

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT*
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SUNGKAI JAYA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

(Skripsi)

**Oleh :
Edwina Rusvita Nur**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SUNGKAI JAYA TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh

Edwina Rusvita Nur

Berdasarkan observasi pendahuluan kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya dapat diketahui bahwa hanya 39 siswa dari jumlah seluruh siswa sebanyak 119 siswa yang mampu mencapai KKM dalam ulangan harian mata pelajaran sejarah. Hal tersebut dikarenakan tinggi rendahnya hasil belajar tidak ditentukan oleh siswa itu sendiri, melainkan juga ditentukan oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat. Upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*. Model pembelajaran ini dapat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya?”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran sejarah siswa kelas X SMA N 1 Sungkai Jaya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan desain yang digunakan *Posttest Only Control Design*, teknik pemilihan sampel ialah *purposive sampling* dan teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan tes. Teknik analisis data kuantitatif dengan rumus koefisien *Eta* (η).

Berdasarkan uji yang telah dilakukan dapat dilihat hasil hipotesis dari hasil perhitungan yaitu nilai *Eta* 0,9, sehingga H_0 ditolak. Jadi hasil analisis data secara kuantitatif model pembelajaran *Cooperative Script* berpengaruh terhadap hasil

belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya yang dikategorikan dalam koefisien kolerasi dan kekuatan hubungan memiliki arti sangat kuat.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT*
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SUNGKAI JAYA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017
(Skripsi)**

**Oleh :
Edwina Rusvita Nur**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi

**: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE SCRIPT TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH SISWA KELAS X
SMA NEGERI 1 SUNGKAI JAYA TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa

: Edwina Rusvita Nur

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113033018

Program Studi

: Pendidikan Sejarah

Jurusan

: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas

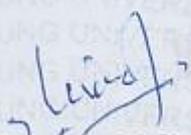
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

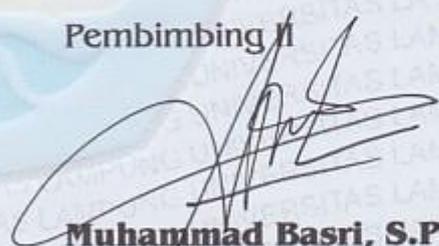
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Wakidi, M.Hum.

NIP 19521216 198603 1 001

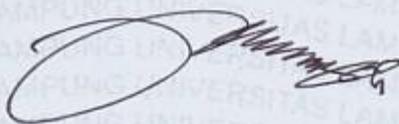

Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.

NIP 19731120 200501 1 001

2. Mengetahui

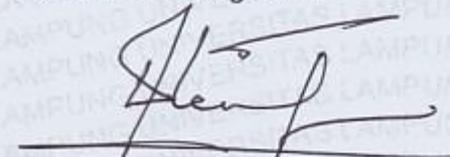
Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah




Drs. Zulkarnain, M.Si.

NIP 19600111 198703 1 001



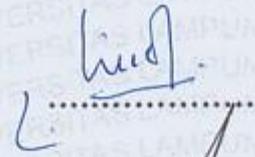
Drs. Syaiful M, M.Si.

NIP 19610703 198503 1 004

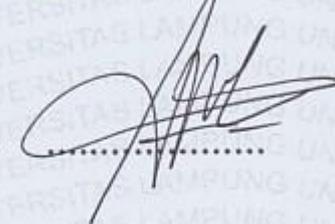
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

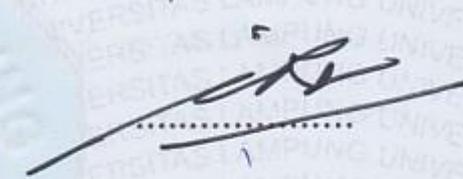
Ketua : **Drs. Wakidi, M.Hum.**



Sekretaris : **Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.**



Penguji : **Drs. IskandarSyah, M.H.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **31 Mei 2017**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

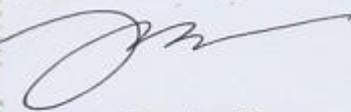
Nama : Edwina Rusvita Nur
NPM : 1113033018
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/KIP
Alamat : Jl. Kartini, Gang Hj. Aminah no 28-61 RT/RW
01/00 Durian Payung.

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017” bukan hasil penjiplakan dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan disepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 9 Juni 2017




Edwina Rusvita Nur
NPM 1113033018

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kotabumi, pada tanggal 20 Desember 1993, dari pasangan Bapak Rusli Suryadi dan Ibu Mardiana Noya.

Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Pendidikan yang telah diselesaikan oleh penulis adalah Sekolah Dasar di SD Negeri Cempaka pada tahun 2004, Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Kotabumi pada Tahun 2007, dan kemudian Sekolah Menengah Atas di SMA Bayangkari Kotabumi pada tahun 2010.

Pada tahun 2011, penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Sejarah melalui jalur SNMPTN. Pada bulan Juli-September 2014, penulis melaksanakan KKN Terintegrasi di Pekon Penantian Kabupaten Tanggamus. Penulis melaksanakan PPL di SMA Negeri 1 Pulau Panggung.

PERSEMBAHAN

Atas segala rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, Kupersembahkan karya ini kepada :

Kedua orang tuaku, Ibu Mardiana Noya dan Rusli Suryadi serta Ibu Mertuaku Roaini yang sangat Kucintai, Kusayangi, dan Kubanggakan, terimakasih atas kasih sayang, do'a, dukungan, semangat, dan pengorbanan demi keberhasilanku selama ini.

Terimakasih telah menjadi orang tua terbaik yang pernah ada serta menjadi motivasi terbesar dalam hidupku.

Kubingkiskan karyaku ini kepada:

Suamiku tercinta Dede Kurniawan dan malaikat kecilku Habib Al Ghifari serta Kakak-kakakku Eryanda Tiardo dan Erangga Julio karena kalianlah yang tidak pernah lelah memberikan doa, motivasi, dan semangat. Terima kasih untuk semuanya.

Para pendidik yang senantiasa selalu memberikan saran, masukan dan ilmu yang bermanfaat

Almamater tercinta.

MOTTO

"Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua."

-Aristoteles-

" Ilmu itu diperoleh dari lidah yang gemar bertanya serta akal yang suka berpikir" .

-Abdullah bin Abbas-

SANWACANA

Assalamualaikum Wr.Wb

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017"**. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaat-Nya dihari akhir kelak. Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga mendapat banyak bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., Wakil Dekan Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Syaiful. M, M.Si. Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah.
7. Bapak Drs. Wakidi M.Hum, Pembimbing Akademik dan Pembimbing I yang telah banyak membimbing semenjak awal masa kuliah hingga akhir penyusunan skripsi, terimakasih atas masukan serta motivasi yang diberikan hingga penulis dapat lancar mengerjakan skripsi.
8. Bapak Muhammad Basri, S.Pd, M.Pd, Pembimbing II yang telah banyak membimbing dan mengarahkan serta memberi motivasi, semangat yang sangat penulis rasakan hingga akhirnya penulis dengan lancar menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Bapak Drs. Iskandar Syah, M.H, Pembahas, terimakasih atas segala masukan, dukungan, motivasi, dan saran dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Drs. H. Maskun, M.H, Drs. H. Ali Imron, M.Hum, Drs. H. Tontowi Amsia, M.Si, Hendri Susanto, S.S.M. Hum, Dr. Risma Sinaga, M.Hum, Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum, dan Suparman Arif, S.Pd. M.Pd., Myristica Imanita, S.Pd. M.Pd.

11. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Ibu Dra.Suryati AS yang telah membantu peneliti selama penelitian di SMA Negeri 1 Sungkai Jaya.
12. Kepada Ibu Sari Puspita, S.H selaku guru Bidang Studi Sejarah yang telah membantu peneliti selama proses penelitian di SMA Negeri 1 Sungkai Jaya.
13. Keluarga besar SMA Negeri 1 Sungkai Jaya, seluruh guru beserta staf serta murid-murid SMA Negeri 1 Sungkai Jaya khususnya kelas X1 dan X3 yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penelitian ini.
14. Sahabat-Sahabat Terbaikku Yulita Sari S.Pd, Donna Herawati S.Pd., Feri Elsandi S.Pd, Anisa Luwesti S.Pd, Suhanda S.Pd., Ulan Fitriani, S.Pd yang tidak ada bosan-bosannya mengingatkan penulis untuk terus maju menyelesaikan skripsi ini semoga apa yang kita impi-impikan kelak dapat tercapai semua.
15. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Sejarah 2011 yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu.
16. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Sejarah 2012 yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu.
17. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Sejarah 2013 yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu.
18. Sahabat-sahabat KKN dan PPL.
19. Keluarga besar Progam Studi Pendidikan Sejarah yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih.
20. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih.

Semoga ALLAH SWT membalas segala amal kebaikan kita. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb

Bandar Lampung, 2017

Penulis

Edwina Rusvita Nur

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	iv
I. PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	6
1.3.Tujuan Penelitian	7
1.4.Kegunaan Penelitian	7
1.5.Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PARADIGMA	
2.1.Tinjauan Pustaka	9
2.1.1. Konsep Pengaruh	9
2.1.2. Konsep Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i>	11
2.1.2.1.Prinsip Model <i>Cooperative Script</i>	12
2.1.2.2.Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Cooperative Script</i>	13
2.1.2.3.Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i>	15
2.1.3. Konsep Hasil Belajar Kognitif.....	17
2.1.4. Konsep Pembelajaran Sejarah.....	23
2.2.Kerangka Pikir	24
2.3.Paradigma	26
2.4.Hipotesis.....	26
III.METODE PENELITIAN	
3.1.Metode Penelitian	27
3.2.Desain Penelitian.....	28
3.3.Populasi dan Sampel	29
3.3.1. Populasi.....	29
3.3.2. Sampel.....	30
3.4.Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	31
3.4.1. Variabel Penelitian	31
3.4.2. Definisi Operasional Variabel	32
3.5.Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.5.1. Tes.....	33
3.5.2. Dokumentasi	34
3.5.3. Kepustakaan	35
3.6.Langkah-Langkah Penelitian	35
3.7.Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran	36

3.8.Instrumen Penelitian	37
3.8.1. Uji Prasyarat Instrumen	37
3.8.2. Uji Validitas	37
3.8.3. Uji Realibilitas	38
3.8.4. Uji Tingkat Kesukaran	39
3.8.5. Daya Pembeda	40
3.9.Teknik Analisis Data	41
3.9.1. Uji Prasyarat.....	41
3.9.1.1.Uji Normalitas	41
3.9.2. Uji Hipotesis	42

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.Hasil Penelitian	44
4.1.1. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Sungkai Jaya	44
4.1.2. Letak Geografis.....	46
4.1.3. Keadaan Tenaga Pendidik Dan Kependidikan	46
4.1.4. Keadaan Siswa SMA Negeri 1 Sungkai Jaya	47
4.1.5. Visi dan Misi, SMA Negeri 1 Sungkai Jaya	47
4.1.6. Kondisi Sarana dan Prasarana.....	48
4.2.Hasil Uji Instrumen	49
4.2.1. Uji Validitas	49
4.2.2. Uji Reliabilitas	51
4.2.3. Tingkat Kesukaran	51
4.2.4. Daya Pembeda	52
4.3.Deskripsi Hasil Penelitian.....	54
4.3.1. Pelaksanaan Hasil Pembelajaran.....	54
4.3.1.1.Kelas Eksperimen	54
4.3.1.2.Kelas Kontrol.....	58
4.3.2. Data Hasil Penelitian Menggunakan Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i>	60
4.3.2.1.Kelas Kontrol.....	60
4.3.2.2.Kelas Eksperimen	62
4.4.Analisis Data Hasil Penelitian.....	63
4.4.1. Uji Prasyarat.....	63
4.4.1.1. Uji Normalitas.....	63
4.4.2. Uji Hipotesis	64
4.4.2.1. Uji Eta	64
4.5.Pembahasan.....	66

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	68
5.2. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Hasil Nilai Ujian Harian Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016-2017	4
Tabel 2. Daftar indikator Operasional Ranah Kognitif (C1-C6).....	21
Tabel 3. Desain penelitian.....	28
Tabel 4. Jumlah populasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017.....	29
Tabel 5. Anggota Sampel Siswa Kelas X 1 SMA Negeri 1 Sungkai Jaya	31
Tabel 6. Kisi-kisi soal <i>Test</i>	34
Tabel 7. Kriteria Reliabilitas	39
Tabel 8. Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran	40
Tabel 9. Koefisien Korelasi dan Kekuatan Hubungan	43
Table 10. Keadaan Tenaga Pendidik SMA N 1 Sungkai Jaya	46
Tabel 11. Keadaan Siswa SMA Negeri 1 Sungkai Jaya	47
Tabel 12. Sarana Fisik SMA Negeri 1 Sungkai Jaya	48
Tabel 13. Validitas Instrumen.....	50
Tabel 14. Perhitungan Indeks Kesukaran.....	51
Tabel 15. Rekapitulasi Daya Pembeda.....	52
Tabel 16. Hasil kelas kontrol	60
Tabel 17. Hasil Kelas Eksperimen	62
Tabel 18. Hasil Normalitas Data.....	63

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan sebuah bangsa. Bangsa yang maju adalah bangsa yang mampu mendidik warga negaranya sehingga mampu menjawab segala tantangan zaman. Indonesia sebagai negara yang merdeka juga memiliki tujuan dalam membangun bangsa menjadi bangsa yang baik dalam hal pendidikan. Hal tersebut tertuang jelas dalam pembukaan UUD 1945 yang berkeinginan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Usaha perbaikan kehidupan bangsa melalui pendidikan juga kembali di uraikan dalam aturan yang di sahkan pemerintah. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Namun dalam membangun sebuah pendidikan yang maju tidak mudah mewujudkannya dalam undang-undang. Banyak hal yang menjadi problematika yang membuat cita-cita pendidikan Indonesia menjadi impian yang sulit. Salah

satunya adalah keadaan guru di Indonesia yang amat memprihatinkan. Kebanyakan guru belum memiliki profesionalisme yang memadai untuk menjalankan tugasnya sebagaimana disebut dalam pasal 39 UU No 20/2003 yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan, melakukan pelatihan, melakukan penelitian dan melakukan pengabdian masyarakat.

Padahal peran guru dalam membimbing proses pembelajaran sangat berperan penting. Hal tersebut karena guru merupakan pusat dalam menentukan kebijakan yang akan digunakan dalam membuat suasana belajar yang baik. Menurut Asep Mahpudz guru berperan aktif sebagai fasilitator yang membantu memudahkan siswa dalam pembelajaran dan siswa pun dapat mengembangkan pemahaman pengetahuan dan keterampilan sehingga siswa mampu belajar mandiri (Asep Mahpudz, 2012:5).

Hasil belajar yang bermutu hanya mungkin dicapai melalui proses belajar yang bermutu. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang bermutu. Jika tidak terjadi proses belajar secara optimal akan menghasilkan skor hasil ujian yang baik maka hampir dapat dipastikan bahwa hasil belajar tersebut adalah semu. Berarti pokok permasalahan mutu pendidikan lebih terletak pada masalah proses pendidikan. Selanjutnya kelancaran proses pendidikan ditunjang oleh komponen pendidikan yang terdiri dari peserta didik, tenaga kependidikan, kurikulum, sarana pembelajaran, dan juga masyarakat sekitar.

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor yang dikemukakan oleh Benyamin

S. Bloom (Sudjana, 2014:22). Kognitif yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, pengaruh, analisis, sintesis, dan evaluasi. Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Sedangkan psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, menghubungkan dan mengamati.

Banyak kendala yang dihadapi dalam rangka pencapaian tiga ranah aspek penilaian dalam pembelajaran. Salah satunya adalah kurangnya inovasi guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang cocok. Penentuan model pembelajaran yang cocok tidak dapat diukur dari modern atau tidaknya model pembelajaran tersebut. Namun pemilihan model pembelajaran yang tepat harus dilihat dari kesesuaian model dengan mata pelajaran serta materi yang akan diajarkan. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan juga harus mengukur kondisi lingkungan sekolah agar tujuan dari sekolah dapat tercapai.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Sungkai Jaya dengan melihat kondisi sekolah saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dapat diketahui bahwa model pembelajaran yang diterapkan dikelas X pada Mata Pelajaran Sejarah kurang efektif digunakan. Walaupun guru sudah memberikan variasi dalam mengajar dengan menggunakan model diskusi maupun dilangsungkannya tanya jawab, namun hal tersebut masih belum mampu meminimalisir kendala saat belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari pembagian kelompok yang tidak merata secara akademik. Sehingga kelompok murid yang pintar secara akademik sering mendominasi kelas dan membuat kelompok yang rendah akademik menjadi pasif saat berdiskusi maupun tanya jawab dikelas.

Pada proses kegiatan belajar mengajar berlangsung hanya sebagian kecil siswa yang aktif dan mengerjakan tugas kelompok, sedangkan siswa lainnya tidak berperan aktif bahkan melempar tanggung jawab kepada siswa lainnya. Selain itu selama proses belajar mengajar, terkesan bahwa siswa tidak berani bertanya kepada guru walaupun mereka tidak mengerti tentang materi yang diberikan. Sehingga saat pemberian soal latihan banyak siswa yang terlihat kebingungan menjawab soal bahkan mencari cara untuk dapat mencontek jawaban siswa lain. Keadaan proses belajar mengajar yang kurang baik dikhawatirkan dapat membuat hasil belajar siswa kurang optimal.

Adapun kriteria yang dijadikan pedoman adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMA Negeri 1 Sungkai Jaya. Menurut Guru SMA Negeri 1 Sungkai Jaya, siswa yang memperoleh nilai 71 maka dianggap tuntas. Hal tersebut dapat terlihat dari perolehan nilai siswa SMA Negeri 1 Sungkai Jaya, terlihat masih rendahnya prestasi belajar yang ditunjukkan, seperti dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016-2017

Kelas	Nilai		Jumlah	Keterangan
	<71	>71		
X1	31	9	40	Kriteria Ketuntasan Minimum yang Ditetapkan Sekolah adalah 71
X2	22	17	39	
X3	27	13	40	
Jumlah	80	39	119	

Sumber: Guru Sejarah SMA Negeri 1 Sungkai Jaya

Ditinjau dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Sungkai Jaya maka perlu diberikannya alternatif lain dalam proses pemilihan model pembelajaran. Tujuannya adalah agar suasana belajar dikelas dapat membuat

seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Proses belajar yang baik dapat diharapkan membawa hasil yang baik pula.

Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Isjoni (2012:6) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat diartikan belajar yang dilakukan secara bersama-sama, saling membantu antara satu dan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Model pembelajaran *cooperative Script* dianggap dapat mendorong seluruh siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut 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. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Cooperative Script* membagi siswa berpasangan sehingga siswa dapat bertukar peran dalam proses pembelajaran. Sebelum siswa mendapatkan tugasnya masing-masing, guru terlebih dahulu memberikan materi/ wacana untuk dibaca oleh setiap siswa untuk dibaca kemudian diringkas. Setelah itu guru dan siswa bersama-sama menetapkan peran pembicara dan pendengar. Peran pendengar memiliki tugas untuk mencatat segala informasi yang dianggap penting serta melengkapi kekurangan yang disampaikan oleh pembicara. Kemudian masing-masing siswa akan bertukar peran sehingga hal yang dilakukan oleh kedua siswa berpasangan seimbang.

Model pembelajaran *Cooperative Script* dapat membantu siswa mengingat materi dengan cara mencatat ide pokok yang disampaikan siswa pembicara. Proses rekonstruksi yang dilakukan dengan cara melengkapi informasi yang dianggap kurang saat disampaikan oleh siswa pembicara juga sangat membantu siswa dalam menyelami pembelajaran sehingga membuatnya semakin mengingat materi. Tidak hanya satu pihak yang diuntungkan dalam model ini, karena siswa diwajibkan untuk bertukar peran sehingga masing-masing siswa dapat melalui proses belajar yang sama. Peran aktif siswa dalam menyelami materi pembelajaran yang dilakukan pada model *Cooperative Script* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Dari uraian latar belakang di atas, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru : Memberikan informasi tentang model mengajar yang dapat diterapkan di dalam kelas terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah.
2. Bagi siswa : Dengan menggunakan model mengajar yang lebih bervariasi dapat memberikan suasana baru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.
3. Bagi sekolah : Memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka mengembangkan proses belajar mengajar di dalam kelas.
4. Bagi penulis : Memberikan pengalaman yang berharga kepada peneliti untuk mengetahui Pengaruh model *Cooperative Script* dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sungkai Jaya.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Ruang lingkup ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan, khususnya Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Ruang lingkup subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017.

3. Ruang Lingkup Objek

Objek penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dalam Pengaruh model *Cooperative Script* pada Mata Pelajaran sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017.

4. Ruang Lingkup Wilayah

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sungkai Jaya.

5. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2.

REFERENSI

- Asep Mahfudz. 2012. *Cara Cerdas Mendidik yang Menyenangkan*. Simbiosia Rekatama Media. Bandung. Halaman 5
- Nana Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. Halaman 22.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta. Halaman 6.
- Sutrisno Hadi.2007. *Metodologi Research*.Yogyakarta:Universitas Gajah Mada. Halaman 18.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA DAN HIPOTESIS

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Konsep Pengaruh

(Muhammad Ali, 1992: 80) Pengaruh adalah yang ada atau timbul dari suatu arah atau benda. (Chulsum dan Novia dalam Fatmawati, 2006: 6) Pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu, orang, benda, yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang dan sebagainya.

(Purwanto, 2014: 21) Menjelaskan pengaruh dalam bidang pendidikan yaitu dalam pendidikan siswa memasuki sebuah proses transformasi pembelajaran yang menimbulkan kegiatan belajar bagi siswa, dalam proses interaksi dengan komponen instrumental pendidikan seperti guru, materi, media, sarana, dan metode mengajar. Disamping itu, dalam pembelajaran siswa juga berinteraksi dengan lingkungan, baik fisik maupun sosial. Proses tranformasi menghasilkan siswa telah berubah perilakunya setelah mengikuti pendidikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (dalam Rusman, 2012: 124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor Internal yaitu (1). faktor fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. (2). faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.
2. Faktor Eksternal yaitu (1). faktor lingkungan misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. (2). faktor instrumental yaitu faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa pengaruh dalam bidang pendidikan adalah suatu perubahan yang terjadi akibat kekuatan yang muncul dari lingkungan sekolah baik guru, siswa yang lain dan alat pembelajaran sehingga membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Maka pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini ialah pengaruh perlakuan dari guru yaitu berupa model *Cooperative Script* terhadap hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran Sejarah setelah penggunaan model tersebut, dalam kegiatan pembelajaran untuk melihat perubahan pada hasil belajar.

2.1.2. 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 Script* 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 (1994:30) 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.

2.1.2.1. Prinsip Model *Cooperative Script*

Model pembelajaran *Cooperative Script* ini memiliki konsep dari *the accelerated 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*).

2.1.2.2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Menurut Riyanto (2009:280), 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.

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 diyakininya 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.

2.1.2.3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Menurut Istarani (2011: 16), kelebihan model pembelajaran *cooperative script* adalah :

- 1) Model pembelajaran *Cooperative Script* 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.
- 2) Model pembelajaran *Cooperative Script* mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya. Ini secara khusus bermakna ketika dalam proses pemecahan masalah.
- 3) Model pembelajaran *Cooperative Script* membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar dan menerima perbedaan yang ada.
- 4) 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 meningkatkan keterampilan manajemen waktu dan sikap positif terhadap sekolah.

- 5) Model pembelajaran *Cooperative Script* banyak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawabannya dan menilai ketepatan jawaban.
- 6) *Cooperative script* suatu strategi yang dapat digunakan secara bersama dengan orang lain seperti pemecahan masalah
- 7) *Cooperative script* mendorong siswa lemah untuk tetap berbuat, dan membantu siswa pintar mengidentifikasi celah-celah dalam pemahamannya
- 8) Interaksi yang terjadi selama pembelajaran *Cooperative Script* membantu memotivasi siswa dan mendorong pemikirannya.
- 9) Dapat memberikan kesempatan pada para siswa belajar keterampilan bertanya dan mengomentari suatu masalah
- 10) Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan diskusi
- 11) Memudahkan siswa melakukan interaksi sosial
- 12) Menghargai ide orang lain yang dirasa lebih baik.
- 13) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Selanjutnya yang menjadi kelemahan dari model pembelajaran *Cooperative Script*, yaitu :

- 1) Beberapa siswa mungkin pada awalnya takut untuk mengeluarkan ide, takut dinilai teman dalam kelompoknya.

- 2) Tidak semua siswa mampu menerapkan Model pembelajaran *Cooperative Script* . Sehingga banyak tersita waktu untuk menjelaskan mengenai model pembelajaran ini.
- 3) 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.
- 4) Sulit membentuk kelompok yang solid yang dapat bekerja sama dengan baik.
- 5) Penilaian terhadap murid sebagai individual menjadi sulit karena tersembunyi di dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, kelebihan dan kelemahan tersebut diketahui yang menjadi acuan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script* adalah bagaimana kelebihan tersebut dapat digali dan diterapkan semaksimal mungkin sehingga dapat menutupi kelemahan yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script*.

2.1.3. Konsep Hasil Belajar Kognitif

Salah satu tugas guru adalah mengevaluasi taraf keberhasilan rencana dalam pelaksanaan belajar mengajar. Evaluasi tersebut dilakukan untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Dari hasil belajar diperoleh dapat diketahui tingkat keberhasilan mengajar guru dan belajar peserta didik. Menurut Sudirman (Djamarah, 2000:209) pengambilan keputusan tentang hasil belajar merupakan suatu keharusan bagi seo

rang guru agar dapat mengetahui berhasil tidaknya anak didik dalam proses belajar mengajar, sedangkan menurut Ibrahim(1996: 86), untuk dapat mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran serta kualitas proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan perlu dilakukan suatu usaha penilaian atau evaluasi terhadap hasil pembelajaran siswa.

Hasil belajar diperoleh dari proses evaluasi hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan siswa tersebut dalam belajar tetapi juga bisa disebabkan oleh kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Dengan kata lain, melalui hasil belajar dapat dilihat interaksi keterkaitan keberhasilan belajar antar siswa yang belajar dengan guru sebagai pengajar.

Dimiyati (2002:3) menyatakan “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”.

Menurut Nana Sudjana klasifikasi hasil belajar yang dikemukakan Benyamin Bloom dibagi menjadi tiga ranah, yaitu :

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni (a) pengetahuan atau ingatan, (b) pemahaman, (c) aplikasi, (d) analisis, (e) sintesis, dan (f) evaluasi.

- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni (a) penerimaan, (b) jawaban atau reaksi, (c) penilaian, (d) organisasi, dan (e) internalisasi.
- 3) 3) Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2014:22).

Ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom dalam buku dasar-dasar evaluasi pendidikan Suharsimi Arikunto yaitu:

- 1) Pengetahuan (*Recognition*)

Aspek yang paling dasar dalam Taksonomi Bloom, yang sering disebut sebagai aspek ingatan. Dalam jenjang kemampuan ini, seseorang dituntut untuk mengenali atau mengetahui adanya konsep-konsep, fakta, atau istilah-istilah lainnya. Kata operasional yang digunakan sebagai berikut: menyebutkan, menunjuk, menjelaskan, mengidentifikasi, menyatakan.

- 2) Pemahaman (*Comprehension*)

Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

- 3) Penerapan atau Aplikasi (*Application*)

Untuk penerapan atau aplikasi ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum,

dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkan secara benar.

4) Analisis (*Analysis*)

Dalam tugas analisi ini siswa diminta untuk menganalisis suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Penyusun soal tes bermaksud meminta siswa melakukan sintesis maka pertanyaan-pertanyaan disusun sedemikian rupa sehingga meminta siswa untuk menggabungkan atau menyusun kembali (*reorganize*) hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru. Dengan singkat dapat dikatakan bahwa dengan soal sintesis ini siswa diminta untuk melakukan generalisasi.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Penyusunan soal bermaksud untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai sesuatu kasus yang diajukan oleh penyusun soal.

(Arikunto, 2013:131).

Tabel 2. Daftar indikator Operasional Ranah Kognitif (C1-C6) adalah sebagai berikut:

No	Ranah Kognitif	Kata Oprasional
1	Pengetahuan (C1)	Menyebutkan, menyatakan, mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftarkan, menjodohkan, dan mereproduksi.
2	Pemahaman (C2)	Menerangkan, membedakan, menduga, mempertahankan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan.
3	Aplikasi (C3)	Mengoprasikan, menemukan, menunjukan, menghubungkan, memecahkan, menggunakan, mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, memanipulasi, memodifikasi, meramalkan, menyiapkan dan menghasilkan.
4	Analisis (C4)	Merinci, Mengidentifikasi, mengilustrasikan, menunjukan, menghubungkan, memilih, memisah, menyusun, membagi, membedakan dan menyimpulkan
5	Sintetis (C5)	Mengkategorikan, Menyusun, menghubungkan, mengkombinasi, mencipta, menjelaskan, memodifikasi, mengorganisasikan, membuat rencana,, menyusun kembali, merekontruksikan, merevisi, menuliskan, dan menceritakan
6	Evaluasi (C6)	Menilai, menyimpulkan, memutuskan, menerangkan, membandingkan, mengkritik, mendeskripsikan,

Tabel 2 (Lanjutan)

		Membedakan, menafsirkan, menghubungkan dan membuktikan
--	--	--

Sumber: Arikunto (2013:150)

Untuk meraih hasil belajar yang optimal siswa melakukan suatu usaha pencapaian terhadap tujuan yang ingin dicapai. Usaha tersebut merupakan suatu perbuatan yang mengarah pada penyesuaian tugas-tugas belajar siswa. Menurut Ahmadi (1984:35) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada setiap kali mengikuti tes. Sedangkan Dimiyati (2002:4) berpendapat bahwa, dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dan ijazah atau kemampuan siswa untuk melanjutkan materi atau pokok bahasan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar Sejarah adalah hasil yang telah diperoleh setelah siswa mendapat pengetahuan selamaproses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS Sejarah yang diwujudkan dalam bentuk nilai (angka) dan diperoleh setelah mengikuti tes atau kuis melalui pengukuran (evaluasi) belajar Sejarah siswa. Apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi, maka individu tersebut dapat dikatakan telah melaksanakan apa yang dimaksud dengan belajar dalam hal ini dispesifikasikan pada hasil belajar kognitif.

2.1.4. Konsep Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Isjoni, 2007: 11). Moh. Yamin mengatakan sejarah ialah ilmu pengetahuan dengan umumnya yang berhubungan cerita bertarikh, tentang kejadian dalam masyarakat manusia yang telah lampau, sebagai susunan hasil penyelidikan bahan tulisan atau tanda-tanda yang lain (Moh. Yamin dalam Rustam E. Tamburaka, 2002: 15). Mata pelajaran sejarah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan :

1. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
2. Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban Bangsa Indonesia dimasa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman siswa terhadap proses terbentuknya Bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa sebagai bagian dari Bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat

diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

(Sapriya, 2009 : 209-210)

Dari pendapat para ahli tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami proses perubahan dan perkembangan yang dialami bangsanya, serta membahas kehidupan manusia dimasa lampau yang disampaikan oleh guru terhadap siswa dengan harapan dapat menumbuhkan jiwa nasionalisme.

2.2. Kerangka Pikir

Uma Sekaran dalam bukunya Business Research, 1992 dalam (Sugiyono, 2010:180) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan, mengapa variabel itu ikut dilibatkan dalam penelitian. Pertautan antar variabel tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berfikir (Sugiyono, 2010:60).

Model pembelajaran *Cooperative Script* ini merupakan salah satu model yang digunakan oleh peneliti di SMA Negeri I Sungkai Jaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen. Proses pembelajaran adalah proses yang bertujuan. Salah satu tujuannya yaitu untuk meningkatkan hasil 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 matapelajaran 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 dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran sejarah.

2.3. Paradigma



Keterangan :

X : Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Y : Hasil Belajar Kognitif Siswa

→ : Pengaruh variable X terhadap variable Y

2.4. Hipotesis

(Ridwan, 2013: 163) Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya. (Margono, 2007: 63) menambahkan, bahwa jawaban yang bersifat sementara (dugaan) tersebut memiliki dua kemungkinan yaitu benar atau salah, dia akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya. Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, kerangka pikir dan paradigma, maka hipotesis pada penelitian ini adalah :

H₀ : Tidak Ada pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017.

H₁ : Ada pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017.

REFERENSI

- Muhammad Ali. 1992. *Penelitian Kependidikan, Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa. Halaman 80.
- Siti Fatmawati, Sukardi, dkk. 2006. *Pendidikan dan latihan profesi guru*. Palembang: Universitas Sriwijaya. Halaman 6.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 21.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta. Halaman 124.
- Abdurahman. 1999. Pendidikan bagi anak kesulitan belajar. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 122.
- Slavin, R.E. 1994. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Third Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon. Halaman 30.
- Sutrisno, Hadi. 2007. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada Grup. Halaman 18.
- Ibid. Halaman 8.
- Riyanto, yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada media grup. Halaman 280.
- Istarani, 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Media Persada. Medan. Halaman 16.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2000. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional. Halaman 209.
- Ibrahim dan Nana Syaodih S.(1996). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta Halaman 86.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud. Halaman 3.

Sudjana, nana. 2014. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Cipta. Halaman 22.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka. Halaman 131.

Ibid. Halaman 150.

Ahmadi, Abu. (1984), *Didaktik Metodik*, Semarang, C.V. Toha Putera. Halaman 35.

Dimiyati dan Mudjiono. Opcit. Halaman 4.

Sugiyono. 2010. *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*, Bandung : Cv. Alfabeta. Halaman 180.

Ibid. Halaman 60.

Ridwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: PT. Alfabeta. Halaman 163.

Margono S. 2007. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 63.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah (Sugiyono, 2015:6). Untuk memecahkan suatu masalah dan mendapatkan data yang tepat, maka diperlukan metode yang dapat menunjang penyelesaian suatu masalah. Pemahaman terhadap suatu masalah sangat diperlukan supaya dapat menentukan metode penelitian sesuai dengan masalah yang akan diteliti.

Pemilihan metode yang tepat dapat memudahkan suatu penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji mengenai hubungan sebab akibat (Sudaryono, Margono & Rahayu. 2011:11). Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012:107).

3.2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah *posttest only control design* yang melibatkan dua kelompok. Yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan, yaitu pembelajaran *Cooperative Script*, sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan secara konvensional. Pada akhir pembelajaran, masing-masing kelas diberi *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa yang digunakan untuk melihat adakah pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* dengan kemampuan hasil belajar siswa.

Tabel 3. Desain penelitian

Kelas	Perlakuan	
	Pembelajaran	<i>Posttest</i>
E	X	Y
P	C	Y

Keterangan:

E : kelas eksperimen

P : kelas kontrol

X : kelas yang memperoleh model pembelajaran dengan model *cooperative script*

C : kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional

Y : dilaksanakan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

(Fraenkel dan Wallen, 1993:248)

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2015:297) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek, subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2013:173). Jadi populasi bukan hanya diartikan sebagai orang saja, tetapi bisa juga objek dan benda-benda alam yang lain.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Lampung Utara Tahun Pelajaran 2016/2017, seperti tampak pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Jumlah populasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	X 1	24	16	40
2	X 2	12	27	39
3	X 3	19	21	40
Jumlah		55	64	119

Sumber: Tata Usaha SMA NEGERI 1 Sungkai Jaya

Dari tabel di atas dapat diketahui yang menjadi populasi adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Ajaran 2016/2017 yang terdistribusi dalam 3 kelas (X1, X2, X3) dengan jumlah keseluruhan sebanyak 119 siswa terbagi menjadi 55 laki-laki dan 64 perempuan.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015:118). Selain itu sampel juga didefinisikan sebagai sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013:174).

Menurut Singarimbun dan Effendi (1995) beberapa hal yang perlu di pertimbangkan dalam menentukan besarnya sampel yaitu: 1.) keragaman populasi, 2.) tingkat presisi yang di kehendaki, 3.) rencana analisis, dan 4.) pertimbangan tenaga waktu dan biaya (Triyono, 2012:145).

Berdasarkan populasi di atas maka teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang dipandang mempunyai sangkut paut erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah di ketahui sebelumnya (Margono, 2010:128).

Penelitian ini menggunakan 2 sampel yaitu Kelas X1 dan X3. Adapun pertimbangan-pertimbangannya sebagai berikut:

- a. Guru Mata Pelajaran sejarah yang mengajar di kedua kelas tersebut merupakan guru yang sama;
- b. Siswa yang mencapai standar KKM, hanya 9 siswa dari 40 siswa untuk kelas eksperimen dan 13 siswa dari 40 siswa untuk kelas kontrol;
- c. Jumlah siswa kedua kelas sama yaitu 40 siswa;
- d. Kedua kelas belum memperoleh materi “kehidupan awal masyarakat indonesia”.

Tabel 5. Anggota Sampel Siswa Kelas X 1 SMA NEGERI 1 Sungkai Jaya

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	X1	26	14	40
2	X3	19	21	40

Sumber: Tata Usaha SMA NEGERI 1 Sungkai Jaya

Dari tabel diatas, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X1 yang mendapat perlakuan dengan diajarkan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dan siswa kelas X3 yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

3.4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.4.1. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto dalam bukunya Metode Penelitian Pendidikan, yang dimaksud dengan variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2013:161).

Hatch dan Farhady menyatakan bahwa variabel merupakan atribut seseorang atau objek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain (Sugiyono, 2015:60).

Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, sebagai berikut:

Variabel bebas adalah variabel independen yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya yang menyebabkan timbulnya variabel

dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script*.

Variabel terikat adalah variabel dependen yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya. Model pembelajaran ini akan diujicobakan kepada siswa kelas X1 SMA Negeri 1 Sungkai Jaya. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X1 dan X3. Pada kelas X1 akan diberikan perlakuan dengan diajarkan menggunakan model *Cooperative Script* dan pada kelas X3 akan diberikan perlakuan dengan diajarkan menggunakan model konvensional.

3.4.2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu cara untuk menggambarkan dan mendeskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya, maka peneliti harus memasukkan proses atau operasionalnya alat ukur yang akan digunakan untuk mengidentifikasi gejala atau variabel yang ditelitinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Cooperative Script* dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan berupa model pembelajaran *Cooperative*

Script. Hasil belajar dalam penelitian ini berupa nilai atau skor yang diperoleh oleh siswa setelah mengerjakan *test* berbentuk pilihan ganda pada Materi Pelajaran Sejarah yang telah ditentukan.

Maka penelitian variabel yang akan diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*.

3.5. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.1. Tes

Menurut (Arikunto, 2008:52) tes atau kuis merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dengan melihat aspek pengetahuan/C1, pemahaman/C2, pengaruh/C3, analisis/C4, sintesis/C5 dan evaluasi/C6 dan besarnya nilai KKM yang ditentukan guru untuk Mata Pelajaran Sejarah kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya sebesar 70,00. Sebelum dibuat instrumen, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi soal untuk petunjuk dalam pembuatan soal sebelum digunakan untuk penelitian instrumen. Adapun bentuk tes yang digunakan adalah berupa soal pilihan ganda yang diadakan pada tiap tiap pertemuan atau tiga kali dan masing- masing pertemuan sebanyak 20 soal.

Tabel 6. Kisi-kisi soal *Test*

NO	JENJANG	SKOR	JUMLAH	NILAI
1.	Pengetahuan (C1)	3	5	15
2.	Pemahaman (C2)	4	4	16
3.	Aplikasi (C3)	5	3	15
4.	Analisis (C4)	6	4	24
5.	Sintesis (C5)	7	2	14
6.	Evaluasi (C6)	8	2	16
JUMLAH KESELURUHAN			20	100

Sumber : Olah data peneliti tahun 2017

Dari setiap jenjang soal kognitifnya memiliki skor yang berbeda-beda untuk penilaiannya. Ranah pengetahuan C1 memiliki skor 3, pemahaman C2 skor 4, pengaruh C3 skor 5, analisis C4 skor 6, sintesis C5 skor 7, dan evaluasi C6 skor 8, Kisi-kisi soal *test* tersebut dipergunakan untuk 1 kali *test* diakhir pembelajaran (pertemuan ke-4) setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script*

3.5.2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan (Soeyono Basrowi, 2007:166). Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data dengan mencatat data yang sudah ada pada sekolah. Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan data yang sudah ada, seperti: data siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya dan nilai-nilai tes siswa pada materi Pelajaran Sejarah sebelum menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*.

3.5.3. Kepustakaan

Teknik kepustakaan merupakan cara pengumpulan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam materi yang terdapat di ruang perpustakaan, misalnya dalam bentuk koran, naskah, catatan, kisah sejarah, dokumen-dokumen dan sebagainya yang relevan dengan bahan penelitian (Kontjaraningrat, 1983:133). Teknik kepustakaan dapat diartikan sebagai studi penelitian yang dilaksanakan dengan cara mendapatkan sumber-sumber data yang diperoleh di perpustakaan yang melalui buku-buku literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti (Hadari Nawawi, 1993:133).

Teknik kepustakaan ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti: teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian, serta data-data yang diambil dari berbagai referensi.

3.6. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyak kelas, jumlah siswa, dan cara guru mengajar.
2. Menentukan populasi dan sampel.
3. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
5. Membuat instrumen tes penelitian.
6. Melakukan validitas instrumen.

7. Menguji coba instrumen.
8. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.
9. Menganalisis data.
10. Membuat kesimpulan.

3.7. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan awal pembelajaran guru memeriksa kehadiran siswa, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan membahas sedikit tentang pengetahuan apa yang telah diketahui oleh siswa.

2. Kegiatan inti

Guru menjelaskan materi dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Script. Guru membagi siswa dalam kelompok berpasangan. Guru membagikan naskah yang diberikan ke siswa untuk dipelajari. Kemudian siswa membagi peran untuk menjadi pendengar dan pembaca. Kemudian peran tersebut dilakukan bergantian.

3. Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran guru membimbing siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan sesuatu hal yang belum dipahami dan pembelajaran diakhiri dengan tes.

3.8. Instrument Penelitian

Penelitian memerlukan instrumen penelitian agar mendapatkan data yang valid. Instrument merupakan alat pengumpul data yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagai mana adanya (Margono, 2010:155).

Instrumen untuk mengukur pengelolaan pembelajaran yaitu lembar soal tes pilihan ganda. Lembar soal ini berisi pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan pilihan jawaban A,B,C, D dan E.

3.8.1. Uji Prasyarat Instrumen

Data berperan penting dalam sebuah penelitian, hal yang demikian karena data adalah penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Maka untuk melihat sebuah penelitian tersebut bermutu, dapat ditentukan dari benar tidaknya data yang ada. Benar tidaknya data tersebut dilihat dari instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data. Adapun pengujian instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut :

3.8.2. Uji Validitas

Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu, *valid* dan *reliable*. Menurut (Sudarwan Danim 2000:195) sebuah instrumen dapat dikatakan *valid* jika instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur menurut situasi dan tujuan tertentu. Validitas diuji dengan menggunakan rumus *Pearson* dengan bantuan *Microsoft Excel*, untuk menghasilkan r_{hitung} , selanjutnya r_{hitung} tersebut dibandingkan dengan $r_{tabel}=0,3120$ ($dk= n-2, n=40, \alpha=0,05$). Indikator dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

$\sum X^2$ = jumlah skor item

$\sum Y^2$ = jumlah skor total (seluruh item)

n = jumlah responden

Distribusi (tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n$).

Kriteria pengujian : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti *valid*. Sebaliknya jika hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak *valid*. (Riduwan,2004:128)

3.8.3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrument memperhatikan tiga aspek dari suatu alat ukur, yaitu: kemantapan, ketepatan dan homogenitas. Suatu instrumen dikatakan mantap apabila diukur berulang kali, dengan syarat bahwa kondisi sangat pengukuran tidak berubah, instrumen tersebut memberikan hasil yang sama. Instrumen yang *reliable* berarti instrumen cukup baik untuk mampu mengungkap data. Pengukuran *reliabilitas* instrumen menggunakan rumus *Cronbach Alpha* (Sudijono,2011:208):

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \cdot \left[1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right]$$

dimana :

r_{11} = Nilai reliabilitas

$\sum S_i$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

S_i = Varians total

k = Jumlah item

Dalam penelitian ini, koefisien reliabilitas diinterpretasikan berdasarkan pendapat Guilford (2003: 154) seperti yang terlihat dalam Tabel 3.3

Tabel 7. Kriteria Reliabilitas

Koefisien reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto (2013: 89)

Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen yang memiliki kriteria reliabilitas minimal sedang.

3.8.4. Tingkat Kesukaran Soal

Untuk menghitung tingkat kesukaran soal digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{Np}{N}$$

Keterangan :

P : angka indeks kesukaran item

Np : banyaknya siswa yang dapat menjawab dengan benar

N : jumlah siswa yang mengikuti tes hasil belajar

Sudijono (2008: 372)

Untuk menginterpretasikan tingkat kesukaran suatu butir soal di tentukan dengan menggunakan kriteria indeks kesukaran yang dapat di lihat tabel berikut:

Tabel 8. Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran

Rentang TK	Interpretasi
0,00-0,19	Sangat Sukar
0,20-0,39	Sukar
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Mudah
0,80-1,00	Sangat Mudah

Sumber: Purwanto (2013:101).

3.8.5. Daya Pembeda

Menghitung daya pembeda ditentukan dengan rumus menurut Sudijono sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

Dimana

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

$$P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

D : indeks diskriminasi satu butir soal

P_A : proporsi kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butirsoal yang diolah

P_B : proporsi kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

B_A : banyaknya kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

B_B : banyaknya kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

J_A : jumlah kelompok atas

J_B : jumlah kelompok bawah

(Sudijono, 2008:389)

3.9. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif, sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan sebagai berikut:

3.9.1. Uji Prasyarat

Sebelumnya perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Langkah-langkah uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

3.9.1.1. Uji Normalitas

Sebelum menganalisis data adalah melakukan uji normalitas pada data. Data diuji kenormalannya, apakah data data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan uji *Chi Kuadrat* (Sudjana, 1996: 280), dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Taraf Signifikansi

Taraf Signifikansi yang digunakan $\alpha = 5\%$

2. Hipotesis

H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

3. Statistik Uji

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

Keterangan :

O_i = Frekuensi harapan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

k = Banyaknya pegamatan

4. Keputusan Uji

Tolak H_0 jika $X^2 \geq X_{dk} = (k-1)$ dengan taraf α 5% = taraf nyata untuk pengujian.

3.9.2. Uji Hipotesis

Setelah penelitian diperoleh, lalu dianalisis data yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dari Model *Cooperative Script* terhadap hasil belajar IPS Terpadu. Analisis data yang penulis gunakan yaitu rumus Eta (η). Rumus kolerasi Eta (η) digunakan pada analisis kolerasi sederhana variabel nominal dengan variabel interval. Rumus koefisien kolerasi Eta (η) (Misbahudin, 2013: 57) sebagai berikut:

$$\eta = \sqrt{1 - \frac{\sum Y_T^2 - (N_1)(Y_1)^2 - (N_2)(Y_2)^2}{\sum Y_T^2 - (N_1 + N_2)(Y_T)^2}}$$

Keterangan

N_1 dan N_2 = sampel 1 dan sampel 2

\bar{Y}_T = rata-rata dari seluruh sampel kelompok 1 dan 2

$\sum \bar{Y}_T^2$ = jumlah kuadrat kedua buah sampel

\bar{Y}_1 dan \bar{Y}_2 = rata-rata tiap kelompok

Setelah didapat nilai koefisien kolerasi Eta (η) maka dapat diketahui arti dari nilai

koefisien kolerasi dengan melihat tabel interval nilai kolerasi sebagai berikut :

Tabel 9. Koefisien Kolerasi dan Kekuatan Hubungan.

Interval Koefisien (r)	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2015: 256)

REFERENSI

- Sugiyono. 2015. *Cara Mudah Belajar SPSS & LISREL Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung:Alfabeta. Halaman 6.
- Sudaryono, Margono, Gaguk, dan Wardani, Rahayu. 2013. Pengembangan. Halaman 11.
- Sugiyono. Opcit . Halaman 107.
- Fraenkel, Jack R. dan Norman E.Wallen. 1993. *How to Design and Evalute Researche in Education*. New York: Mc Graw-Hill Inc. Halaman 248.
- Sugiyono. Opcit. Halaman 297.
- Arikunto,Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 173.
- Sugiono. Opcit. Halaman 118.
- Arikunto. Opcit. Halaman 174.
- Triyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Ombak Api. Halaman 145.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 128.
- Arikunto. Opcit. Halaman 161
- Sugiono. Opcit. Halaman 60.
- Arikunto. Opcit. Halaman 52.
- Basrowi & Soeyono. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta. Cangara, Hafied. Halaman 166.

Koentjaraningrat. 1993. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta, Indonesia: PT. Gramedia. Halaman 13.

Hadari, Nawawi. 1993. *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gadjah Mada. Halaman 133.

Margono. Opcit. Halaman 155.

Danim, Sudarwan. 2003. *Riset Keperawatan sejarah dan Metodologi*. Jakarta:EGC Instrumen Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Karya Ilmu. Halaman 195.

Riduan. 2004. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*.Bandung:Alfabeta Jakarta. Halaman 128

Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada. Halaman 208.

Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Halaman 280.

Misbahun dan Hasan, Iqbal. 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistic Edisi-2*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 57.

Sugiono. Opcit. Halaman 256.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan observasi penelitian dan pembahasan mengenai analisis pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Ajaran 2016/2017 diperoleh kesimpulan “Ada pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Ajaran 2016/2017 sebesar 0,9. Hal ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* dengan kekuatan hubungan sangat kuat atau sangat tinggi. Terdapat Pengaruh memiliki arti model pembelajaran *Cooperative Script* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa, ketika model pembelajaran *Cooperative Script* sering diterapkan maka akan meningkatkan kemampuan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sesuai dengan satu kelebihan model pembelajaran *Cooperative Script* yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari perhitungan rata-rata pengelompokan kelas eksperimen didapat hasil sebesar 45,58 dan untuk kelas control sebesar 32,05. Hasil uji yang diolah menggunakan rumus *Eta* (η) sehingga didapat 0,9 sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* memiliki pengaruh dengan kekuatan

hubungan sangat kuat sehingga model pembelajaran *Cooperative Script* ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran disekolah pada Kelas X SMA Negeri 1 Sungkai Jaya.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sungkai Jaya Tahun Ajaran 2016/2017 dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi para guru, model pembelajaran *Cooperative Script* dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa
2. Bagi siswa, dituntut untuk lebih berani dan aktif dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi sekolah, agar melengkapi sumber belajar bagi siswa sehingga memudahkan guru maupun murid dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu. (1984), *Didaktik Metodik*. Semarang, C.V. Toha Putera
- Anas,Sudijono.2008.*Pengantar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Purwanto.2013.*Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto,Suharsimi. 2013.*Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asep Mahfudz. 2012. *Cara Cerdas Mendidik yang Menyenangkan*. Simbiosis Rekatama Media. Bandung.
- Basrowi & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta. Cangara, Hafied.
- Danim, Sudarwan.2003.*Riset Keperawatan sejarah dan Metodologi*.Jakarta:EGC
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: ALFABETA.
- Fraenkel, Jack R. dan Norman E.Wallen. 1993. *How to Design and Evalute Researche in Education*. New York: Mc Graw-Hill Inc.
- Guilford J.P.(1975). *Psychometric Methods And Edit*. Newyork:Mc Graw-Hill.

- Ibrahim dan Nana Syaodih S. (1996). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rinaka Cipta
- Istarani, 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran). Media Persada. Medan.
- Koentjaraningrat. (1993). *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta, Indonesia: PT. Gramedia.
- Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Masri Singarimbun & Sofyan Effendi, 1995, *Metode Penelitian Survei*, Edisi Revisi, PT. Pustaka LP3ES, Jakarta
- Nana Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nawawi, Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1993.
- Riduan.2004. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta Jakarta.
- Riyanto, yatim. 2009. "*Paradigma Baru Pembelajaran*". Jakarta : Kencana prenada media grup.
- Slavin, R.E. 1994. *Educational Psychology: Theory and Practice* . Third Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Sudaryono, Margono, Gaguk, dan Wardani, Rahayu. 2013. Pengembangan
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, nana. 2014. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Cipta
- Sugiyono. 2010. *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*, Bandung : Cv. Alfa Beta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Cara Mudah Belajar SPSS & LISREL Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Alfabeta

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

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

Syaiful Bahri Djamarah. 2000. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.

Syofian,Siregar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana.

Triyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Ombak Api.