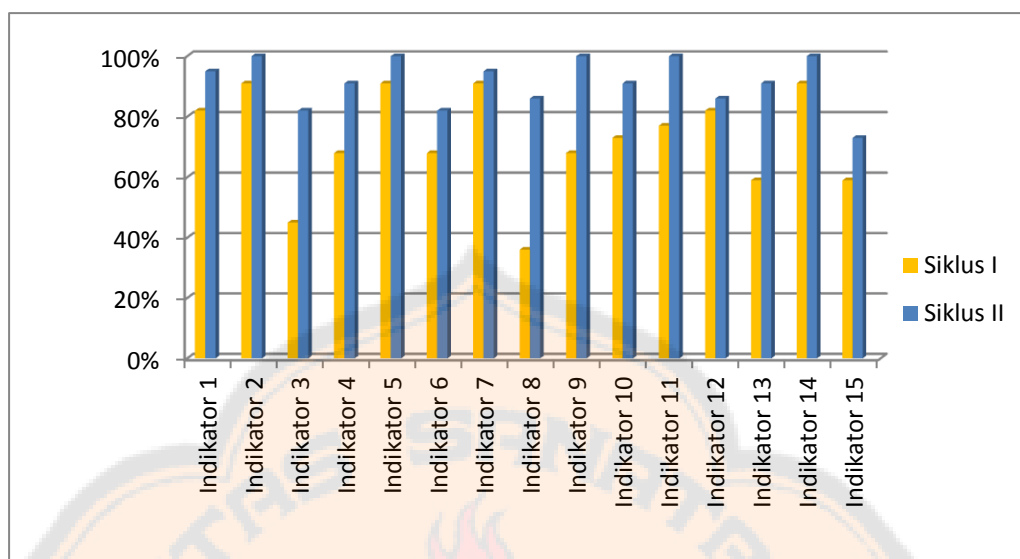
Indikator 1 yaitu bertanggung jawab terjadi peningkatan dari keadaan awal 9 siswa (41%) menjadi 18 siswa (82%) pada siklus I dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 21 siswa (95%). Indikator 2 yaitu mengerjakan tugas meningkat dari keadaan awal 10 siswa (45%) menjadi 20 siswa (91%) pada siklus

I dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 22 siswa (100%). Indikator 3 yaitu bertanya terjadi peningkatan dari keadaan awal 6 siswa (27%) menjadi 10 siswa (45%) dan pada siklus II juga kembali meningkat dengan jumlah siswa yang bertanya sebanyak 18 siswa (82%). Indikator 4 yaitu menjawab pertanyaan, pada keadaan awal 10 siswa (45%) yang menjawab pertanyaan kemudian pada siklus II meningkat menjadi 20 siswa (91%). Indikator 5 yaitu perhatian, indikator ini dimaksudkan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Terjadi peningkatan pada perhatian siswa pada keadaan awal 14 siswa (64%), pada siklus I menjadi 20 siswa (91%) dan pada siklus II menjadi 22 siswa (100%). Indikator 6 yaitu menyampaikan pendapat, pada keadaan awal hanya 8 siswa (36%) kemudian terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 15 siswa (68%) dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 18 siswa (82%). Indikator 7 yaitu mengkomunikasikan terjadi peningkatan pula dari keadaan awal 15 siswa (68%) menjadi 20 siswa (91%) pada siklus I dan 21 siswa (95%) pada siklus II.

Selanjutnya, pada indikator 8 yaitu bekerjasama pada keadaan awal 8 siswa (23%) meningkat menjadi 8 siswa (36%) pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 19 siswa (86%). Indikator 9 yaitu antusiasme, pada keadaan awal 7 siswa (32%) meningkat menjadi 15 siswa (68%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 22 siswa (100%). Indikator 10 yaitu percaya diri terjadi peningkatan pada keadaan awal 9 (41%), pada siklus I 16 siswa (73%), dan pada siklus II meningkat menjadi 20 siswa (91%). Indikator 11 yaitu menghargai pendapat orang lain, pada keadaan awal 10 siswa (45%) meningkat menjadi 17

siswa (77%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 22 siswa (100%). Indikator 12 yaitu menulis/mencatat mengalami peningkatan pada keadaan awal 9 siswa (41%), pada siklus I 18 siswa (82%) dan pada siklus II 19 siswa (86%). Indikator 13 yaitu memiliki rasa ingin tahu terjadi peningkatan pada keadaan awal 6 siswa (27%), pada siklus I 13 siswa (59%) dan pada siklus II 20 siswa (91%). Indikator 14 yaitu menyimpulkan, pada keadaan awal 8 siswa (36%) meningkat menjadi 20 siswa (91%) pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 22 siswa (100%). Indikator 15 yaitu mengungkapkan nilai-nilai, pada keadaan awal 5 siswa (23%) kemudian meningkat menjadi 13 siswa (59%) pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 16 siswa (73%).

Adanya peningkatan keaktifan siswa ini disebabkan karena siswa merasa senang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan siswa berani berbicara di depan orang banyak dengan bertanya maupun menjawab pertanyaan. Selain itu timbul rasa percaya diri dari dalam diri siswa. Percaya diri ini siswa tunjukkan dengan berani menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul saat pembelajaran dan memberi tanggapan mengenai jawaban-jawaban yang diberikan oleh siswa lainnya. Siswa merasa tertarik dengan pembelajaran dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar sehingga siswa banyak yang bertanya dan di dalam kelompok siswa saling bekerjasama dalam menjawab ataupun membuat pertanyaan. Hasil data keaktifan siswa tersebut dapat diperjelas pada grafik berikut ini:



Gambar VIII

Komparasi Observasi keaktifan belajar siswa per-indikator

2. Prestasi Belajar Sejarah

Untuk mengetahui perbandingan prestasi belajar sejarah siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dari keadaan awal, siklus I dan siklus II dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Komparasi hasil prestasi belajar sejarah siswa

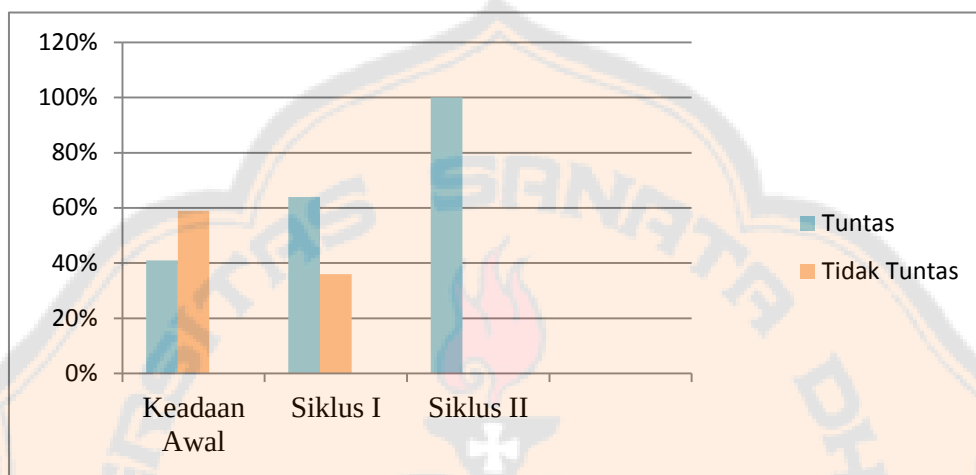
No	Nama	Kondisi Awal	Siklus I	Ket.	Siklus II	Ket.
1	Annisa Rizki Arumsari	85	70	Turun	90	Naik
2	Arista Ainun Najib	64	70	Naik	76	Naik
3	Bima Wreskha Aslam H.	59	80	Naik	76	Turun
4	Bunga Sahara Dwi R.	78	70	Turun	76	Naik
5	Djohan Rahmadhani	63	75	Naik	84	Naik
6	Dona Kristian	69	80	Naik	76	Turun
7	Dyah Evanka Nur I.	76	80	Naik	78	Turun
8	Eka Rerry Supaningsih	73	70	Turun	84	Naik
9	Eko Wardianto	68	60	Turun	96	Naik
10	Ferdy Achtan Yusta H.	68	79	Naik	78	Turun
11	Hariyanto Susilo	64	77	Naik	86	Naik
12	Lovania Indah Meilanie	64	82	Naik	76	Turun

13	Muhamad Hamdan	60	73	Naik	74	Naik
14	Nurrul Ariqa Afriyani	76	78	Naik	88	Naik
15	Retno Prihatin	61	78	Naik	86	Naik
16	Reza Budi Prasetya	81	75	Turun	74	Turun
17	Risnawan Giri Wardana	63	70	Naik	76	Naik
18	Rizki Apriliani	70	75	Naik	96	Naik
19	Siti Nur Alfiah	75	73	Turun	78	Naik
20	Wahyu Erma Lestiana	63	76	Naik	76	Naik
21	Wiwin Ardiyanto	74	72	Turun	88	Naik
22	Yuyun	75	70	Turun	86	Naik
	Siswa yang mencapai KKM	9 (41%)	14 (64%)	14 naik	22 (100%)	16 naik
	Siswa yang tidak mencapai KKM	13 (59%)	8 (36%)	8 turun	0 (0%)	6 turun

Berdasarkan tabel 20 di atas menunjukkan komparasi hasil prestasi belajar sejarah siswa dari keadaan awal, siklus I dan siklus II. Terlihat adanya peningkatan pada prestasi belajar siswa. Pada keadaan awal siswa yang tuntas berjumlah 9 orang (41%) dan yang tidak tuntas 13 orang (59%), setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dimana 14 orang (64%) mencapai ketuntasan dan 8 orang (36%) tidak mencapai ketuntasan. Kemudian untuk memaksimalkan hasil pada siklus I, dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan prestasi belajar siswa, sebanyak 22 orang (100%) mencapai ketuntasan.

Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta. Peningkatan prestasi belajar ini dikarenakan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, siswa belajar mengemukakan pendapatnya dan suasana belajar di kelas lebih menyenangkan dan siswa terus diberi rangsangan untuk aktif

selama pembelajaran. Seiring dengan aktifnya siswa maka prestasi belajar yang dicapai akan meningkat. Data hasil peningkatan prestasi belajar siswa tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar IX
Peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa

C. Pembahasan

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

1. Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap keaktifan belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung antara pra-siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Persentase hasil observasi selama aktivitas siswa di dalam kelas pada pra-siklus menunjukkan 40% siswa yang

memenuhi indikator atau kreteria yang diamati oleh peneliti, indikator observasi tersebut dapat dilihat pada tabel 7, 11, dan 14. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas XA mengalami peningkatan. Sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking stick* menunjukkan angka 40% siswa yang memenuhi indikator observasi. Kemudian, pada siklus I mulai diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan persentase hasil observasi peneliti menunjukkan angka 72%. Kemudian pada siklus II hasil persentase observasi menunjukkan angka 92% siswa yang memenuhi indikator observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari kuesioner juga menunjukkan adanya peningkatan, pada kuesioner awal diperoleh hasil rata-rata 73% dan pada akhir siklus II diperoleh hasil rata-rata 79%. Dari hasil observasi dan kuesioner, keduanya menyatakan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari keaktifan belajar siswa, ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan sangat memungkinkan hal ini terjadi. Sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini siswa cenderung pasif dan tidak terfokus pada pembelajaran, siswa sibuk sendiri tidak mendengarkan guru yang menjelaskan materi di depan kelas. Siswa akan lebih aktif ketika guru memberi rangsangan yang baik dengan menggunakan model pembelajaran yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan siswa terus dipacu untuk aktif selama proses pembelajaran, siswa aktif bertanya dan menjawab serta belajar berani menanggapi setiap pernyataan guru maupun siswa lainnya yang berkenaan dengan materi,

sehingga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini terjadi interaksi yang baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Bila terus dikembangkan model pembelajaran yang inovatif seperti *Talking Stick* ini akan sangat berpengaruh baik bagi siswa terlebih untuk keaktifan siswa di dalam kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memacu siswa aktif di dalam kelas dan belajar menjadi lebih menyenangkan. Siswa juga di dorong untuk berani mengemukakan pendapatnya, sehingga di dalam kelas terjadi interaksi yang baik antar guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Pembelajaran menjadi lebih hidup dengan keterlibatan siswa secara langsung pada proses pembelajaran.

2. Prestasi Belajar Sejarah Siswa

Dari perbandingan prestasi belajar siswa antara pra-siklus/keadaan awal, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pra-siklus/keadaan awal prestasi belajar siswa hanya 9 siswa (41%) yang mencapai KKM. Pada siklus I terlihat adanya peningkatan yaitu 14 siswa (64%) yang mencapai KKM. Dan pada siklus II peningkatan prestasi belajar juga terjadi terlihat pada 22 siswa mencapai KKM, yang berarti 100% siswa kelas XA telah mencapai KKM. Dilihat dari nilai keadaan awal dan siklus I ada 8 siswa yang mengalami penurunan nilai ulangan harian, ini disebabkan karena siswa belajar dengan model pembelajaran yang baru sehingga beberapa siswa belum bisa menerima dan memahami materi secara baik. Sedangkan komparasi nilai siklus I dan siklus II ada 6 siswa yang mengalami penurunan dan nilai dari 16 siswa mengalami peningkatan/naik. Penurunan nilai siswa ini dapat disebabkan oleh

masih kurang pahamnya siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak dapat menerima materi secara baik. Meskipun ada 6 siswa yang mengalami penurunan nilai tetapi bila dilihat dari ketuntasan dan rata-rata kelas mengalami peningkatan, bahkan pada siklus II ketuntasan siswa mencapai 100%.

Dari data-data dan pembahasan di atas dapat terlihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* pada dasarnya cocok diterapkan di kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta karena model pembelajaran ini dapat membawa suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini memberi rangsangan yang baik bagi siswa. Siswa diajak untuk lebih rajin membaca dan mempersiapkan dirinya sebelum guru menyampaikan materi pembelajaran. *Talking Stick* juga mengajak siswa untuk lebih aktif di dalam kelas, memacu siswa untuk bertanya dan berdinamika bersama teman di dalam kelas. Dengan model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk lebih mengekspresikan pemikiran mereka mengenai materi pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dalam proses pembelajaran di kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta berlangsung sangat baik.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta kelas XA. Berdasarkan uraian hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada peningkatan keaktifan belajar sejarah siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* pada siswa kelas XA SMA N 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta dalam materi Peradaban Lembah Sungai Nil dan Peradaban Kuno Eropa. Peningkatan keaktifan siswa ini diketahui berdasarkan pengamatan peneliti di dalam kelas. Hasil pengamatan peneliti menunjukkan persentase keaktifan siswa di dalam kelas pra-siklus sebesar 40%, siklus I sebesar 72% dan siklus II sebesar 92%. Dari hasil pengisian kuesioner oleh siswa memperoleh hasil awal 73% kemudian setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* meningkat menjadi 79%. Jadi, berdasarkan pengamatan/observasi dan kuesioner menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar sejarah siswa yang signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini mampu memacu siswa untuk lebih aktif didalam kelas, khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.
2. Ada peningkatan prestasi belajar sejarah siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* ini pada siswa kelas XA SMA N 1

Cangkringan Sleman Yogyakarta. Peningkatan prestasi ini dapat dilihat dari naiknya jumlah ketuntasan siswa kelas XA SMA N 1 Cangkringan. Pada prestasi awal siswa yang lulus atau mencapai KKM hanya berjumlah 9 orang (41%), pada siklus I jumlah siswa yang berhasil lulus meningkat menjadi 14 orang (64%) dan pada siklus II jumlah siswa yang berhasil lulus meningkat lagi menjadi 22 orang (100%). Setelah dikomparasi ternyata ada 6 siswa yang nilainya mengalami penurunan tetapi bila dilihat dari persentase ketuntasan dan rata-rata kelas mengalami peningkatan bahkan pada siklus II persentase ketuntasan mencapai 100%.

B. SARAN

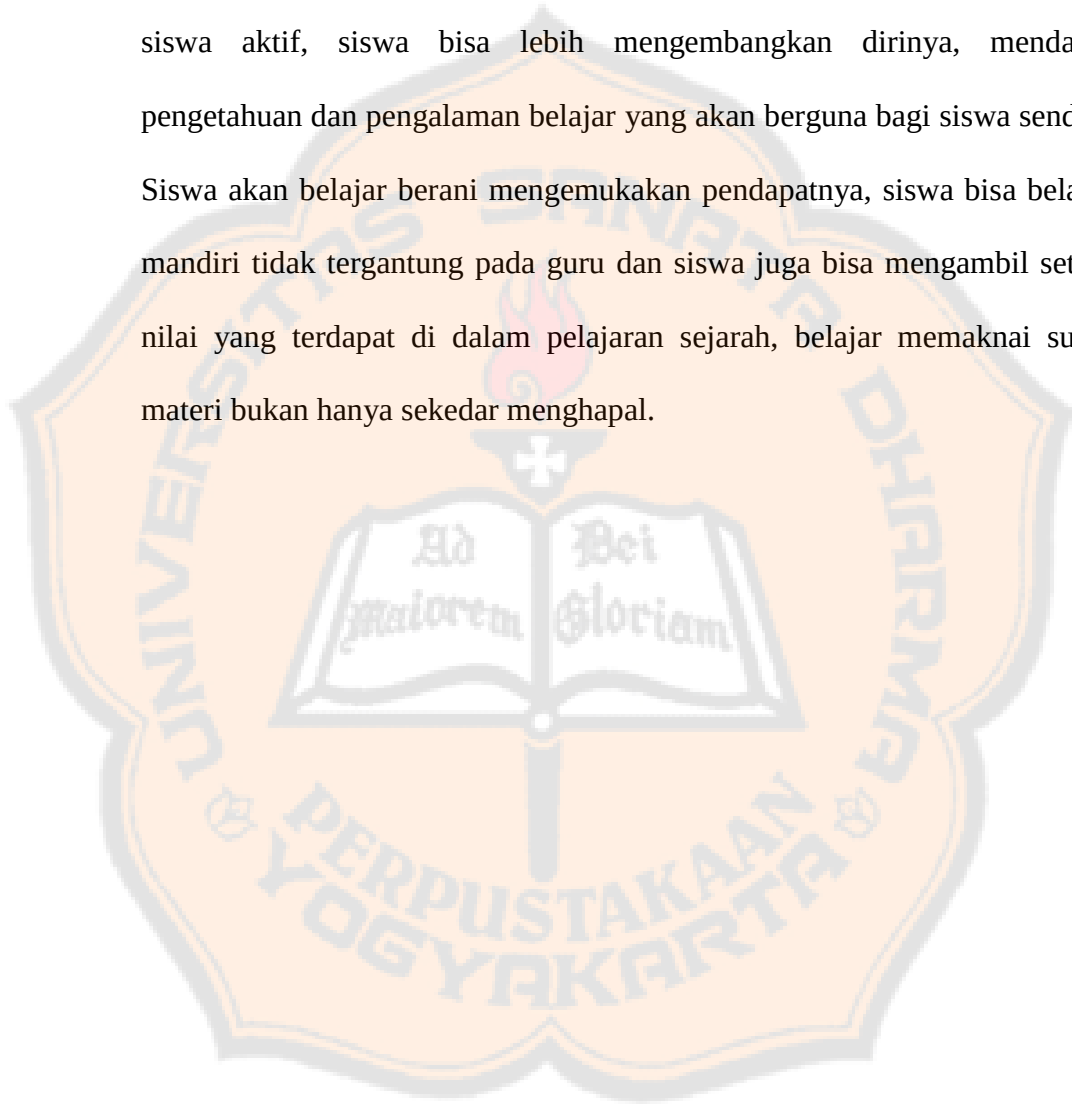
Saran yang diberikan peneliti setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. Saran bagi guru sejarah dan sekolah

Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* adalah salah satu model pembelajaran yang bisa dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas agar suasana belajar lebih menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan di dalam kelas, agar siswa pun turut aktif di dalam pembelajaran. Guru sebaiknya lebih bervariasi dan berinovasi dalam menggunakan media maupun model pembelajaran. Khususnya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* agar lebih dikembangkan dalam proses pembelajaran karena terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa dan di sesuaikan dengan situasi kelas.

2. Bagi siswa

Suatu proses pembelajaran bukan hanya guru yang harus aktif tetapi siswa pun harus turut aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan siswa aktif, siswa bisa lebih mengembangkan dirinya, mendapat pengetahuan dan pengalaman belajar yang akan berguna bagi siswa sendiri. Siswa akan belajar berani mengemukakan pendapatnya, siswa bisa belajar mandiri tidak tergantung pada guru dan siswa juga bisa mengambil setiap nilai yang terdapat di dalam pelajaran sejarah, belajar memaknai suatu materi bukan hanya sekedar menghafal.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Ahmad Rohandi. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*.Yogyakarta:Gava Media.
- Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta:Balai Pustaka.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Hanafiah,Nanang dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung:PT Refika Aditama.
- I Wayan Badrika. 2006. *Sejarah Untuk SMA Kelas X*. Jakarta:Erlangga
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali.
- _____. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

Mohammad Ali. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 3 Pendidikan Displin Ilmu*. Bandung:Bhakti Utama.

Sugiyono. 2011. *Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung:Alfabeta.

Suharsimi Arikunto.2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

_____.2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta:Bumi Aksara.

Suharsimi Arikunto, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta:Bumi Aksara.

Wahab, Abdul Azis. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.

Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

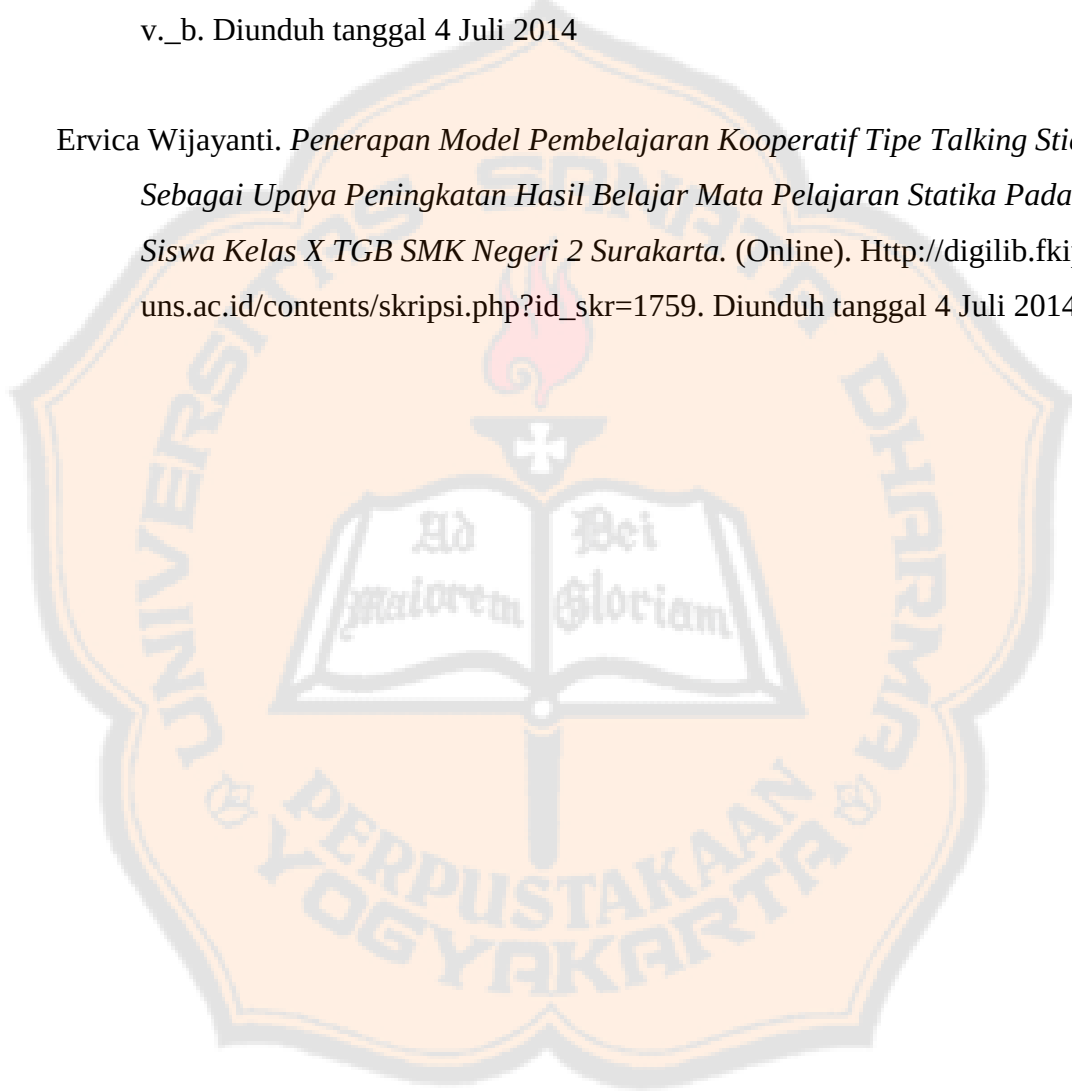
Winkel, W.S.1999. *Psikologi Pengajaran (edisi revisi)*. Jakarta: Raja Grasindo Persada .

Yatim Riyanto, H. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.

Yamin, H.Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta:Gaung Persada Press

Rts. Devia. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Siswa Kelas IVB*. (Online). [Http://www.academia.edu/3572754/meningkatkan_hasil_belajar_ips_melalui_model_pembelajaran_kooperatif_tipe_talking_stick_pada_siswa_kelas_iv_b](http://www.academia.edu/3572754/meningkatkan_hasil_belajar_ips_melalui_model_pembelajaran_kooperatif_tipe_talking_stick_pada_siswa_kelas_iv_b). Diunduh tanggal 4 Juli 2014

Ervica Wijayanti. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Statika Pada Siswa Kelas X TGB SMK Negeri 2 Surakarta*. (Online). [Http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id_skr=1759](http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id_skr=1759). Diunduh tanggal 4 Juli 2014



LAMPIRAN



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 Krakter
				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	• Sumber : Magdalia Alvian,dk k. 2007. Sejarah Untuk SMA dan MA Kelas X. Jakarta:Es is. • I Wayan	• Menghargai kebudayaan • Kerjasama • Rasa ingin tahu • Gemar membaca

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		berburu dan mengumpulkan makanan melalui diskusi kelompok 2. Tugas terstruktur Mengumpulkan gambar-gambar dari buku sumber dan internet yaitu Fosil manusia purba dan alat-alat yang digunakan melalui eksplorasi internet 3. Tugas mandiri: Mendesripsikan alat-alat/benda hasil kebudayaan masa tersebut 4. Kegiatan mandiri tidak terstruktur: Membuat bagan perbandingan tentang ciri-ciri kehidupan masyarakat tersebut seperti keadaan alam, kehidupan sosial, kehidupan budaya, dan kehidupan	makanan di berbagai bidang kehidupan				Badrika, <i>Sejarah SMA Kelas X</i>, Jakarta: Erlangga, • Alat: laptop, papan tulis, viewer, • Bahan : kertas, kapur, power point.	
--	--	--	---	--	--	--	--	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		kepercayaan						
	2. Kehidupan masyarakat beternak dan bercocok tanam	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: Mendeskripsikan benda-benda hasil kebudayaan beternak dan bercocok tanam	1. Menjelaskan kehidupan masyarakat beternak dan bercocok tanam 2. Menganalisis ciri-ciri kehidupan masyarakat beternak dan bercocok tanam di berbagai bidang kehidupan	- tes tes tertulis - Non Tes	Isian singkat dan Uraian Presentasi	1 x 45 menit		• Melestarikan benda-benda peninggalan • Menghargai kebudayaan • meneladan sistem kehidupan sosial
	3. Perkembangan teknologi dan sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia	1. Tatap muka: Menjelaskan perkembangan teknologi dan sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia melalui diskusi kelompok dan tanya jawab 2. Tugas terstruktur: Membuat analisis	1. Menganalisis faktor pengaruh perkembangan teknologi 2. Menjelaskan sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia	Non tes	Diskusi kelompok dan Tanya jawab	1x45 menit		• Menghargai perbedaan agama dan kepercayaan setiap manusia • Saling menghargai

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		tentang faktor pengaruh perkembangan teknologi dan sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia melalui diskusi kelompok 3. Kegiatan mandiri tidak terstruktur: Mengamati kehidupan keagamaan masyarakat sekitar dan membandingkan dengan sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia	3. Mengidentifikasi perbandingan perbedaan alat-alat teknologi dan sistem kepercayaan					• Toleransi
2.2 Mengidentifikasi peradaban awal masyarakat di dunia yang berpengaruh terhadap peradaban	1. Peradaban lembah sungai Shindu, Gangga dan peradaban Lembah Sungai Kuning	1. Tatap muka: Menjelaskan peradaban lembah sungai Shindu, Gangga dan lembah sungai Kuning melalui model pembelajaran mind mapping	1. Menganalisis keadaan dan perkembangan peradaban lembah sungai shindu, lembah sungai Gangga, dan lembah	-Test Tes tertulis -Non tes	Pilihan Ganda dan Uraian Diskusi kelompok Tanya	2x 45 menit	Sumber : • I Wayan Badrika, <i>Sejarah SMA Kelas X</i>, Jakarta: Erlangga	• Saling menghargai • Meghormati kebudayaan daerah lain • Kerja keras • berwawasan luas

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Indonesia	(Hwang-Ho)	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 3. Menganalisis pengaruh ketiga peradaban tersebut terhadap peradaban Indonesia	sungai Kuning 2. Menjelaskan lembah sungai Shindu, Gangga, dan sungai Kuning pengaruh peradaban terhadap perkembangan Peradaban Indonesia		Jawab		• Modul siswa SEJARAH untuk SMA/MA Aspirasi • Alat: laptop, papan tulis, kartu bernomor, viewer, • Bahan : bolpoint, kapur, power point.	• Teladan • menghargai dan melestarikan alam • Keberanian
	2. Peradaban Mesopotamia dan lembah sungai Nil	1. Tatap muka: Menganalisis peradaban Mesopotamia dan lembah sungai Nil melalui eskplorasi internet 2. Tugas terstruktur: Mendeskripsikan keunggulan masing-masing peradaban melalui diskusi	1. Menjelaskan perkembangan peradaban Mesopotamia dan lembah sungai Nil di berbagai bidang 2. Menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh	-Non tes	Diskusi kelompok dan presentasi	1 x 45 menit		

		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

		masing-masing peradaban melalui diskusi kelompok 3. Tugas mandiri: Menganalisis pengaruh peradaban tersebut terhadap peradaban Indonesia 4. Kegiatan mandiri tidak terstruktur: Mendeskripsikan keunggulan masing-masing peradaban	peradaban 3. Menjelaskan pengaruh peradaban Kuno Eropa, Romawi, dan Kuno Amerika terhadap perkembangan Peradaban Indonesia					
2.3 Menganalisis asal usul dan persebaran manusia di kepulauan Indonesia	1. Kehidupan awal manusia Indonesia	1. Tatap muka: Menjelaskan kehidupan awal manusia Indonesia melalui studi pustaka dan tanya jawab 2. Tugas terstruktur: Mengerjakan LKS tentang kehidupan awal manusia Indonesia 3. Tugas mandiri: Membuat peta rute penyebaran bangsa melayu yang datang	1. Menjelaskan pembagian zaman dan berbagai teori mengenai kehidupan awal manusia Indonesia 2. Menganalisis proses migrasi bangsa proto melayu dan deutro melayu	-Test Tes tertulis	Uraian	1x45 menit	• Magdalia Alvian,dk k. 2007. Sejarah Untuk SMA dan MA Kelas X. Jakarta:Es is. • I Wayan Badrika,	• Meghargai kehidupan • menghargai perjuangan • kerja keras • perjuangan • kerjasama • merawat dan melestarikan benda-benda bersejarah/ benda purba • kreatif

	2. Perkembangan kehidupan manusia purba di Indonesia	ke Indonesia dan menganalisisnya 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 kebudayaanya	ke Indonesia 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	-Test Tes tertulis -Non tes	Isian singkat Diskusi kelompok dan presentasi	1x 45 menit	<i>Sejarah SMA Kelas X, Jakarta: Erlangga</i> • Alat: buku paket, laptop, papan tulis • Bahan : bolpoint, kapur, internet	• gemar membaca
	3. Budaya Bacson-Hoabinh, Dong Son, Sa	1. Tatap muka: Mempresentasikan Budaya Bacson-Hoabinh, Dong Son,	1. Menjelaskan Budaya Bacson-	-tes Tes tertulis	Uraian	2x45 menit		

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

A. Identitas

Nama Sekolah : SMA N 1 Cangkringan
Mata Pelajaran : Sejarah
Kelas/Semester : XA / 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 :
2.2.1 Menunjukkan letak geografis peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)
2.2.2 Menjelaskan peninggalan-peninggalan peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)
2.2.3 Menjelaskan pengaruh-pengaruh peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *group resume* peserta didik dapat :

- Menunjukkan letak geografis peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)
- Menjelaskan peninggalan-peninggalan peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)
- Menjelaskan pengaruh-pengaruh peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)
- Mengembangkan sikap *menghargai, mandiri, rasa ingin tahu, bertanggung jawab, kreatif.*

C. Materi Pembelajaran

Peradaban lembah Sungai Nil

Mesir merupakan satu-satunya pusat kebudayaan tertua di benua Afrika yang berasal dari tahun 4000 SM. Hal ini diketahui dari batu tulis yang ditemukan oleh pasukan Perancis yang dipimpin oleh Napoleon Bonaparte. Sejak ditemukannya batu tersebut mulailah terbuka sejarah Mesir Kuno yang berasal dari tahun 4000 SM.

a. Letak Geografis

Mesir terletak di bagian utara benua Afrika. Di sebelah utara berbatasan dengan Laut Tengah, di sebelah timur berbatasan dengan Laut Merah, di sebelah selatan berbatasan dengan Sudan dan di sebelah barat berbatasan dengan Lybia.

b. Seni Bangunan

Sekitar tahun 3000 SM, raja-raja Mesir mulai membangun *piramida-piramida*. Piramida merupakan tempat dimakamkannya raja-raja Mesir Kuno. Di depannya terdapat patung Sphinx yang berbentuk seekor singa berkepala manusia. Pembuatan piramida memakan waktu yang cukup lama. Pembangunan ini merupakan suatu pekerjaan yang besar bagi kerajaan Mesir, karena mengerahkan tenaga rakyat.

c. Pertanian dan Pengairan

Manusia zaman kuno sudah mulai menetap di Mesir dan mulai mengusahakan pertanian. Untuk meningkatkan produksi, para petani Mesir membuat terusan-terusan dan mengalirkan air ke ladang-ladang mereka. Mereka juga membuat waduk sebagai tempat penyimpanan air.

d. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Dilihat dari sistem pengawetan dan penguburan jenazah yang ada di Mesir telah menunjukkan bahwa masyarakat Mesir Kuno sudah mengenal ilmu pengetahuan dan teknologi yang tinggi.

e. Tulisan

Pada dinding kuburan para penguasa di Mesir Kuno banyak dijumpai tulisan. Abjad merupakan sumbangan masyarakat Mesir yang tak ternilai harganya. Orang-orang Mesir Kuno memahat tulisan-tulisan pada batu-batu. Mereka juga menulis pada daun papyrus dengan pena yang terbuat dari jerami dan sudah tentu mereka mengenal tinta.

f. Astronomi/Penanggalan

Pada tahun 2776 SM, orang Mesir telah mengenal penanggalan berdasarkan sistem peredaran matahari, dan sudah mengenal adanya kabisat. Orang-orang Mesir juga mengenal ilmu astronomi atau ilmu perbintangan yang berkaitan erat dengan kehidupan pertanian.

g. Pemerintahan

Sistem pemerintahan Mesir berbentuk kerajaan yang diperintah oleh seorang raja dengan kekuasaan absolut dan mutlak. Para ahli membagi sejarah kerajaan Mesir menjadi dua zaman, yaitu 1) Zaman Kerajaan Mesir Tua; 2) Zaman Kerajaan Mesir Pertengahan.

h. Kepercayaan

Masyarakat Mesir Kuno percaya dan memuja banyak dewa. Dewa yang dipuja khusus milik masyarakat desa, daerah atau kota, bahkan dewa yang dihormati oleh seluruh bangsa Mesir.

i. Peninggalan Kebudayaan

Banyak peninggalan-peninggalan kebudayaan yang dihasilkan dari peradaban ini, seperti tulisan Hieroglyph; Piramida dan Sphinx yang menjadi ikon terbesar Mesir; Ilmu hitung yang kini banyak dipakai; obelisk yang merupakan tempat memuja Dewa Amon-Ra; Mummi dan berbagai bangunan-bangunan yang nampak indah dan megah.

D. Model Pembelajaran

- *Talking stick*
- Diskusi dan Tanya Jawab
- Studi pustaka dan eksplorasi internet
- Penugasan

E. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan awal a. Apersepsi • Memberi salam, membuka pelajaran dan mengecek kesiapan peserta didik, untuk mengembangkan sikap <i>religius dan disiplin</i> b. Orientasi • Menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi pokok pelajaran yang akan diajarkan tentang Peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno) c. Motivasi • Mengingatkan pelajaran minggu lalu • Menggali kemampuan awal sekaligus membangkitkan motivasi peserta didik untuk berpendapat, untuk mengembangkan sikap mandiri, rasa ingin tahu	5 menit
2	Kegiatan inti : a. Eksplorasi : • Guru menjelaskan secara singkat tentang peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno) dengan menggunakan peta. • Guru menyiapkan sebuah tongkat yang nanti akan digunakan untuk memilih peserta didik untuk menjawab pertanyaan dari peserta didik lain. b. Elaborasi : • Peserta didik membaca materi mengenai peradaban lembah Sungai Nil (Mesir Kuno). • Peserta didik masing-masing diminta membuat pertanyaan mengenai materi. • Setelah selesai, guru mengedarkan sebuah tongkat dengan iringan musik, peserta didik yang terakhir memegang tongkat saat musik selesai akan diberi pertanyaan dari peserta didik yang lain. c. Konfirmasi : • Guru mengklarifikasi tentang hal-hal yang belum diketahui serta jawaban dari peserta didik yang	35 menit

	benar dan salah.	
3	Penutup: - Guru dan peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan materi peradaban lembah Sungai Nil (Mesir Kuno). - Guru mengajak siswa 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

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

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

G. Penilaian

1) Penilaian Kognitif

- Penilaian Produk (terlampir)
- Penilaian Proses (terlampir)

2) Penilaian Afektif (terlampir)

Tindak Lanjut Penilaian :

- Siswa dinyatakan berhasil apabila tingkat pencapaiannya mencapai KKM minimal 72.
- Memberikan remedi untuk siswa yang tidak mencapai KKM.
- Memberikan program pengayaan untuk siswa 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 !

- Jelaskan mengapa Mesir dikatakan menjadi daerah yang sangat subur ?
- Apa dampak positif dari penemuan tulisan bagi perkembangan ilmu pengetahuan sekarang ini ?
- Bagaimanakah perkembangan pemerintahan dari Kerajaan Mesir Tua?
- Jelaskan sistem pertanian pada masyarakat Mesir Kuno?

Jawaban :

1. Daerah mesir dikatakan sangat subur karena adanya Sungai Nil. Dengan mengalirnya Sungai Nil ke wilayah Mesir maka daerah tersebut menjadi subur dan bisa dijadikan sebagai lahan pertanian. Sungai Nil bersumber dari mata air yang terletak jauh di tanah tinggi afrika Timur. Sungai Nil mengalir ke utara dan setiap tahun mendatangkan banjir ke pedang pasir Mesir yang kemudian mengubah padang pasir tersebut menjadi lembah-lembah yang subur untuk dijadikan lahan pertanian.
2. Dampak positif dari penemuan tulisan untuk saat ini adalah manusia menjadi mengenal tulisan meskipun tulisan romawilah yang sangat mendominasi saat ini, tetapi dengan munculnya tulisan hieroglyph di Mesir telah membuat orang Romawi membuat tulisan yang lebih mudah dibaca dan dipahami oleh banyak orang. Karena huruf hieroglyph merupakan huruf gambar, orang Romawi membuatnya menjadi lebih mudah yaitu dengan kedalam bentuk abjad.
3. Raja-raja yang terkenal dari zaman Kerajaan Mesir Tua antara tahun 2800-2700 SM adalah Raja Chufu (Cheops), Chefren, dan Menkaure. Berdasarkan bukti-bukti peninggalan berupa makam-makam piramida, raja-raja ini memiliki kekuasaan yang besar dalam pemerintahannya. Pada masa pemerintahan Firaun Pepi I (± 2500 SM), kerajaan Mesir memperluas daerahnya sampai ke Nubia Selatan dan Abessynia. Tetapi setelah masa pemerintahan Firaun Pepi II, kerajaan Mesir dengan pusatnya Memphis semakin lemah dan musuh-musuh dari luar mendapat kesempatan untuk memecah belah kerajaan Mesir menjadi kerajaan-kerajaan kecil.
4. Manusia zaman kuno telah menetap di Mesir dan mengusahakan pertanian. Mereka menanam jelai, sekoi, gandum, dan bahan-bahan sandang. Untuk meningkatkan produksi, petani-petani Mesir membuat terusan-terusan dan mengalirkan air ke ladang-ladang. Mereka juga membangun waduk-waduk tempat menyimpan air.

➤ Keterangan

Skor maksimal 25 dan minimal 5

- Jawaban siswa yang memenuhi kriteria (jawabannya seperti kunci jawaban) di atas mendapat skor 25.
- Jawaban siswa yang hanya menyebutkan dan hanya memberikan tiga contoh mendapat skor 20.
- Jawaban siswa hanya menyebutkan dan memberikan dua contoh mendapat skor 15 .
- Jawaban siswa yang hanya menyebutkan alasan tanpa penjelasan dan satu contoh mendapat skor 10.

- Jawaban siswa yang hanya menyebutkan satu alasan dan tanpa contoh sama sekali mendapat skor 5.

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

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	Siswa berani dalam menyampaikan hasil diskusinya.					
2	Siswa mampu menghargai pendapat orang lain di dalam kelas tentang peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)					
3	Siswa mampu menerima keputusan dengan lapang dada di dalam kelompok tentang peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)					
Skor yang dicapai						
Skor maksimum						

Keterangan :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

- 3: Cukup
2 : Kurang Baik
1 : Buruk

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

➤ **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 Nil (Mesir Kuno)					
2	Jujur dan kritis dalam menyampaikan sistem kepercayaan pada masa Mesir Kuno					
3	Menghormati pendapat teman yang berbeda di dalam kelompok tentang peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)					
4	Menerima keputusan dengan lapang dada di dalam kelompok tentang peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)					
5	Menghargai pendapat teman yang berbeda kelompok dalam mengajukan pendapatnya tentang peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)					

Keterangan :

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

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

$$\text{NA} = \text{Nilai Produk (70\%)} + \text{Nilai Proses (20\%)} + \text{Nilai Afektif (10\%)}$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

Satuan Tingkat Pendidikan : SMA N 1 Cangkringan

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas/Semester : XA / Genap

Standar Kompetensi : 2. Menganalisis Peradaban Indonesia dan Dunia

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

Indikator :

2.2.1 Menunjukkan letak geografis Pulau Kreta

2.2.2 Menjelaskan peradaban Pulau Kreta

2.2.3 Menjelaskan kesenian yang berasal dari peradaban Yunani

2.2.4 Menjelaskan pengaruh-pengaruh peradaban Yunani

Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran group resume peserta didik dapat :

- Menunjukkan letak geografis Pulau Kreta
- Menjelaskan peradaban Pulau Kreta
- Menjelaskan seni bangunan/seni pahat yang berasal dari peradaban Yunani
- Menjelaskan pengaruh-pengaruh peradaban Yunani
- Mengembangkan sikap *menghargai orang lain, rasa ingin tahu, bertanggung jawab, kreatif.*

C. Materi Pembelajaran

Peradaban Kuno Eropa

1. Letak geografis

Wilayah Yunani merupakan wilayah maritim artinya wilayah tersebut dikelilingi oleh laut, kecuali sebelah Utara yang berbatasan dengan Yugoslavia, Bulgaria, dan Turki, sedangkan di bagian Barat berbatasan dengan Laut Ionia, bagian Selatan dengan Laut Tengah dan bagian Timur dengan Laut Aegea. Selain dikelilingi laut, di wilayah Yunani terdapat pegunungan kapur dengan lembah-lembah yang terjal. Kondisi ini membentuk kelompok-kelompok masyarakat yang terpisah-pisah dan mandiri. Keadaan geografis ini menciptakan bangsa Yunani kuno hidup sebagai pedagang, walaupun tanahnya yang kurang subur sebagian di antaranya hidup sebagai petani gandum.

2. Penduduk

Bangsa asli yang mendiami wilayah Yunani adalah bangsa *Akaia*, beberapa lama kemudian berdatangan secara bergelombang bangsa-bangsa dari wilayah lain, seperti *Achean* (1500-1300 SM), *Aeolia* (2000 SM), *Ionia* (1400 SM) dan *Doria* (1150 SM). Sebelum kedatangan bangsa asing, *Akaia* telah memiliki peradaban yang maju, di antaranya dikenal dengan nama Peradaban *Minos* (Minoa) dan *Mikena* (Mycenae). Percampuran bangsa *Achean* dengan bangsa *Akaia* menghasilkan kebudayaan kuno yang berpengaruh terhadap kebudayaan pada generasi berikutnya dan meluas ke berbagai wilayah di Eropa, salah satunya adalah kepercayaan kepada banyak dewa.

3. Peradaban Awal Yunani

a) Peradaban Pulau Kreta

Kebudayaan yang ditemukan di Pulau Kreta adalah kebudayaan *Minos* (Minoa). Nama *Minos* diambil dari nama raja yang pernah berkuasa, yakni *Raja Minos*. Kebudayaan ini terlahir dari penduduk asli orang Yunani. Kebudayaan Pulau Kreta menyisakan bangunan-bangunan tua tersusun dengan tata kota yang rapih.

Peninggalan kebudayaan Pulau Kreta ditemukan pada tahun 1900 oleh *Sir Arthur Evans* saat dilakukan penggalian istana *Knossos*. Istana *Knossos* dibuat dengan indah yang di dalamnya terdapat ruang pertemuan antarmenteri. Selain itu, keberadaan peradaban ini didapat pada cerita Yunani Kuno, *Odysseus* karangan Homerus. Di dalam ceritanya digambarkan bahwa Kreta sebagai Kerajaan sembilan puluh kota yang makmur. Sebagai negara maritim, masyarakat Pulau Kreta sudah melakukan perdagangan dengan negara-negara tetangga, seperti Mesir, Pulau Sicilia, Syria dan AsiaKecil. Nama pelabuhan yang terkenal adalah *Phaestus*.

Bangsa Pulau Kreta sudah mengenal tulisan, ini dibuktikan dengan penemuan tiga manuskrip. Huruf yang terdapat pada manuskrip-manuskrip tersebut adalah pictograf, namun huruf tersebut masih sukar dibaca tetapi 88 simbol di antaranya sudah dapat diterjemahkan oleh Michael Ventris pada 1953. Kepercayaan yang dianut oleh masyarakat Pulau Kreta

adalah *Polytheisme*, sebagai dewa utama adalah Dewi Kesuburan atau *Ibu Agung*. Ibu Agung memiliki bawahan yang bernama *Velhanos*, ia digambarkan sebagai sosok seorang lelaki yang memiliki kekuatan luar biasa dan disamakan dengan kekuatan banteng.

Sejarah peradaban Minos dibagi dalam tiga tahap, yaitu Minos Kuno (3500-2300 SM), Minos Tengah (2300-1600 SM) dan Minos Akhir (1600-1100 SM). Puncak kejayaannya terjadi pada 1700-1400 SM, secara perlahan mengalami kemunduran akibat serbuan bangsa *Achea* ke Yunani dan sering terjadinya bencana alam. Kebudayaan Minos melahirkan kebudayaan-kebudayaan yang sangat berpengaruh terhadap Yunani, tidak hanya itu kebudayaannya pun berkembang hingga ke Eropa dan menjadi cikal-bakal peradaban selanjutnya.

4. Sparta

Secara geografis Yunani memiliki jajaran pegunungan yang membentang ke segala penjuru. Dalam kondisi geografi seperti ini, orang-orang Yunani hidup secara berkelompok, karena sukarnya transportasi dan komunikasi maka setiap kelompok memperkuat daerahnya dan hidup secara mandiri membangun sebuah negara kota yang mereka namakan polis. *Polis Sparta* terlahir sejak kedatangan bangsa *Doria* yang jago berperang datang ke Yunani di Lacottia, Peloponessos bagian Timur. Tahun 736-716 SM terjadi perang Messenia I, pada saat itu Sparta menyerang orang Messania yang tinggal di sebelah Barat Peloponessos dan berhasil dikuasai.

Orang Messania dijadikan *helot* (petani yang mengerjakan tanah negara). Tahun 650-630 terjadi Perang Messenia II, kala itu terjadi pemberontakan orang Messenia yang ingin melepaskan dari kekuasaan Sparta namun perang ini dapat ditumpas. Kekuatan Sparta menyebabkan kekuasaannya semakin meluas di wilayah Peloponessos kecuali Argois dan Achaea. Dalam keadaan seperti ini Sparta harus memperkuat dirinya dengan sistem pemerintahan dan pertahanan yang kokoh dari serbuan para pemberontak.

Dengan alasan tersebut maka seorang negarawan Sparta yang bernama *Lycurgus* menggariskan pembaharuan terhadap peraturan dan undang-undang yang mesti ditaati oleh setiap penduduk di wilayah *Peloponessos*. Di antaranya adalah peraturan wajib militer bagi setiap anak laki-laki yang sudah menginjak umur 7 hingga 60 tahun, sedangkan anak perempuan tidak diberlakukan demikian.

Sistem pemerintahan di Sparta memiliki corak seperti berikut:

- a) Kepala pemerintahan sekaligus panglima militer adalah dua orang raja dengan kekuasaan tak terbatas dan dilanjutkan secara turun menurun kepada anaknya.
- b) Ephor adalah dewan yang terdiri dari 5 orang, bertugas membantu kepala pemerintahan. Pada kenyataannya Ephor yang menjadi kepala pemerintahan yang sebenarnya.
- c) Apella adalah dewan yang berganggotakan semua warga negara Sparta.
- d) Dewan Penatua adalah 28 anggota dewan yang sudah berusia 60 tahun ke atas.

Dalam sidang dewan, Dewan Penatua mengajukan usulan undang-undang kepada Apella, lalu Apella mempertimbangkan usulan, masukan dan memutuskan, namun Dewan Penatua dapat memveto keputusan Apella seandainya terjadi kejanggalan. Apabila tidak ditemukan titik temu maka Ephor yang memutuskan.

5. Athena

a. Pemerintahan

Orang Athena adalah orang pendatang dari bangsa Ionia, mereka tinggal di Attica. Dibandingkan dengan Sparta, orang-orang Athena hidup lebih bebas dan dapat mengembangkan kemampuan dalam bidangnya, seperti filsafat, seni pahat dan teater.

Sistem pemerintahan di Athena diatur oleh seorang negarawan yang bernama *Solon* (594 SM). Aturan yang dibuat oleh Solon merupakan pengganti undang-undang buatan Draconia yang ditentang oleh orang-orang golongan bawah dengan alasan merasa dirugikan. Untuk menghindari pertumpahan darah, Solon mengatur perubahan undang-undang yang telah ada dengan cara menghapus sistem perbudakan, memberi lahan garapan baru kepada budak yang telah merdeka, petani gandum yang berutang banyak diberi lahan baru untuk membudidayakan anggur dan membentuk lembaga pengadilan yang telah dipilih oleh rakyat. Untuk menjamin berjalannya pemerintahan dengan benar, Athena memperkenalkan sistem pemerintahan demokrasi dengan kekuasaan tertinggi berada di tangan para dewan eksekutif (archon) sebanyak 9 orang yang dianggap mewakili rakyat. Dalam jalannya pemerintahan, archon mendapat pengawasan ketat dari dewan pengawas (aeropagos) yang merangkap sebagai ketua pengadilan.

b. Kejayaan Athena di Yunani

Kemenangan angkatan laut Athena saat menghadapi pasukan Persia, menarik minat polis-polis di Yunani tertarik untuk berkoalisi dengan Athena dan membentuk Liga Delia pada tahun 478 SM, Athena sebagai ditunjuk pemimpin liga. Liga Delia mengubah kebijakan politik luar negeri Athena terutama saat di bawah pimpinan *Pericles*, dengan menjadikan liga sebagai kaki tangan Athena. *Pericles* membuat peraturan perpajakan yang dipungut dari polis-polis Liga Delia sehingga Athena mengalami kemajuan yang pesat dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan. Kota Athena dipercantik dengan berdirinya bangunan yang tinggi dan membuat benteng yang panjang dari *Athena* ke *Piraeus*.

Pericles juga mengembangkan ilmu pemerintahan demokrasi menjadi lebih baik dengan memberikan kebebasan setiap individu untuk bekerja, mengeluarkan pendapat, dan menentukan pilihan hidupnya sendiri.

c. Kemunduran Athena di Yunani

Awal kemunduran Athena ditandai dengan terjadinya perselisihan antara polis *Corinthus* dan *Corcyca*. Athena bersama Liga Delia membantu *Corcyca*, sedangkan *Corinthus* membantu Liga Peloponnessos. Kedua kekuatan polis di Yunani saling bersaing dan terjadilah perang

Peloponnessos (431-404 SM). Perjanjian damai yang dilakukan antara Athena dan Sparta tahun 421 tidak berarti bagi keduanya dan hanya bisa bertahan selama 1 tahun. Persekutuan Sparta dengan Persia berhasil menurunkan mental pasukan Athena, dan berhasil mengubah kejayaan Athena menjadi kehancuran terutama setelah kekalahan perang di *Aegosopotami* tahun 405 SM. Setahun kemudian dilakukan perjanjian damai, Athena sebagai pihak yang kalah diharuskan merobohkan benteng panjang dan menjadi bagian dari koloni Sparta.

6. Kepercayaan

Sejak peradaban awal sampai kerajaan, masyarakat Yunani mempercayai banyak dewa. Dewa ini digambarkan seperti manusia, tetapi memiliki kekuatan dan keindahan yang lebih dibandingkan manusia dan hidup abadi. Dewa-dewa ini tinggal di *Gunung Olympus*, dengan Dewa Zeus sebagai dewa tertinggi. Sebagai penghormatan, dibuatlah Kuil Dewa Zeus yang ditempatkan di perbukitan Gunung Olympus.

Sosok dewa digambarkan sama dengan kehidupan manusia, bisa saling berpasangan baik sifat (baik dan buruk) maupun jenis kelaminnya (dewa dan dewi) bahkan saling berperang satu dengan lainnya. Dewa-dewa yang dipuja disesuaikan dengan pilihan masing-masing atau berdasarkan jenis usaha yang dijalani, misalnya Apollo sebagai dewa kesenian dan matahari, Artemis sebagai dewi bulan dan pemburu, Area sebagai dewa perang, Athena sebagai dewi kearifan dan ilmu pengetahuan, Poseidon sebagai dewa laut, Demeter sebagai dewi tanaman, Hefaistus sebagai dewa api, dan sebagainya.

Sebagai penghormatan orang Yunani tidak banyak membangun kuil-kuil peribadatan, namun membuat altar peribadatan dengan pendeta yang kebanyakan terdiri dari kaum perempuan. *Olympiade* yang dikenal sekarang ini adalah sisa peninggalan kebudayaan Yunani kuno, pada saat itu orang Yunani setiap 4 tahun sekali melakukan festival pertandingan olahraga antar polis-polis.

7. Peninggalan Kebudayaan Peradaban Yunani Kuno

Seni pahat dan bangunan menjadi salah satu kebanggaan Yunani masa lalu dan sekarang. Peninggalan-peninggalanya dibangun dengan gaya arsitektur yang tinggi juga kokoh, misalnya *Acropolis* yang dibangun pada masa peradaban Mycenae, *Epidauros* (gedung kesenian) *Kuil Pathenon* (Kuil Dewi Athena), *Kuil Erectheum*.

Karya sastra yang ditulis lebih banyak menceritakan tentang perjuangan (heroik), seperti Homerus yang mengarang *Illyas* (penyerbuan ke Troya, sekitar tahun 11194 SM) dan *Odyssea* (pengembaraan Odyssea setelah perang Troya), cerita perang Yunani dan Persia karya Herodotus dan cerita tentang perang Sparta dan Athena karya *Thuchydiades*. Tidak jarang pula ditemukan sastra yang berisi cerita lucu karya *Aristofane*, dan cerita tragedi karya *Aiskhilos* dan *Sofokles*. Dalam bidang ilmu pengetahuan, orang Yunani yang menjadikan konsep alam dan hidup keseharian manusia ke dalam bentuk filsafat. Filsafat ini berisi penalaran dalam bentuk metode yang masuk akal (logis) dan penyelidikan suatu objek pengamatan hingga ke bagian terkecil.

Tokoh-tokoh filsuf (ahli filsafat) asal Yunani yang dikenal hingga sekarang di antaranya:

- 1) Thales, adalah Bapak Pengetahuan Yunani yang mengambil pelajaran astronomi dari Mesir dan Persia.
- 2) Socrates, ahli etika dan kesusilaan.
- 3) Plato, ahli bidang tata negara dan hukum.
- 4) Pithagoras, ahli matematika dan ilmu ukur.
- 5) Hippocrates, ahli kedokteran.
- 6) Heraclitus, ahli ilmu pengetahuan alam.

Pada masa kekuasaan Iskandar Zulkarnaen dari Macedonia, kebudayaan campuran antara Asia dan Eropa atau kebudayaan Hellenisme berkembang dengan cepat dan sangat maju bila dibandingkan dengan kebudayaan asalnya. Kota Iskandariyah merupakan pusat kebudayaan yang dibuat oleh Iskandar Zulkarnaen menghasilkan ahli filsafat yang termasyhur yaitu *Erasthenes* dan *Aristarchus*, keduanya merupakan ahli dalam bidang astronomi dan geografi.

D. Model dan Metode Pembelajaran

- *Talking stick*
- Diskusi dan tanya jawab
- Studi pustaka atau eksplorasi internet
- penugasan

E. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	WAKTU
1. Kegiatan Awal a. Apersepsi - Guru mengucapkan salam kemudian mengajak siswa berdoa sebelum memulai pelajaran, mengabsensi siswa, mengecek kebersihan kelas, dan menanyakan kesiapan belajar siswa. b. Orientasi - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi pokok pembelajaran yang akan diajarkan tentang Peradaban Kuno Eropa c. Motivasi - Mengingatnkan pelajaran minggu lalu	5 menit

• Menggali kemampuan awal sekaligus memotivasi peserta didik untuk berpendapat, untuk mengembangkan sikap rasa ingin tahu	
2. Kegiatan Inti a. Eksplorasi • Guru menjelaskan secara singkat tentang Peradaban Kuno Eropa • Guru membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok (4 orang) untuk berdiskusi b. Elaborasi • Peserta didik membaca materi mengenai Peradaban Kuno Eropa • Peserta didik berkumpul dalam kelompok untuk membaca dan berdiskusi dan mulai membuat pertanyaan-pertanyaan • Setelah selesai, guru mengedarkan sebuah tongkat dengan iringan musik dan peserta didik yang memegang tongkat setelah musik selesai harus menjawab pertanyaan dari peserta didik lainnya. c. Konfirmasi • 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. Penutup • Guru dan peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan materi Peradaban Kuno Eropa • Guru mengajak siswa 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 : Badrika, I Wayan. 2006. *Sejarah X*. Jakarta:Erlangga

G. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

a. Penilaian Produk (terlampir)

b. Penilaian Proses (terlampir)

2. Penilaian Afektif (terlampir)

Tindak Lanjut Penilaian :

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

Lampiran 1

❁ Penilaian Kognitif

a) Penilaian Produk

- 🚦 Teknik : Tes Tertulis
- 🚦 Bentuk : pilihan ganda dan essay

Kerjakan Soal-soal dibawah ini !

I. PILIHAN GANDA

1. Letak pulau Kreta sangat strategis, sehingga pulau Kreta menjadi....
 - a. Pusat aktivitas di daerah perairan Laut Tengah bagian Timur
 - b. Pusat pertemuan Raja-raja
 - c. Tempat membangun sebuah kota
 - d. Tempat membangun benteng pertahanan
 - e. Pusat pendidikan
2. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
 1. Mundurnya perdagangan
 2. Lepasnya daerah-daerah koloni
 3. Akibat bencana alam
 4. Pergantian raja
 5. Peperangan

Penyebab runtuhnya Kerajaan Pulau Kreta terdapat pada nomor....

- a. 1,2,3 d. 1,2,5

- b. 1,2,4
- c. 2,3,4

e. 2,3,5

3.



Perhatikan gambar disamping !

Topeng ini ditemukan direruntuhan kota Mycenae pada tahun 1876, topeng apa ini.....

- a. Topeng Firaun
- b. Topeng Dewa Zeus
- c. Topeng Ilyas
- d. Topeng Agamemnon
- e. Topeng Mycenae

4. Di Yunani terdapat bukit Olympus terdapat bangunan yang bernama Altis. Altis digunakan sebagai.....

- a. Tempat menyimpan jenazah raja
- b. Tempat pemujaan Dewa Zeus
- c. Tempat menyimpan barang berharga Raja
- d. Tempat berdagang
- e. Tempat pemujaan Dewa Anubis

5. Seorang pengarang sastra Yunani Kuno dengan karya indahnyalah *Ilyas*, adalah.....

- a. Sophocles
- b. Odyssea
- c. Homerus
- d. Archon
- e. Troya

II. ESSAY

1. Jelaskan yang kamu ketahui mengenai Peradaban Yunani Kuno!
2. Sebutkan darimana saja sumber-sumber berita tentang sejarah Kerajaan Kreta diperoleh!

Kunci Jawaban

Pilihan Ganda

1. A 2.A 3.D 4.B 5.C

Essay

1. Seni pahat dan bangunan menjadi salah satu kebanggaan Yunani masa lalu dan sekarang. Peninggalan-peninggalanya dibangun dengan gaya arsitektur yang tinggi juga kokoh, misalnya *Acropolis* yang dibangun pada masa peradaban Mycenae, *Epidaurus* (gedung kesenian) *Kuil Pathenon* (Kuil Dewi Athena), *Kuil Erectheum*.

Sejak peradaban awal sampai kerajaan, masyarakat Yunani mempercayai banyak dewa. Dewa ini digambarkan seperti manusia, tetapi memiliki kekuatan dan keindahan yang lebih dibandingkan manusia dan hidup abadi.

Dewa-dewa ini tinggal di *Gunung Olympus*, dengan *Dewa Zeus* sebagai dewa tertinggi. Sebagai penghormatan, dibuatlah Kuil Dewa Zeus yang ditempatkan di perbukitan Gunung Olympus.

2. Diperoleh dari:

- Syair-syair punjanga Homerus terutama dalam kitab *Ilyas* dan *Odyssea*
- Cerita-cerita rakyat di Yunani yang lebih bersifat mitologi
- Hasil-hasil penggalian arkeologi yang menemukan sisa-sisa bangunan kota kuno seperti ibukota Knossos

Skor pilihan ganda 5 (1 nomor memperoleh 1 poin)

Skor Essay 45 (Nomor 1 memperoleh Max.25 poin, nomor 2 memperoleh Max.20 poin)

Total skor = 50

Nilai = skor perolehan X 100

50

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	Siswa berani dalam menyampaikan hasil diskusinya.					
2	Siswa mampu menghargai pendapat orang lain					

	di dalam kelas tentang Peradaban Kuno Eropa					
3	Siswa mampu menerima keputusan dengan lapang dada di dalam kelompok tentang Peradaban Kuno Eropa					
Skor yang dicapai						
Skor maksimum						

Keterangan :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3: Cukup

2 : Kurang Baik

1 : Buruk

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

**❁ Penilaian Afektif
Skala Sikap**

No	Pernyataan	Pilihan Sikap				
		SS	S	R	TS	STS
1	Percaya diri dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapatnya tentang Peradaban Kuno Eropa					
2	Jujur dan kritis dalam menyampaikan system kepercayaan di Eropa					
3	Menghormati pendapat teman yang berbeda di dalam kelompok tentang Peradaban Kuno Eropa					
4	Menerima keputusan dengan lapang dada di dalam kelompok tentang Peradaban Kuno Eropa					
5	Menghargai pendapat teman yang berbeda kelompok dalam mengajukan pendapatnya tentang Peradaban Kuno Eropa					

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

R : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

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

$$\text{NA} = \text{Nilai Produk (70\%)} + \text{Nilai Proses (20\%)} + \text{Nilai Afektif (10\%)}$$



LAMPIRAN 4

**LEMBAR PENGAMATAN UNTUK KEAKTIFAN SISWA
SAAT PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TALKING STICK**

Siklus/Pertemuan :

Kelas/Semester :

Materi :

Hari/Tanggal :

NO	INDIKATOR	SIKLUS I		SIKLUS II		PRESENTASE	
		On Tas	Off Tas	On Tas	Off Tas	On Tas	Off Tas
1	Bertanggung jawab						
2	Mengerjakan tugas						
3	Bertanya						
4	Menjawab pertanyaan						
5	Perhatian						
6	Menyampaikan pendapat						
7	Mengkomunikasikan						
8	Bekerjasama						
9	Antusiasme						
10	Percaya diri						
11	Menghargai pendapat orang lain						
12	Menulis/mencatat						
13	Memiliki rasa ingin tahu						
14	Mendominasi						
15	Menyimpulkan						

LAMPIRAN 5

KISI-KISI KUESIONER

VARIABEL	INDIKATOR	PERNYATAAN		JUMLAH	
		Positif	Negatif	+	-
Keaktifan	Diskusi Kelompok	1,8,14	3,5,9	3	2
	Berusaha untuk selalu bertanya	2,10,20	4,7, 17	3	3
	Menerima tanggung jawab	6,12,22	11,25,29	3	3
	Menyelesaikan tugas dengan baik	13,19	15,27,31	2	3
	Bekerja sama	16,18,24	21,30,34	3	2
	Trampil dalam pelajaran Sejarah	26	28,33,38	1	3
	Rajin belajar	32,36	34,40	2	2
	Menerapkan nilai-nilai	23,35	37,39	2	2
Jumlah				20	20
				40	

LAMPIRAN 6

LEMBAR ANGKET

A. Petunjuk

1. Berilah tanda silang (X) pada pilihan yang Anda pilih (STS= sangat tidak setuju, TS= tidak setuju, S= setuju, dan SS=sangat setuju.)

Contoh:

Pernyataan	STS	TS	S	SS
Saya selalu mengerjakan tugas/pr yang diberikan			X	

2. Bila ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban sebelumnya dengan dua garis lurus secara horizontal (=), kemudian berilah tanda silang (X) pada pilihan yang dianggap tepat.

Nomor Absen :

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya senang belajar didalam kelompok/diskusi				
2	Saya selalu bertanya bila ada materi yang kurang dimengerti				
3	Saya lebih banyak diam didalam kelompok				
4	Saya malu bertanya ketika berada didalam kelas				
5	Saya merasa pendapat Saya tidak perlu dikemukakan				
6	Saya selalu mengerjakan tugas/pr yang diberikan				
7	Saya merasa tidak perlu banyak bertanya				
8	Saya berani menyampaikan pendapat didalam kelompok				
9	Saya tidak nyaman belajar didalam kelompok diskusi				
10	Saya bertanya kepada teman bila ada materi yang kurang jelas				
11	Saya tidak senang bila diberi tugas/pr				
12	Saya ikut berkontribusi dalam diskusi kelompok				
13	Saya selalu tepat waktu dalam menyelesaikan tugas/pr				
14	Saya banyak mengeluarkan ide-ide dalam kelompok				
15	Saya mengabaikan tugas sebelum ada yang menegur				
16	Saya selalu bisa bekerja sama dengan teman didalam kelompok				

	untuk menyelesaikan tugas				
17	Saya merasa bertanya tidak bermanfaat				
18	Saya selalu nyaman bila bekerja secara berkelompok				
19	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya				
20	Saya selalu bertanya kepada siapa saja untuk mendapatkan informasi				
21	Saya tidak suka menyelesaikan tugas didalam kelompok				
22	Saya dengan senang hati mengerjakan tugas-tugas yang diberikan				
23	Saya dapat memahami makna dari sebuah materi (pelajaran Sejarah)				
24	Saya selalu mendengarkan dan menghargai pendapat teman didalam kelompok				
25	Saya lebih sering mencontoh pekerjaan teman				
26	Saya melengkapi catatan Mapel Sejarah dengan gambar-gambar sesuai materi				
27	Saya menyelesaikan tugas dengan asal-asalan				
28	Saya tidak suka mencatat				
29	Saya sering membiarkan teman didalam kelompok yang mengerjakan tugas				
30	Saya merasa bisa menyelesaikan semua tugas sendiri				
31	Saya merasa tidak mampu menyelesaikan setiap diberi tugas				
32	Saya banyak membaca karena ingin memperluas wawasan				
33	Saya tidak berani menanggapi pernyataan dari guru maupun teman didalam kelas pada saat suasana diskusi				
34	Saya selalu ragu dengan pendapat teman didalam kelompok				
35	Saya selalu menemukan hal baik dari materi Sejarah dan mencoba menerapkannya				
36	Saya belajar tanpa harus ditegur terlebih dahulu				
37	Saya tidak dapat menemukan makna yang baik dalam pelajaran Sejarah				
38	Saya lebih banyak diam didalam kelas				
39	Saya merasa tidak ada hal baik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dari pelajaran Sejarah				
40	Saya tidak suka membaca				

LAMPIRAN 7

KISI-KISI ULANGAN HARIAN SIKLUS I

Nama Sekolah	: SMA N 1 Cangkringan
Mata Pelajaran	: Sejarah
Kelas / Semester	: XA / 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 Essay
Alokasi Waktu	: 15 menit

No.	Materi	Indikator	Bentuk soal	No. Soal	Kunci
1.	Peradaban Lembah Sungai Nil (Mesir Kuno)	➤ Dapat menjelaskan Mesir sebagai hadiah dari Sungai Nil	Essay	1	Daerah mesir dikatakan sangat subur karena adanya Sungai Nil. Dengan mengalirnya Sungai Nil ke wilayah Mesir maka daerah tersebut menjadi subur dan bisa dijadikan sebagai lahan pertanian. Sungai Nil bersumber dari mata air yang terletak jauh di tanah tinggi afrika Timur. Sungai Nil mengalir ke utara dan setiap tahun mendatangkan banjir ke pedang pasir Mesir yang kemudian mengubah

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		➤ Dapat menjelaskan dampak positif dari penemuan tulisan bagi perkembangan ilmu pengetahuan	Essay	2	padang pasir tersebut menjadi lembah-lembah yang subur untuk dijadikan lahan pertanian. Dampak positif dari penemuan tulisan untuk saat ini adalah manusia menjadi mengenal tulisan meskipun tulisan romawilah yang sangat mendominasi saat ini, tetapi dengan munculnya tulisan hieroglyph di Mesir telah membuat orang Romawi membuat tulisan yang lebih mudah dibaca dan dipahami oleh banyak orang. Karena huruf hieroglyph merupakan huruf gambar, orang Romawi membuatnya menjadi lebih mudah yaitu dengan kedalam bentuk abjad.
		➤ Dapat menjelaskan sistem pertanian pada zaman Mesir Kuno	Essay	4	Manusia zaman kuno telah menetap di Mesir dan mengusahakan pertanian. Mereka menanam jelai, sekoi, gandum, dan bahan-bahan sandang. Untuk meningkatkan produksi, petani-petani Mesir membuat terusan-terusan dan mengalirkan air ke ladang-ladang. Mereka juga membangun waduk-waduk tempat menyimpan air.
		➤ Dapat menjelaskan perkembangan pemerintahan pada zaman Mesir Kuno	Essay	3	Raja-raja yang terkenal dari zaman Kerajaan Mesir Tua antara tahun 2800-2700 SM adalah Raja Chufu (Cheops), Chefren, dan Menkaure. Berdasarkan bukti-bukti peninggalan berupa makam-makam

					piramida, raja-raja ini memiliki kekuasaan yang besar dalam pemerintahannya. Pada masa pemerintahan Firaun Pepi I (± 2500 SM), kerajaan Mesir memperluas daerahnya sampai ke Nubia Selatan dan Abessynia. Tetapi setelah masa pemerintahan Firaun Pepi II, kerajaan Mesir dengan pusatnya Memphis semakin lemah dan musuh-musuh dari luar mendapat kesempatan untuk memecah belah kerajaan Mesir menjadi kerajaan-kerjaan kecil.
--	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 8

Nama/No.Absen :

Kelas :

1. Jelaskan mengapa Mesir dikatakan menjadi daerah yang sangat subur ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Apa dampak positif dari penemuan tulisan bagi perkembangan ilmu pengetahuan sekarang ini ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Bagaimanakah perkembangan pemerintahan dari Kerajaan Mesir Tua?

.....

.....

.....

.....

.....

4. Jelaskan sistem pertanian pada masyarakat Mesir Kuno?

.....

.....

.....

.....

.....

KUNCI JAWABAN

1. Daerah Mesir dikatakan sangat subur karena adanya Sungai Nil. Dengan mengalirnya Sungai Nil ke wilayah Mesir maka daerah tersebut menjadi subur dan bisa dijadikan sebagai lahan pertanian. Sungai Nil bersumber dari mata air yang terletak jauh di tanah tinggi Afrika Timur. Sungai Nil mengalir ke utara dan setiap tahun mendatangkan banjir ke padang pasir Mesir yang kemudian mengubah padang pasir tersebut menjadi lembah-lembah yang subur untuk dijadikan lahan pertanian.
2. Dampak positif dari penemuan tulisan untuk saat ini adalah manusia menjadi mengenal tulisan meskipun tulisan Romawi yang sangat mendominasi saat ini, tetapi dengan munculnya tulisan hieroglif di Mesir telah membuat orang Romawi membuat tulisan yang lebih mudah dibaca dan dipahami oleh banyak orang. Karena huruf hieroglif merupakan huruf gambar, orang Romawi membuatnya menjadi lebih mudah yaitu dengan kedalam bentuk abjad.
3. Raja-raja yang terkenal dari zaman Kerajaan Mesir Tua antara tahun 2800-2700 SM adalah Raja Chufu (Cheops), Chephren, dan Menkaure. Berdasarkan bukti-bukti peninggalan berupa makam-makam piramida, raja-raja ini memiliki kekuasaan yang besar dalam pemerintahannya. Pada masa pemerintahan Firaun Pepi I (± 2500 SM), kerajaan Mesir memperluas daerahnya sampai ke Nubia Selatan dan Abessynia. Tetapi setelah masa pemerintahan Firaun Pepi II, kerajaan Mesir dengan pusatnya Memphis semakin lemah dan musuh-musuh dari luar mendapat kesempatan untuk memecah belah kerajaan Mesir menjadi kerajaan-kerajaan kecil.
4. Manusia zaman kuno telah menetap di Mesir dan mengusahakan pertanian. Mereka menanam jelai, sekoi, gandum, dan bahan-bahan sandang. Untuk meningkatkan produksi, petani-petani Mesir membuat terusan-terusan dan mengalirkan air ke ladang-ladang. Mereka juga membangun waduk-waduk tempat menyimpan air.

LAMPIRAN 9

KISI-KISI ULANGAN HARIAN SIKLUS II

Nama Sekolah : SMA N 1 Cangkringan

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas / Semester : XA / 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 : 5 pilihan ganda dan 2 Essay

Alokasi Waktu : 15 menit

No.	Materi	Indikator	Bentuk soal	No. Soal	Kunci
1.	Peradaban Kuno Eropa	➤ Dapat menjelaskan akibat dari strategisnya letak pulau Kreta	PG	1	A
		➤ Dapat mendiskripsikan sebab runtuhnya Kerajaan Pulau Kreta	PG	2	A
		➤ Dapat mendiskrpsikan temuan di kota Mycenae			

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		➤ Dapat menjelaskan fungsi bangunan di bukit Olympus	PG	3	D
		➤ Dapat mendiskripsikan karya dari sastrawan Yunani Kuno	PG	4	B
		➤ Dapat menjelaskan secara singkat tentang apa yang diketahui mengenai Peradaban Yunani Kuno	PG	5	C
			ESSAY	1	Seni pahat dan bangunan menjadi salah satu kebanggaan Yunani masa lalu dan sekarang. Peninggalan-peninggalanya dibangun dengan gaya arsitektur yang tinggi juga kokoh, misalnya <i>Acropolis</i> yang dibangun pada masa peradaban <i>Mycenae</i> , <i>Epidaurus</i> (gedung kesenian) <i>Kuil Pathenon</i> (Kuil Dewi Athena), <i>Kuil Erectheum</i> . Sejak peradaban awal sampai kerajaan, masyarakat Yunani mempercayai banyak dewa. Dewa ini digambarkan seperti manusia, tetapi memiliki kekuatan dan keindahan yang lebih dibandingkan

		➤ Dapat menyebutkan sumber-sumber berita tentang sejarah Kerajaan Kreta	ESSAY	2	manusia dan hidup abadi. Dewa-dewa ini tinggal di <i>Gunung Olympus</i>, dengan <i>Dewa Zeus</i> sebagai dewa tertinggi. Sebagai penghormatan, dibuatlah Kuil Dewa Zeus yang ditempatkan di perbukitan Gunung Olympus. Diperoleh dari: ○ Syair-syair punjanga Homerus terutama dalam kitab <i>Illyas</i> dan <i>Odysea</i> ○ Cerita-cerita rakyat di Yunani yang lebih bersifat mitologi ○ Hasil-hasil penggalian arkeologi yang menemukan sisa-sisa bangunan kota kuno seperti ibukota Knossos
--	--	--	-------	---	---

LAMPIRAN 10

Nama/No.Absen :

Kelas :

Kerjakan Soal-soal dibawah ini !

I. PILIHAN GANDA

1. Letak pulau Kreta sangat strategis, sehingga pulau Kreta menjadi.....
 - a. Pusat aktivitas di daerah perairan Laut Tengah bagian Timur
 - b. Pusat pertemuan Raja-raja
 - c. Tempat membangun sebuah kota
 - d. Tempat membangun benteng pertahanan
 - e. Pusat pendidikan
2. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
 1. Mundurnya perdagangan
 2. Lepasnya daerah-daerah koloni
 3. Akibat bencana alam
 4. Pergantian raja
 5. Peperangan

Penyebab runtuhnya Kerajaan Pulau Kreta terdapat pada nomor....

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

3.



Perhatikan gambar disamping !

Topeng ini ditemukan direruntuhan kota Mycenae pada tahun 1876, topeng apa ini.....

- | | |
|---------------------|---------------------|
| a. Topeng Firaun | d. Topeng Agamemnon |
| b. Topeng Dewa Zeus | e. Topeng Mycenae |
| c. Topeng Illyas | |

4. Di Yunani terdapat bukit Olympus terdapat bangunan yang bernama Altis. Altis digunakan sebagai.....

a. Tempat menyimpan jenazah raja	d. Tempat berdagang
b. Tempat pemujaan Dewa Zeus	e. Tempat pemujaan Dewa Anubis
c. Tempat menyimpan barang berharga Raja	

5. Seorang pengarang sastra Yunani Kuno dengan karya indahnyalah *Illyas*, adalah.....
 - a. Sophocles
 - b. Odyssea
 - c. Homerus
 - d. Archon
 - e. Troya

II. ESSAY

1. Jelaskan yang kamu ketahui mengenai Peradaban Yunani Kuno!
2. Sebutkan darimana saja sumber-sumber berita tentang sejarah Kerajaan Kreta diperoleh!

KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda

1. A 2.A 3.D 4.B 5.C

Essay

1. Seni pahat dan bangunan menjadi salah satu kebanggaan Yunani masa lalu dan sekarang. Peninggalan-peninggalannya dibangun dengan gaya arsitektur yang tinggi juga kokoh, misalnya *Acropolis* yang dibangun pada masa peradaban Mycenae, *Epidaurus* (gedung kesenian) *Kuil Pathenon* (Kuil Dewi Athena), *Kuil Erectheum*.
Sejak peradaban awal sampai kerajaan, masyarakat Yunani mempercayai banyak dewa. Dewa ini digambarkan seperti manusia, tetapi memiliki kekuatan dan keindahan yang lebih dibandingkan manusia dan hidup abadi.
Dewa-dewa ini tinggal di *Gunung Olympus*, dengan *Dewa Zeus* sebagai dewa tertinggi. Sebagai penghormatan, dibuatlah Kuil Dewa Zeus yang ditempatkan di perbukitan Gunung Olympus.
2. Diperoleh dari:
 - Syair-syair punjanga Homerus terutama dalam kitab *Illyas* dan *Odyssea*
 - Cerita-cerita rakyat di Yunani yang lebih bersifat mitologi
 - Hasil-hasil penggalian arkeologi yang menemukan sisa-sisa bangunan kota kuno seperti ibukota Knossos

LAMPIRAN 11

ANALISIS VALIDITAS KUESIONER

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Annisa	5	5	2	5	4	2	4	4	5	5	2	5	2	5	4	4	4	5	4	5
2	Arista	4	2	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	2	4	4	4	5	4	5	4
3	Bima	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	5	4	2	2	4	4	4	4	4	4
4	Bunga Sahara	4	2	4	2	2	2	2	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4
5	Djohan	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	4	5	5	4
6	Dona Kristian	4	4	2	2	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4
7	Dyah Evanka	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	5	5	5	4
8	Eka Rerry	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	4
9	Eko Wardianto	5	4	4	2	4	4	2	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4
10	Ferdy Achta	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4
11	Hariyanto	5	5	2	2	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5
12	Lovania Indah	4	4	2	4	2	1	1	2	2	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	4
13	Muhamad	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	2
14	Nurrul Ariqa	5	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	5	4
15	Retno Prihatin	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4
16	Reza Budi	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	2	4	4	5	5	4	4	5
17	Risnawan Giri	2	5	4	4	4	5	2	4	4	4	5	4	2	4	4	5	4	4	5	4
18	Rizki Apriliani	4	4	4	2	5	2	4	2	2	5	2	4	2	2	2	4	4	5	4	4
19	Siti Nur Alfiah	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	2	2	2
20	Wahyu Erma	4	4	2	4	5	4	2	4	4	4	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4
21	Wiwin A.	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	5	4
22	Yuyun	4	4	4	2	4	2	4	5	4	4	4	4	2	4	2	4	4	5	4	4
	VALIDITAS	0.21	0.44	0.15	0.28	0.64	0.58	0.52	0.61	0.774	- 0.04	0.256	0.458	0.106	0.458	0.658	0.522	0.514	0.13	0.23	0.27
	Nilai t	0.28	1.34	0.141	0.52	3.32	2.56	2.02	2.97	5.837	0.01	0.418	1.457	0.069	1.453	3.544	1.967	1.895	0.11	0.34	0.49
	Taraf signifikansi	0.50	0.90	0.50	0.50	0.999	0.995	0.97	0.995	0.9995	0.50	0.50	0.995	0.50	0.95	0.9995	0.995	0.99	0.50	0.50	0.50

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	JUMLAH
5	4	4	5	4	2	4	2	4	5	2	4	1	4	4	2	4	5	5	5	156
4	4	4	5	4	2	4	2	5	2	4	2	2	2	4	4	4	5	4	4	151
4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	2	4	4	2	139
4	2	4	4	4	2	2	2	4	2	4	4	2	2	2	4	4	2	4	2	124
4	2	4	4	2	2	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	2	4	4	141
2	4	4	4	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	2	122
5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	5	166
4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	154
4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	150
4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	146
5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	2	4	5	176
4	4	4	1	5	2	4	2	2	4	2	4	2	4	4	2	4	2	2	4	120
4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	148
4	2	4	4	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	144
2	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	153
4	4	5	5	2	2	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	2	169
4	4	4	4	4	5	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	2	4	4	152
4	2	4	5	4	2	4	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	5	4	2	127
4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	145
4	4	4	5	4	2	4	5	5	2	4	5	4	2	4	4	4	2	4	5	153
4	2	4	4	2	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	137
4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	142
0.42	0.38	0.236	0.525	0.16	0.239	0.676	0.653	0.498	0.415	0.468	0.086	0.372	0.38	0.521	0.37	0.46	0.202	0.37	0.526	
1.24	0.99	0.353	1.993	0.16	0.362	3.821	3.471	1.764	1.17	1.531	0.045	0.917	0.96	1.96	0.938	1.471	0.256	0.908	2.005	
0.99	0.85	0.5	0.95	0.50	0.50	0.9995	0.99	0.99	0.80	0.975	0.50	0.85	0.95	0.975	0.80	0.90	0.50	0.85	0.975	

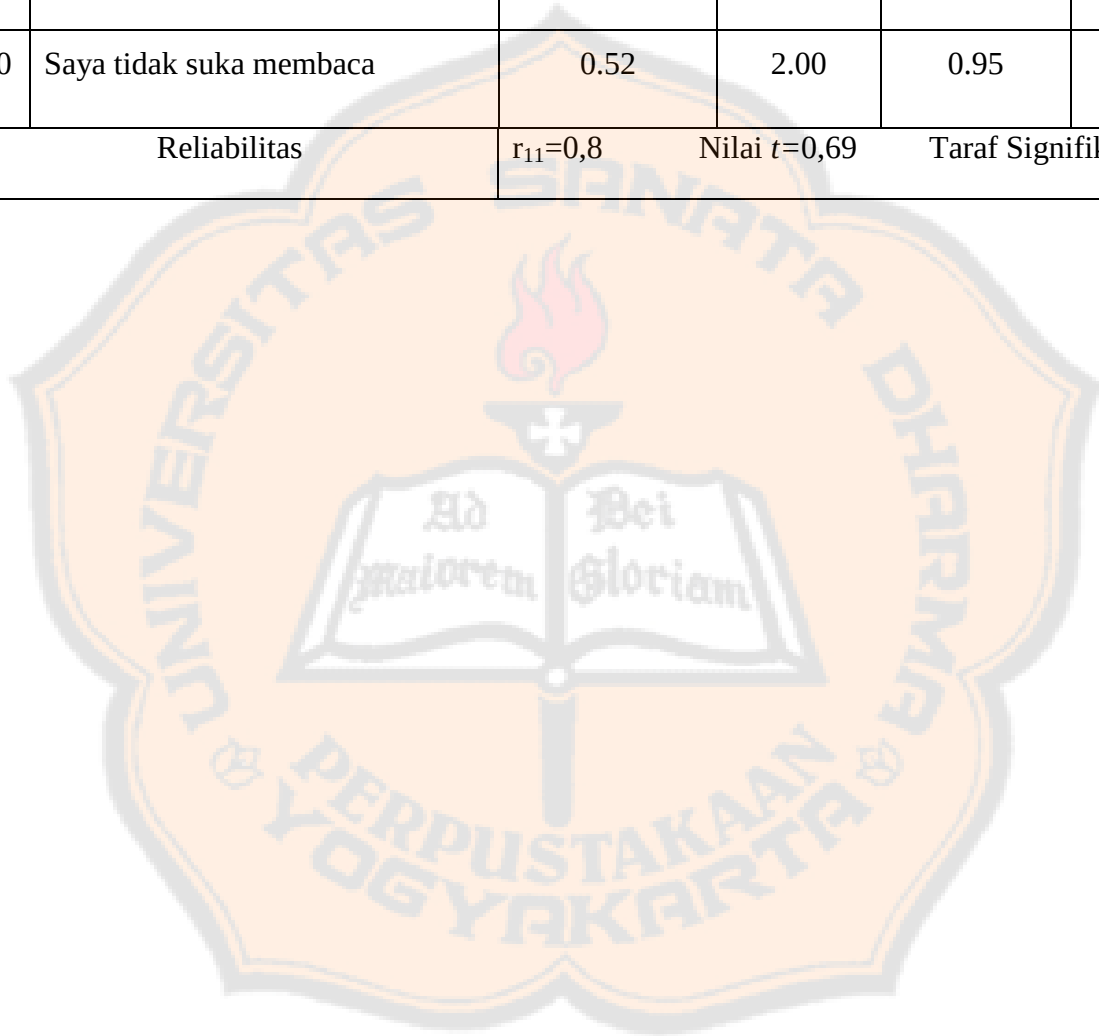
HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS KUESIONER**HASIL ANALISIS DATA****KUESIONER**

No	Pernyataan	VALIDITAS	NILAI t	Taraf Signifikansi	Keterangan
1	Saya senang belajar didalam kelompok/diskusi	0.21	0.28	0.50	Tidak Valid
2	Saya selalu bertanya bila ada materi yang kurang dimengerti	0.44	1.34	0.90	Valid
3	Saya lebih banyak diam didalam kelompok	0.15	0.14	0.50	Tidak Valid
4	Saya malu bertanya ketika berada didalam kelas	0.28	0.52	0.50	Tidak Valid
5	Saya merasa pendapat Saya tidak perlu dikemukakan	0.64	3.32	0.995	Valid
6	Saya selalu mengerjakan tugas/pr yang diberikan	0.58	2.56	0.99	Valid
7	Saya merasa tidak perlu banyak bertanya	0.52	2.02	0.95	Valid
8	Saya berani menyampaikan pendapat didalam kelompok	0.61	2.97	0.995	Valid
9	Saya tidak nyaman belajar didalam kelompok diskusi	0.77	5.83	0.9995	Valid
10	Saya bertanya kepada teman bila ada materi yang kurang jelas	-0.04	0.01	0.50	Tidak Valid
11	Saya tidak senang bila diberi tugas/pr	0.25	0.41	0.50	Tidak Valid

12	Saya ikut berkontribusi dalam diskusi kelompok	0.45	1.45	0.90	Valid
13	Saya selalu tepat waktu dalam menyelesaikan tugas/pr	0.10	0.06	0.50	Tidak Valid
14	Saya banyak mengeluarkan ide-ide dalam kelompok	0.45	1.45	0.90	Valid
15	Saya mengabaikan tugas sebelum ada yang menegur	0.65	3.54	0.995	Valid
16	Saya selalu bisa bekerja sama dengan teman didalam kelompok untuk menyelesaikan tugas	0.52	1.96	0.95	Valid
17	Saya merasa bertanya tidak bermanfaat	0.51	1.89	0.95	Valid
18	Saya selalu nyaman bila bekerja secara berkelompok	0.13	0.11	0.50	Tidak Valid
19	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya	0.23	0.34	0.50	Tidak Valid
20	Saya selalu bertanya kepada siapa saja untuk mendapatkan informasi	0.27	0.49	0.50	Tidak Valid
21	Saya tidak suka menyelesaikan tugas didalam kelompok	0.42	1.24	0.85	Valid
22	Saya dengan senang hati mengerjakan tugas-tugas yang diberikan	0.38	0.99	0.80	Valid
23	Saya dapat memahami makna dari sebuah materi (pelajaran Sejarah)	0.23	0.35	0.50	Tidak Valid
24	Saya selalu mendengarkan dan menghargai pendapat teman didalam kelompok	0.52	1.99	0.95	Valid

25	Saya lebih sering mencontoh pekerjaan teman	0.16	0.16	0.50	Tidak Valid
26	Saya melengkapi catatan Mapel Sejarah dengan gambar-gambar sesuai materi	0.23	0.36	0.50	Tidak Valid
27	Saya menyelesaikan tugas dengan asal-asalan	0.67	3.82	0.999	Valid
28	Saya tidak suka mencatat	0.65	3.47	0.995	Valid
29	Saya sering membiarkan teman didalam kelompok yang mengerjakan tugas	0.49	1.76	0.90	Valid
30	Saya merasa bisa menyelesaikan semua tugas sendiri	0.41	1.17	0.85	Valid
31	Saya merasa tidak mampu menyelesaikan setiap diberi tugas	0.46	1.53	0.90	Valid
32	Saya banyak membaca karena ingin memperluas wawasan	0.08	0.04	0.50	Tidak Valid
33	Saya tidak berani menanggapi pernyataan dari guru maupun teman didalam kelas pada saat suasana diskusi	0.37	0.91	0.80	Valid
34	Saya selalu ragu dengan pendapat teman didalam kelompok	0.38	0.96	0.80	Valid
35	Saya selalu menemukan hal baik dari materi Sejarah dan mencoba menerapkannya	0.52	1.96	0.95	Valid
36	Saya belajar tanpa harus ditegur terlebih dahulu	0.52	0.93	0.80	Valid
37	Saya tidak dapat menemukan makna yang baik dalam pelajaran Sejarah	0.46	1.47	0.90	Valid

38	Saya lebih banyak diam didalam kelas	0.20	0.25	0.50	Tidak Valid
39	Saya merasa tidak ada hal baik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dari pelajaran Sejarah	0.37	0.90	0.80	Valid
40	Saya tidak suka membaca	0.52	2.00	0.95	Valid
Reliabilitas		$r_{11}=0,8$	Nilai $t=0,69$	Tarf Signifikansi=0,75	



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 tanya jawab antar siswa



Siswa mengerjakan ulangan harian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

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

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2075 / 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/2019/2014
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 02 Juni 2014

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : KRISTINA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 101314011
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Affandi Mrican Tromol Yogyakarta
Alamat Rumah : Jl. Sengkuang Mante Sintang Kal-Bar
No. Telp / HP : 081313686865
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK PADA SISWA
KELAS XA SMA N 1 CANGKRINGAN SLEMAN YOGYAKARTA
Lokasi : SMA Negeri 1 Cangkringan, Sleman
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



ERIK MARYATUN, S.IP, 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 Negeri 1 Cangkringan, Sleman
6. Dekan FKIP - USD Yogyakarta
7. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
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.sma1cangkringan.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 : KRISTINA
No Induk Mahasiswa : 101314011
Program/Tingkat : S1
Perguruan Tinggi : Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
Alamat Rumah : Jl. Sengkuang Mante Sintang Kal-Bar

Telah mengadakan penelitian di SMA N 1 Cangkringan pada tanggal 22 April s.d. 9 Mei 2014 dengan judul: PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK PADA SISWA KELAS XA 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