

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Pembelajaran kooperatif menampakkan wujudnya dalam bentuk belajar kelompok. Dalam belajar kelompok anak tidak diperkenankan mendominasi atau menggantungkan diri pada orang lain, tiap anggota kelompok dituntut untuk memberikan urunan bagi keberhasilan kelompok karena nilai hasil belajar kelompok ditentukan oleh hasil belajar (Abdurrahman, 1999:122).

Cooperative berasal dari kata *Cooperate* yang artinya bekerja sama, bantuan-membantu, gotong royong. Sedangkan kata dari *Cooperation* yang memiliki arti kerja sama, koperasi persekutuan. *Script* ini berasal dari kata *Script* yang memiliki arti uang kertas darurat, surat saham sementara dan surat andil sementara. Jadi pengertian dari *Cooperative skripsi* adalah naskah tulisan tangan, surat saham sementara. Jadi pengertian dari *Cooperative* adalah Strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok

kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda. Metode *Cooperative Script* menurut Departemen Nasional yaitu dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari. Pembelajaran *cooperative script* merupakan salah satu bentuk atau model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *cooperative script* dalam perkembangannya mengalami banyak adaptasi sehingga melahirkan beberapa pengertian dan bentuk yang sedikit berbeda antara yang satu dengan yang lainnya.

Beberapa pendapat para ahli mendefinisikan model pembelajaran *cooperative script* yaitu:

1. Model pembelajaran *cooperative script* menurut Dansereau dalam Slavin (1994) adalah skenario pembelajaran kooperatif. Artinya setiap siswa mempunyai peran dalam saat diskusi berlangsung.
2. Pembelajaran *cooperative Script* menurut Schank dan Abelson dalam Hadi(2007:18) adalah pembelajaran yang menggambarkan interaksi siswa seperti ilustrasi kehidupan sosial siswa dengan lingkungannya sebagai individu,dalam keluarga, kelompok masyarakat, dan masyarakat yang lebih luas.
3. Brousseau (2002) dalam Hadi (2007:18) menyatakan bahwa model pembelajaran *cooperative script* adalah secara tidak langsung terdapat kontrak belajar antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa mengenai cara berkolaborasi.

A. Prinsip Model *Cooperative Script*

Model pembelajaran *cooperative script* ini memiliki konsep dari *the acclerated learning*, *active learning*, dan *cooperative learning*. Maka prinsip-prinsip dalam model pembelajaran ini sama dengan prinsip-prinsip yang ada pada model pembelajaran *cooperative learning*, prinsip-prinsipnya yaitu :

1. Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam dan berenang bersama.
2. Siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama .
4. Siswa harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab, sama besarnya diantara para anggota kelompok.
5. Siswa akan diberi suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
6. Siswa berbagi kepemimpinan, sementara mereka memperoleh ketrampilan bekerja sama selama belajar.
7. Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompok kooperatif (yusti-
arini.blogspot.com/2013/08/model pembelajaran *Cooperative Script*).

B. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Cooperative Script

Langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajaran *coopertive script* adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa untuk berpasangan.
2. Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
3. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
4. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar:
 - a. Menyimak/mengoreksi/melengkapi ide-ide pokok yang kurang lengkap.
 - b. Membantu mengingat/menghafal ide/ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
5. Bertukar peran, semula berperan sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Kemudian lakukan seperti kegiatan tersebut kembali..
6. Merumuskan kesimpulan bersama-sama siswa dan guru.
7. Penutup ([yusti-arini.blogspot.com/2013/08/modelpembelajaran Cooperative Script](http://yusti-arini.blogspot.com/2013/08/modelpembelajaranCooperativeScript)).

Model pembelajaran *Cooperative Script* baik digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru (dalam pemecahan suatu permasalahan), daya berfikir kritis serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang

diyakini benar. Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain. Siswa dilatih untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya, sehingga dapat membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar dan menerima perbedaan yang ada.

Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan suatu strategi yang efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri dan hubungan interpersonal positif antara satu siswa dengan siswa yang lain. Model pembelajaran *Cooperative Script* banyak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawabannya dan menilai ketepatan jawaban, sehingga dapat mendorong siswa yang kurang pintar untuk tetap berbuat (meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa). Model pembelajaran ini memudahkan siswa melakukan interaksi sosial, sehingga mengembangkan keterampilan berdiskusi, dan siswa bisa lebih menghargai orang lain.

C. Kelebihan Dan Kelemahan Dari Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Kelebihan model pembelajaran *cooperative script* diantaranya adalah sebagai berikut,

- a. Melatih pendengaran, ketelitian/kecermatan.

- b. Setiap siswa mendapatkan peran.
- c. Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan(Miftahul A'la, 2011:98).

Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan suatu strategi yang efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri dan hubungan interpersonal positif antara satu siswa dengan siswa yang lain. Model pembelajaran *Cooperative Script* banyak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawabannya dan menilai ketepatan jawaban, sehingga dapat mendorong siswa yang kurang pintar untuk tetap berbuat (meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa). Model pembelajaran ini memudahkan siswa melakukan interaksi sosial, sehingga mengembangkan keterampilan berdiskusi, dan siswa bisa lebih menghargai orang lain.

Kelemahan model pembelajaran *cooperative script* diantaranya adalah sebagai berikut,

- a. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu.
- b. Hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada dua orang tersebut(Miftahul A'la, 2011:98).

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan Model pembelajaran *Cooperative Script* ini. Tidak semua siswa mampu menerapkan Model pembelajaran *Cooperative Script*, sehingga banyak tersita waktu untuk menjelaskan mengenai model

pembelajaran ini. Beberapa siswa mungkin pada awalnya takut untuk mengeluarkan ide, takut dinilai teman dalam kelompoknya. Penggunaan Model pembelajaran *Cooperative Script* harus sangat rinci melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa, dan banyak menghabiskan waktu untuk menghitung hasil prestasi kelompok. Model pembelajaran ini sulit membentuk kelompok yang solid yang dapat bekerja sama dengan baik. Penilaian terhadap murid atau siswapun secara individual menjadi sulit karena tersembunyi di dalam kelompok.

2. Konsep prestasi

Pada dasarnya belajar adalah melakukan untuk merubah tingkah laku dan tindakan yang di alami oleh seseorang. Definisi prestasi adalah hasl yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya) (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1996:186).

Secara umum, prestasi merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam usaha belajar. Prestasi belajar juga diartikan sebagai kemampuan maksimal yang dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan atau nilai-nilai kecakapan. Prestasi dapat bersifat tetap dalam sejarah kehidupan manusia karena sepasang kehidupannya selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar dapat memberikan kepuasan kepada orang yang bersangkutan, khususnya orang yang sedang menuntut ilmu di sekolah. Prestasi meliputi segenap

ranah kejiwaan yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa yang bersangkutan.

Prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar (Sardiman A.M, 2001:46). Prestasi merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dengan sebaik-baiknya (Oemar Hamalik, 2000:20).

Prestasi merupakan perubahan tingkah laku yang diharapkan pada siswa setelah dilakukan proses mengajar (Oemar Hamalik, 2004:48).

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi menurut Muhibin Syah dalam Sunariah (2007:144) yaitu:

1. Faktor internal siswa, meliputi:
 - a) Aspek fisiologis siswa, yaitu jasmani, mata, dan telinga.
 - b) Aspek psikologis siswa, yaitu intelegensi, sikap, minat, bakat, dan motivasi.
2. Faktor eksternal siswa, meliputi:
 - a) Lingkungan social, yaitu keluarga, guru dan staf, masyarakat, dan teman.
 - b) Lingkungan nonsosial, yaitu rumah, sekolah, peralatan, dan alam.
3. Faktor pendekatan siswa dalam belajar, meliputi:
 - a) Pendekatan tinggi, yaitu pendekatan *speculative* dan pendekatan *achieving*.
 - b) Pendekatan sedang, yaitu pendekatan *analytical* dan pendekatan *deep*.
 - c) Pendekatan rendah, yaitu pendekatan *reproductive* dan pendekatan *surface*.

4. Konsep belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2). Belajar merupakan proses yang terus terjadi secara berkesinambungan dalam kehidupan manusia baik dilakukan secara sadar atau tidak sadar. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya (Sardiman A.M, 2001: 20). Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2). Sedangkan menurut J. Bruner dalam (Slameto, 2003:11) mengemukakan bahwa belajar ialah tidak untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah.

Belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subyektif dan unsur motoris. Unsur subyektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya dalam rohaniahnya tidak dapat kita lihat (Hamalik, 2004:30).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 5). Menurut Oemar Hamalik, belajar dibedakan menjadi 2 yaitu: 1). Belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. 2). Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Oemar Hamalik, 2004:27).

Dengan demikian dapat disimpulkan belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jadi, dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Pendapat diatas memiliki makna bahwa belajar merupakan suatu proses yang dapat ditandai dengan perubahan yang terlihat pada diri seseorang.

“Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah:

- a. **Kognitif** yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. **Afektif** yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.

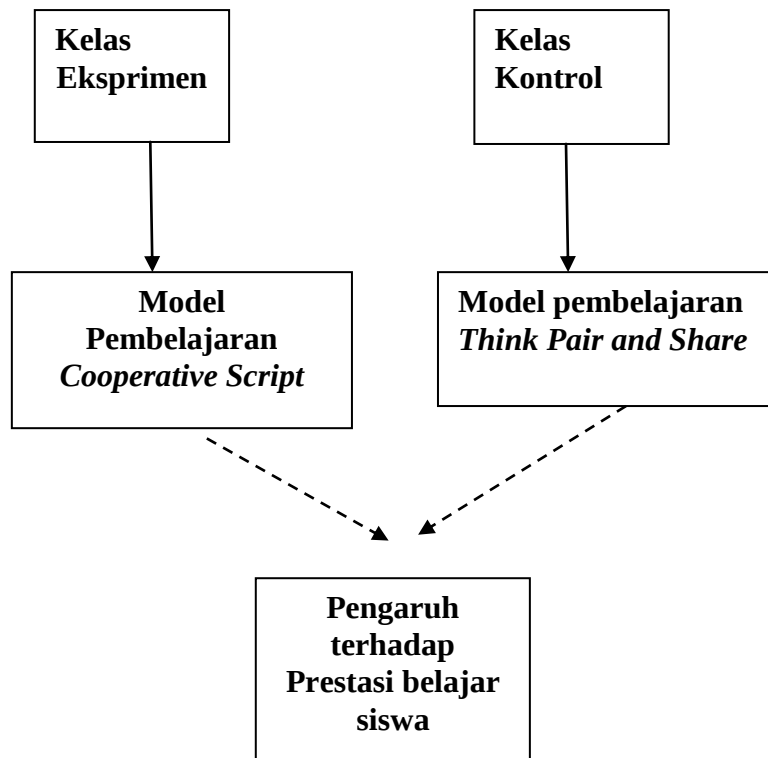
- c. **Psikomotorik** yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.”

(Benjamin S. Bloom dalam Abdurahman, 2003:38).

B. Kerangka Pikir

Model pembelajaran *Cooperative Script* ini merupakan salah satu model yang digunakan oleh peneliti di SMP Negeri I Terusan Nunyai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa untuk kelas eksperimen. Kemudian, untuk kelas kontrol peneliti menggunakan model pembelajaran *Think Pair and Share*. Proses pembelajaran adalah proses yang bertujuan. Salah satu tujuannya yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah oleh siswa sehingga dapat membentuk perilaku siswa itu sendiri. Oleh sebab itu, apa yang dilakukan seorang guru harus mengarah pada pencapaian tujuan dan metode atau strategi yang digunakan. Seorang guru sebaiknya tidak hanya menggunakan metode ceramah, tetapi juga menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dalam menerima mata pelajaran sejarah. Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi beberapa faktor seperti, model ataupun media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Maka dari itu, diharapkan dengan model pembelajaran *Cooperative Script* untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran *Think Pair and Share* untuk kelas kontrol dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran sejarah.

C. Paradigma



Keterangan :

—————→ : garis kegiatan

.....→ : garis pengaruh

D. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya (Sudjana, 2005: 219). Setiap hipotesis bisa benar atau tidak benar dan karenanya perlu diadakan penelitian sebelum hipotesis itu diterima atau ditolak.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho : tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap prestasil belajar siswa

$$Ho : \rho = 0 \text{ (} t_{hitung} < t_{tabel} \text{)}$$

Ha : ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap prestasi belajar siswa

$$Ha : \rho \neq 0 \text{ (} t_{hitung} > t_{tabel} \text{)}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

- Ho diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan Ha ditolak,
- Ho ditolak jika dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ Ha diterima

REFERENSI

Abdurrahman. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jakarta:Rineka Cipta.

Miftahul A'la. 2011. *Quantum Teaching*. Yogyakarta:Diva Press.

Sutrisno Hadi.2007.*Metodologi Research*.Yogyakarta:Universitas Gajah Mada.

Oemar Hamalik. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Oemar Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Muhibin Syah. 2004. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Slavin.1994.TAPPS. tersedia di

. <http://www.wcer.wisc.edu/archieve/c11/cl/doingcl/tapps.htm>

Yusti-arini.blogspot.com/2013/08/model pembelajaran *Cooperative Script*.