



**KEEFEKTIFAN MODEL *COOPERATIVE SCRIPT*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO LAGU
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD
GUGUS NYI AGENG SERANG SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Ayu Rizqia
1401415339**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**



**KEEFEKTIFAN MODEL *COOPERATIVE SCRIPT*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO LAGU
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD
GUGUS NYI AGENG SERANG SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

**Ayu Rizqia
1401415339**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Belajar *Cooperative Script* berbantuan Media Audio Lagu terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang”, karya:

Nama : Ayu Rizqia

NIM : 1401415339

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Semarang, 14 Juni 2019

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, likely belonging to the supervisor, Drs. Purnomo, M.Pd.

Drs. Purnomo, M.Pd
NIP. 196703141992031005

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Belajar *Cooperative Script* berbantuan Media Audio Lagu terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang” karya,

Nama : Ayu Rizqia

NIM : 1401415339

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 3 Juli 2019.


Semarang, 2019

Panitia Ujian



Drs. Ahmad Rifa'i RC, M.Pd
NIP. 195908211984031001

Penguji I,


Drs. Sukardi, M.Pd
NIP. 195905111987031001

Sekretaris,



Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 196008201987031003

Penguji II,



Drs. Sukarjo, M.Pd
NIP. 195612011987031001

Penguji III,



Drs. Purnomo, M.Pd
NIP. 196703141992031005

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Penandatanganan di bawah ini:

Nama : Ayu Rizqia

NIM : 1401415339

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Keefektifan Model Belajar *Cooperative Script* berbantuan Media

Audio Lagu terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus

Nyi Ageng Serang Semarang

menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya peneliti, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 25 Juni 2019

Peneliti



Ayu Rizqia

NIM 1401415339

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Hanya sedikit pekerjaan yang bisa dilakukan sendirian, namun bersama-sama bisa kerjakan banyak hal” – Helen Keller
2. Lagu adalah kawan yang menemani dan menyemangatiku dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan atas segala nikmat dan anugerah dari Allah SWT, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Ibu dan bapakku yang selalu memberikan doa, kasih sayang, semangat, dukungan dan motivasi.

Almamaterku Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Rizqia, Ayu, 2019. *Keefektifan Model Belajar Cooperative Script berbantuan Media Audio Lagu terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang.* Skripsi Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Purnomo, M.Pd. 135 halaman.

Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPS di SD Gugus Nyi Ageng Serang adalah kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa dan siswa sulit mengingat materi yang dipelajari. Permasalahan ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji (1) keefektifan model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu dibandingkan dengan model konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPS, (2) keefektifan model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu dalam meningkatkan hasil belajar IPS, (3) keefektifan model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu dalam meningkatkan hasil belajar IPS, jika pengaruh variabel pengetahuan awal diperhitungkan.

Desain penelitian menggunakan *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasinya adalah siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang tahun pelajaran 2018/2019. Dengan teknik *cluster random sampling* diperoleh sampel penelitian yaitu kelas IV SDN Mangkang Kulon 03 sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu, kelas IV SDN Mangkang Kulon 01 sebagai kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional, dan kelas V SDN Mangunharjo sebagai kelas uji coba instrument penelitian. Variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS. Variabel bebasnya adalah model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data akhir meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu pada kelas eksperimen lebih efektif daripada model konvensional pada kelas kontrol. Ketuntasan belajar kelas eksperimen mencapai 75% sedangkan pada kelas kontrol persentase siswa yang tuntas belajar yaitu 70% yang artinya belum mencapai KKM yang ditetapkan. Terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hasil uji t diperoleh $t_{hitung} (2,9871) > t_{tabel} (2,0301)$ yang artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Uji peningkatan rata-rata menggunakan N-Gain diperoleh nilai N-Gain kelas eksperimen dengan kategori tinggi sebesar (0,7756) lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan kategori sedang sebesar (0,5779).

Simpulan hasil penelitian ini adalah model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional. Saran penelitian yaitu penerapan model pembelajaran di kelas sebaiknya dapat menjadikan siswa berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat membangun sendiri pemahamannya.

Kata kunci: *Cooperative Script*; Hasil Belajar; IPS; Media Audio Lagu

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Belajar *Cooperative Script* berbantuan Media Audio Lagu terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan atas bantuan dari banyak pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.P., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Purnomo, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji I;
6. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji II;
7. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
8. Ketua Gugus Nyi Ageng Serang, Kecamatan Tugu, Kota Semarang;
9. Para Kepala SD Gugus Nyi Ageng Serang, Kecamatan Tugu, Kota Semarang;
10. Para guru kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang, Kecamatan Tugu, Kota Semarang;

Semoga semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih.

Semarang,

Peneliti,



Ayu Rizqia

NIM 1401415339

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Pembatasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah.....	13
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoretis.....	16
2.1.1 Hakikat Belajar.....	16
2.1.2 Hakikat Pembelajaran.....	24
2.1.3 Hasil Belajar.....	29
2.1.4 Hakikat Penilaian Hasil Belajar.....	21
2.1.5 Hakikat Pendidikan IPS di SD.....	37
2.1.6 Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i>	42
2.1.7 Media Audio Lagu.....	47
2.1.8 Model Pembelajaran Konvensional.....	55

2.1.9	Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i> Berbantuan Media Audio Lagu.....	57
2.1.10	Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i> berbantuan Media Audio Lagu dalam Pembelajaran IPS.....	58
2.1.11	Pembelajaran yang Efektif.....	61
2.2	Kajian Empiris.....	63
2.3	Kerangka Berpikir.....	67
2.4	Hipotesis.....	6

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian.....	71
3.2	Populasi dan Sampel.....	73
3.2.1	Populasi.....	73
3.2.2	Sampel.....	73
3.3	Variabel Penelitian.....	74
3.4	Definisi Operasional Variabel.....	75
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	76
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data.....	76
3.5.1.1	Tes.....	76
3.5.1.2	Non Tes.....	77
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	78
3.5.2.1	Uji Validitas.....	80
3.5.2.2	Uji Reliabilitas.....	82
3.5.2.3	Taraf Kesukaran.....	83
3.5.2.4	Daya Pembeda.....	85
3.6	Uji Persyaratan.....	88
3.6.1	Uji Normalitas.....	88
3.6.2	Uji Homogenitas.....	90
3.7	Teknik Analisis Data.....	92
3.7.1	Analisis Data Awal.....	92
3.7.1.1	Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	92
3.7.1.2	Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i>	92
3.7.1.3	Uji Kesamaan Rata-rata.....	93

3.7.2	Analisis Data Akhir.....	96
3.7.2.1	Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	96
3.7.2.2	Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i>	96
3.7.2.3	Uji Hipotesis.....	96
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian.....	103
4.1.1	Hasil Analisis Data Persyarat.....	104
4.1.1.1	Uji Normalitas.....	105
4.1.1.2	Uji Homogenitas.....	106
4.1.2	Analisis Data Awal.....	107
4.1.2.1	Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	108
4.1.2.2	Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i>	109
4.1.2.3	Uji Kesamaan Rata-rata.....	110
4.1.3	Analisis Data Akhir.....	112
4.1.3.1	Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	112
4.1.3.2	Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i>	113
4.1.3.3	Uji Hipotesis.....	114
4.2	Pembahasan.....	120
4.2.1	Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	120
4.2.2	Keefektifan Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i> berbantuan Media Audio Lagu terhadap Hasil Belajar IPS.....	121
4.3	Implikasi	125
4.3.1	Implikasi Teoretis.....	125
4.3.2	Implikasi Praktis.....	127
4.3.3	Implikasi Pedagogis.....	128
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	129
5.2	Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA.....		131

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 2.1 Penskoran Penilaian Pengetahuan IPS.....	36
Tabel 2.2 Pengelompokan Media.....	51
Tabel 2.3 Sintak Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i> berbantuan Media Audio Lagu.....	59
Tabel 3.1 Populasi Penelitaian.....	73
Tabel 3.2 Hasil Analisis Validitas Soal.....	81
Tabel 3.3 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	83
Tabel 3.4 Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	83
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	84
Tabel 3.6 Hasil Uji Taraf Kesukaran.....	84
Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda.....	86
Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Pembeda.....	87
Tabel 3.9 Instrumen Soal Penelitian.....	88
Tabel 3.10 Kriteria Nilai N-Gain.....	101
Tabel 4.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	103
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data Populasi.....	105
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Data Populasi.....	107
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i>	108
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i>	109
Tabel 4.6 Hasil Uji Kesamaan Rata-rat <i>Pretest</i>	111
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Postest</i>	113
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Postest</i>	114
Tabel 4.9 Hasil Uji Ketuntasan Hasil Belajar.....	116
Tabel 4.10 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Nilai <i>Postest</i>	118
Tabel 4.11 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata.....	119

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	49
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	68
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	71
Gambar 3.2 Diagram Taraf Kesukaran Soal Valid.....	85
Gambar 3.3 Diagram Daya Pembeda Soal.....	87
Gambar 4.1 Diagram N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	119

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 Nilai UTS IPS Kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang.....	136
Lampiran 2 Uji Normalitas Nilai UTS IPS Kelas IV.....	142
Lampiran 3 Uji Homogenitas Nilai UTS IPS Kelas IV.....	149
Lampiran 4 Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba.....	154
Lampiran 5 Soal Tes Uji Coba.....	158
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba.....	164
Lampiran 7 Hasil Analisis Soal Tes Uji Coba.....	165
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Tes Uji Coba.....	170
Lampiran 9 Soal <i>Pretest-Postest</i>	171
Lampiran 10 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest-Postest</i>	175
Lampiran 11 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	176
Lampiran 12 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	177
Lampiran 13 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	178
Lampiran 14 Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i>	179
Lampiran 15 Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>	181
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	183
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	221
Lampiran 18 Nilai <i>Postest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	257
Lampiran 19 Uji Normalitas Nilai <i>Postest</i> Kelas Eksperimen.....	258
Lampiran 20 Uji Normalitas Nilai <i>Postest</i> Kelas Kontrol.....	259
Lampiran 21 Uji Homogenitas Nilai <i>Postest</i>	260
Lampiran 22 Uji Hipotesis 1 (Uji Ketuntasan Belajar).....	262
Lampiran 23 Uji Hipotesis 2 (Uji Keefektifan Pembelajaran).....	266
Lampiran 24 Uji Hipotesis 3 (Uji Peningkatan Rata-rata).....	270
Lampiran 25 Bukti Fisik <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	275
Lampiran 26 Bukti Fisik <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Siswa Kelas Kontrol.....	277
Lampiran 27 Bukti Fisik Validasi Instrumen Penelitian.....	279
Lampiran 28 Bukti Fisik Surat Telah Melakukan Penelitian.....	282
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian.....	285

Lampiran 30 Tabel Nilai-nilai r Product Moment.....	288
Lampiran 31 Tabel Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	289
Lampiran 32 Tabel Chi Kuadrat.....	290
Lampiran 33 Tabel F	291
Lampiran 34 Tabel t	292
Lampiran 35 Tabel z	293

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak, baik dalam segi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa 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. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang berdemokrasi serta bertanggungjawab.

Tujuan pendidikan nasional dapat diwujudkan dengan merealisasikan tujuan pembelajaran. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang hendak dicapai setelah melaksanakan proses pembelajaran.

Bloom (dalam Suprijono, 2011:5) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Nawawi (dalam K. Brahim, 2007:39), menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang disajikan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Penelitian dilakukan menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pada pengembangan karakter dan kemampuan melakukan (kompetensi) tugas-tugas dengan standar tertentu, sehingga hasilnya dapat dirasakan oleh siswa, seperti penguasaan terhadap kompetensi, materi tertentu. Penerapan kurikulum 2013 juga menekankan pada pendidikan karakter.

Shafa (2014: 81-96) menjelaskan bahwa proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Oleh karena itu, dalam perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran harus menggunakan model dan media yang dapat membantu siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar yang ideal pada prinsipnya yaitu mencakup semua ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa. Berhasil atau tidaknya individu dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapainya. Dalam penelitian ini, peserta didik dinyatakan berhasil apabila prestasi belajar pada mata pelajaran IPS tinggi, baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sebaliknya peserta didik tidak bisa dinyatakan berhasil dalam proses belajar apabila prestasi belajar yang diraih pada mata pelajaran IPS rendah.

Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

BSNP (2006: 175) menjelaskan pengertian IPS sebagai berikut.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Tujuan mata pelajaran IPS menurut BSNP (2006:175) yaitu agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan pendidikan IPS dapat tercapai jika seorang guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas mampu menumbuhkan, mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik dalam menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk kehidupan di masyarakat. (Hamid Hasan, 1996; Kosasih, 1992 (dalam Solihatin, 2011:1))

Pembelajaran menurut konsep belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Bruner (dalam Baharuddin, 2015:163), pada dasarnya yaitu siswa harus secara aktif “membangun” pengetahuan dan keterampilannya sendiri. Konsep belajar konstruktivisme berpendapat bahwa di samping individu, kelompok di mana individu berada, sangat menentukan proses pembentukan pengetahuan pada diri seseorang. Melalui komunikasi dengan komunitasnya, pengetahuan seseorang dinyatakan kepada orang lain sehingga pengetahuan itu mengalami verifikasi, dan penyempurnaan. seseorang juga dapat memperoleh informasi atau pengetahuan baru dari masyarakat melalui komunikasi. Vygotsky menandakan bahwa kematangan fungsi mental anak justru terjadi lewat proses kerjasama dengan orang lain, seperti dinyatakan oleh Newman (1993: 62) sebagai berikut: *“The maturation of the child’s higher mental functions occurs in this cooperative process, that is, it occurs through the adult’s assistance and participation”*.

Memasuki abad 21, masih banyak guru yang melakukan pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Oleh karena itu, peran guru dan buku-buku teks merupakan sumber belajar yang paling utama. Hal ini cenderung membuat siswa bersikap pasif dalam pembelajaran IPS maupun gejala-gejala

sosial yang terjadi di masyarakat. Dengan demikian, tujuan pembelajaran IPS akan sulit tercapai dengan optimal. Tujuan IPS ini, erat kaitannya dengan kualitas pembelajaran IPS.

Wahab (1986) (dalam Solihatin, 2011:1) menyatakan berdasarkan analisis konseptual dan kondisi pendidikan IPS di Indonesia, ternyata masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengikuti mata pelajaran IPS karena metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dirasa kurang tepat. Kemudian Hasan (1996) (dalam Solihatin, 2011:1) mengemukakan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran kurang terlatih dan proses belajar mengajar akan berlangsung dengan kaku yang berakibat kurangnya pengembangan pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan siswa. Subali, dkk (2012: 26-32) dalam jurnal penelitiannya menjelaskan bahwa beberapa faktor yang menyebabkan siswa sulit memahami materi ajar yaitu sulit berkonsentrasi, mudah bosan, tidak kreatif, suasana belajar tidak menyenangkan, dan merasa tegang.

Sesuai dengan permasalahan tersebut, Sufazen (2014:57-63) dalam penelitiannya pada jurnal UNNES menyatakan dalam pembelajaran IPS guru sering menggunakan model konvensional seperti ceramah diiringi dengan penjelasan, pembagian tugas dan latihan. Selanjutnya dijelaskan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, jarang menggunakan media pembelajaran, suasana belajar kaku, dan belum menerapkan variasi interaksi dalam pembelajaran, peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran dan hanya mendengarkan informasi yang dijelaskan oleh guru. Kemudian Syafrudin, dkk (2018: 147-158) dalam jurnal penelitiannya juga menyatakan bahwa dalam

pembelajaran di dalam kelas guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga kurang menunjang keaktifan siswa dan siswa kurang fokus terhadap materi pelajaran.

Permasalahan pembelajaran IPS tersebut juga terjadi di kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Kota Semarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan dokumentasi nilai hasil belajar IPS kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang (SDN Mangkang Wetan 01, SDN Mangkang Wetan 02, SDN Mangkang Wetan 03, SDN Mangkang Kulon 01, SDN Mangkang Kulon 03, dan SDN Mangunharjo) terdapat beberapa permasalahan yang terkait dengan pembelajaran IPS. Diantaranya yaitu: pembelajaran masih menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu *teacher centered*, siswa sering lupa materi yang diajarkan karena proses pembelajaran kurang melibatkan siswa sehingga siswa cenderung pasif, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran. Selain itu, kurangnya peran aktif orang tua dalam pembelajaran di rumah mengakibatkan siswa sering lupa mengulas kembali pelajaran yang didapatnya di sekolah.

Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPS didukung dengan hasil belajar ulangan akhir semester 1 siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang pada muatan pembelajaran IPS yang masih rendah. Dari jumlah siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang sebanyak 134 siswa, 70 siswa (52,23%) nilainya masih di bawah KKM dan sisanya 64 siswa (47,77%) sudah di atas KKM. KKM pelajaran IPS SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang diantara

63 sampai 65, yaitu SDN Mangkang Wetan03, SDN Mangkang Kulon 01, dengan KKM 63; SDN Mangkang Wetan01, SDN Mangunharjo, dan SDN Mangkang Kulon 03 dengan KKM 64; dan SDN Mangkang Wetan 02 dengan KKM 65. Djamarah (2014: 108) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran bisa mencapai taraf keberhasilan minimal atau mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan, apabila kurang dari 75% maka harus diadakan remedial.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini membahas permasalahan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus Nyi Ageng Serang Semarang berdasarkan salah satu permasalahan yang teridentifikasi bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Meskipun saat ini pemerintah merekomendasikan menggunakan saintifik, tetapi pada praktiknya dalam pembelajaran masih ada guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Permasalahan mengenai belum optimalnya kualitas pembelajaran di dalam kelas merupakan masalah yang sangat penting sehingga perlu dicari solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut, serta memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang. Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan tersebut, maka peneliti menetapkan alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yaitu melalui keterampilan guru dalam mengajar, aktivitas siswa, dan hasil belajar

IPS dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yaitu model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu.

Kosasih (1992) (dalam Solihatin, 2011:1) menyatakan bahwa pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa adalah kemampuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru. Hal ini didasari oleh pendapat Jarolimek (1967) (dalam Solihatin, 2011:1) yang berasumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa. Selain itu, Wardana, dkk (2018:49-57) melalui hasil penelitiannya menyatakan bahwa strategi pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Model belajar *Cooperative Script* merupakan model belajar yang dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dan dapat menumbuhkan gagasan baru, daya berpikir kritis, serta mengembangkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Menurut Lambiotte, dkk. (1988) (dalam Huda, 2018:213), *Cooperative Script* merupakan strategi pembelajaran di mana siswa bekerjasama secara berpasangan dan bergantian menyampaikan secara lisan bagian-bagian materi yang dipelajari. Model belajar ini bertujuan untuk membantu siswa berpikir secara sistematis, berkonsentrasi pada materi pelajaran, dan melatih siswa agar saling bekerja sama dengan pasangan belajarnya dalam situasi yang menyenangkan. Model ini juga bisa membuat siswa menemukan pikiran pokok dari gagasan yang disampaikan oleh guru.

Penerapan model *Cooperative Script* akan lebih optimal dengan adanya media sebagai pendukung. Gagne (dalam Solihatin, 2011:23) yang mengartikan media merupakan komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa belajar. Dengan adanya media akan memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini peneliti memilih media audio lagu untuk dipadukan dengan model *Cooperative Learning*.

Rachmi, dkk. (2018:4.4) menjelaskan bahwa lagu merupakan karya musik berupa rangkaian nada-nada tunggal yang disertai dengan syair, minimal terdiri dari satu bait kalimat lengkap yang siap untuk dinyanyikan. Ratminingsih N.M. (2016:27-38) melalui penelitian yang dilakukannya diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media audio berbasis lagu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, dan materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Proses pembelajaran menggunakan media audio lagu dapat dilakukan dengan cara mengubah materi pembelajaran menjadi lirik-lirik lagu yang dapat dinyanyikan oleh siswa. Pelaksanaan pembelajaran dengan media audio lagu pembelajaran akan lebih efektif, mudah, dan menyenangkan karena aktifitas pembelajaran dilakukan dengan beryanyi (belajar sambil bernyanyi).

Berdasarkan teori ahli yang menyatakan bahwa pemilihan model belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, peneliti menduga masalah yang terjadi di kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Kota Semarang adalah berkaitan dengan model dan media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran dan dalam skripsi ini penerapan model

Cooperative Script berbantuan media audio lagu merupakan solusi sebagai inovasi pembelajaran serta pemecahan masalah pembelajaran di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang.

Proses pembelajaran menggunakan media audio lagu dapat dilakukan dengan cara mengubah materi pembelajaran menjadi lirik-lirik lagu yang dapat dinyanyikan oleh siswa. Pelaksanaan pembelajaran dengan media audio lagu pembelajaran akan lebih efektif, mudah, dan menyenangkan karena aktifitas pembelajaran dilakukan dengan beryanyi (belajar sambil bernyanyi).

Kelebihan model belajar *Cooperative Script* diantaranya yaitu: (1) dapat menumbuhkan ide-ide pokok, daya berpikir kritis, dan mengembangkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat baru yang diyakini benar; (2) mengajarkan siswa agar percaya pada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan diri sendiri untuk berpikir, mencari informasi, dan belajar dari siswa lain; 3) melatih siswa agar mampu memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide yang didapatnya dengan ide temannya; 4) membantu siswa agar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang dalam segi akademik serta menerima perbedaan tersebut; 5) memotivasi siswa yang kurang dalam segi akademik agar mampu mengungkapkan pendapatnya; 6) memudahkan siswa dalam berdiskusi dan melakukan interaksi sosial; dan 7) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian model pembelajaran *Cooperative Script* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Trisnowati (2018: 66-70) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model

Cooperative Script pada pembelajaran IPS efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS, serta efektif meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik. Hidayat, dkk (2017:562-568) menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan *mind mapping* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Prigi Kebumen. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Panjaitan (2018:127-131) menunjukkan hasil bahwa model *Cooperative Script* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Peneliti juga menemukan penelitian yang bertentangan dengan penelitian yang dilakukan. Tujuan dicantulkannya penelitian yang bertentangan ini untuk menguji apakah penelitian yang dilakukan bias atau tidak, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan bermakna. Penelitian tersebut dilakukan oleh Anisa Eprilia (2015) dengan judul “Perbedaan Model Pembelajaran *Cooperative Script* dengan *Paired Storytelling* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS”. Hasil penelitian menggunakan uji t menunjukkan tidak ada perbedaan hasil belajar model *cooperative script* dan konvensional. Perbedaan pengukuran skor *posttest* kelas *cooperative script* dengan kelas kontrol menyatakan bahwa nilai t_{hitung} adalah 1,86 dibawah t_{tabel} 1%, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen 1 dengan kelas kontrol pada tingkat kepercayaan 99%.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian tersebut. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu yang ditinjau dari hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang

Kota Semarang. Hal lain yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu lokasi, materi, dan subjek yang diteliti.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti telah mengkaji keefektifan model *Cooperative Script* melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Cooperative Script* berbantuan Media Audio Lagu terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Metode pembelajaran yang sering digunakan yaitu ceramah.
3. Proses pembelajaran belum melibatkan siswa, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Guru belum menggunakan media sebagai penunjang pembelajaran.
5. Banyak siswa yang tidak mencapai KKM dibuktikan dengan hasil observasi dari 134 siswa, 70 siswa belum tuntas dan 64 siswa tuntas.
6. Kurangnya peran aktif orang tua dalam pembelajaran di rumah sehingga siswa tidak mengulas kembali materi yang diajarkan di sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi dan fokus pada permasalahan yang berkaitan dengan model pembelajaran siswa di kelas IV

SD Gugus Nyi Ageng Serang Kecamatan Tugu Kota Semarang. Peneliti telah menguji keefektifan penggunaan model belajar *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu terhadap hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan pengetahuan awal sebagai variabel kontrol.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah keefektifan model *cooperative script* berbantuan media audio lagu dibandingkan dengan model konvensional untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang?
- b. Sejauhmana tingkat keefektifan model *cooperative script* berbantuan media audio lagu dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang?
- c. Bagaimanakah keefektifan model *cooperative script* berbantuan media audio lagu dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang, jika pengaruh variabel pengetahuan awal diperhitungkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Menguji keefektifan model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu dibandingkan dengan model konvensional dalam meningkatkan hasil belajar

IPS siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang.

- b. Menguji sejauhmana tingkat keefektifan model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Nyi Agung Serang Semarang.
- c. Menguji keefektifan model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang, jika pengaruh variabel pengetahuan awal diperhitungkan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik, diantaranya dapat memberikan solusi nyata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik untuk menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini juga dapat dijadikan bahan referensi atau pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini juga diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di jenjang pendidikan sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis, bagi:

1.6.2.1 Siswa

Penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu dapat membantu siswa untuk berpikir kritis, aktif dalam pembelajaran, lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan, dan menumbuhkan antusias dan motivasi siswa saat proses pembelajaran IPS.

1.6.2.2 Guru

Memberikan alternatif perbaikan pembelajaran khususnya hasil belajar IPS di Sekolah Dasar melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2.3 Sekolah

Penelitian mengenai keefektifan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk memudahkan penentuan model pembelajaran yang sesuai dengan KBM, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan hasil belajar bisa mencapai KKM.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut R. Gagne dalam Susanto (2016: 1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan menurut instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.

E.R. Hilgard dalam Susanto (2016: 3), menjelaskan belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Hamalik dalam Susanto (2016: 3-4) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekadar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan pengalaman atau latihan.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku atau sikap yang terjadi dalam diri individu akibat dari pengalaman yang dialami melalui interaksi antar individu dengan individu lainnya dan individu dan lingkungannya guna memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru yang dapat bermanfaat bagi diri individu itu sendiri maupun orang lain.

2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar

Ciri-ciri belajar menurut Djamarah (2011: 15-16) antara lain:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar, maksudnya yaitu individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, yaitu perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, maksudnya adalah perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak usaha belajar yang dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, artinya perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Berarti tingkah laku yang terjadi setelah belajar bersifat menetap.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, berarti perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan tingkah laku ini benar-benar disadari.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

2.1.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Dimiyati(2010: 42), ada beberapa prinsip yang relatif berlaku umum dan dapat dijadikan dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa.

- a. Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar (Gage dan Berliner, 1984: 335). Perhatian dalam belajar akan timbul pada siswa apabila yang dipelajari siswa sesuai dengan kebutuhannya. Apabila bahan pelajaran tersebut merupakan sesuatu yang dibutuhkan siswa maka siswa akan mempelajarinya lebih lanjut, hal ini akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya. Apabila perhatian alami ini tidak ada maka siswa perlu dibangkitkan perhatiannya.

Motivasi juga penting dalam belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi dapat dibandingkan dengan mesin dan kemudi pada mobil (Gage dan Berliner, 1984: 372). Sedangkan menurut H.L. Petri (Petri, Helbert L., 1986: 3) menyatakan bahwa motivasi dapat merupakan tujuan dan alat dalam pelajaran. Dari pengertian motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan penggerak bagi seseorang untuk melakukan sesuatu.

Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Contohnya saja, ketika siswa menyukai sesuatu bidang studi tertentu, misalnya olahraga, maka siswa itu akan senantiasa menunjukkan perhatiannya pada bidang olahraga tersebut dan demikian timbul motivasi untuk mempelajari bidang studi tersebut secara mendalam. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya, perubahan nilai-nilai yang dianut akan mengubah tingkah laku manusia dan motivasinya.

b. Keaktifan

Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. John Dewey mengemukakan bahwa belajar menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri. Guru sekedar pembimbing dan pengarah.

c. Keterlibatan Langsung/Berpengalaman

Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dari pengetahuan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa belajar yang bermakna bagi siswa harus berasal dari apa yang siswa alami langsung.

d. Pengulangan

Prinsip belajar yang menekankan perlunya ada pengulangan yaitu menurut teori *Psikologi Asosiasi* atau *Koneksionisme* dengan tokohnya yang terkenal yaitu Thorndike yang mengemukakan bahwa belajar ialah pembentukan hubungan antara stimulus dan respons, dan pengulangan terhadap pengalaman-pengalaman itu memperbesar peluang timbulnya respons benar. Kemudian perkembangan dari teori *Koneksionisme* yaitu teori *Psikologi Conditioning* yang juga menekankan pentingnya pengulangan dalam belajar yaitu *respons* tetapi bukan hanya oleh stimulus, tetapi juga karena kondisi. Seperti halnya siswa akan masuk kelas jika mendengar bunyi bel, kendaraan akan berhenti saat lampu rambu lalu lintas berwarna merah dan akan berjalan saat lampu rambu lalu lintas berwarna hijau.

Teori tersebut menekankan pentingnya pengulangan yang dapat melatih seseorang untuk terbiasa melakukan sesuatu. Perilaku/respon yang timbul tersebut dipengaruhi oleh stimulus dan kondisi.

e. Tantangan

Teori Medan dari Kurt Lewin mengemukakan bahwa siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Maksud dari teori tersebut adalah siswa dalam belajar akan mengalami hambatan yang harus dihadapi siswa tersebut, jika siswa berhasil menghadapi hambatan tersebut maka tujuan belajar siswa akan tercapai dan siswa dapat melanjutkan ke tahap belajar yang selanjutnya. Agar dalam diri anak tumbuh motif yang kuat untuk menghadapi hambatan maka perlu adanya bahan belajar yang dapat membuat siswa tertantang untuk mengatasinya. Maka dari itu tantangan diperlukan untuk membangkitkan keinginan siswa dalam belajar.

f. Balikan dan Penguatan

Teori *Operant Conditioning* dari B.F. Skinner menekankan respons dalam proses belajar. Siswa akan lebih bersemangat dalam belajar apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik, ini merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya. Dorongan belajar menurut B.F. Skinner tidak hanya dari penguatan yang menyenangkan tetapi juga dari penguatan yang tidak menyenangkan. Dalam artian penguatan positif maupun negatif dapat memperkuat belajar. (Gage dan Berliner, 1984: 272)

g. Perbedaan Individual

Setiap siswa merupakan individu yang unik dan memiliki perbedaan sendiri-sendiri. Tidak ada siswa yang sama persis, ini dapat dilihat melalui perbedaan psikis, kepribadian dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Guru harus memperhatikan perbedaan individual siswa dalam pembelajaran.

2.1.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang tentunya mempengaruhi hasil belajar pula. Adapun faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

a. Faktor-faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar. Faktor internal dibagi menjadi tiga faktor yaitu faktor:

- 1) Jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat motif, kematangan dan kesiapan peserta didik dalam melakukan proses belajar dalam dirinya.
- 3) Kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani yang tentunya akan memberikan pengaruh buruk terhadap proses belajar yang dialami siswa.

b. Faktor-faktor Eksternal

Faktor ekstern merupakan faktor yang ada di luar diri individu. Faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor:

a) Keluarga

Keluarga sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, sebab keluarga merupakan lingkungan belajar pertama yang dimiliki oleh siswa. Pengaruh tersebut berupa cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Sekolah

Sekolah merupakan tempat dimana siswa mulai belajar secara terstruktur. Faktor yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah.

c) Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keadaan siswa dalam masyarakat. Keadaan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan bagi dirinya, seperti mengikuti kegiatan-kegiatan sosial, berorganisasi, keagamaan, dll. Tetapi siswa juga perlu membatasi kegiatan yang diikuti dalam masyarakat agar tidak kewalahan dan mengganggu waktu belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor internal dan eksternal dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajarnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya preventif agar proses belajar dalam diri peserta didik dapat terlaksana dengan baik.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat (20), Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kata pembelajaran mengandung arti “proses membuat orang melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan” (Winataputra dalam Ngalimun, 2016: 29). Kemudian dijelaskan kembali bahwa pembelajaran merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran”. Pada dasarnya, pembelajaran merupakan perubahan perilaku individu (siswa) yang diperoleh dari proses belajar yang dilakukan guru dan siswa. Perubahan itu bersifat “intensional, positif-aktif, dan efektif fungsional” (Sabri dalam Ngalimun, 2016: 30)

- a. Intensional maksudnya perubahan yang terjadi karena pengalaman atau setelah melakukan praktik.
- b. Positif-aktif maksudnya perubahan bersifat positif yaitu perubahan yang berguna dan bermanfaat bagi siswa itu sendiri sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih baik.
- c. Efektif fungsional maksudnya perubahan yang memberikan manfaat bagi siswa dan perubahan itu bersifat tetap.

Sedangkan menurut Dimiyati (2010) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan,

dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu aktifitas belajar yang melibatkan unsur-unsur dan komponen-komponen pendidikan di dalamnya yang menghasilkan perubahan perilaku maupun pengetahuan yang bersifat positif dan bermanfaat bagi siswa.

2.1.2.2 Ciri-ciri Pembelajaran

Berdasarkan definisi pembelajaran di atas, maka terdapat ciri sebagai tanda suatu proses atau kegiatan dikatakan sebagai pembelajaran. Ciri-ciri pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- a.** Merupakan upaya sadar dan disengaja.
- b.** Pembelajaran harus membuat siswa belajar.
- c.** Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
- d.** Pelaksanaan terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasil.

Selain ciri belajar diatas, ciri belajar yang lain dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (1998) menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- a. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
- c. Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
- e. Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
- f. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

2.1.2.3 Prinsip Pembelajaran

Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck (1974) sebagai berikut:

- a. Respon-respon baru (new responses) diulang sebagai akibat dari respon terjadi sebelumnya.
- b. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda dilingkungan siswa.
- c. Perilaku yang timbul oleh tanda-tanda tentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan.

- d. Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
- e. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah.
- f. Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses siswa belajar.
- g. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa.
- h. Kebutuhan memecah materi kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkan dalam suatu model.
- i. Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.
- j. Belajar akan lebih cepat, efisien, dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas keterampilannya dan cara meningkatkannya.
- k. Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lebih lambat.
- l. Persiapan dapat membuat siswa mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar.

Gagne (1997), dalam buku *Condition of Learning* mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian (*gaining attention*) : hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontadiksi, atau kompleks.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
- c. Mengingatnkan konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari menjadi persyaratan untuk mempelajari materi yang baru.
- d. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi pelajaran yang telah direncanakan.
- e. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
- f. Memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eliciting performance*): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
- g. Memberikan balikan (*providing feedback*): memberitahu seberapa jauh ketetapan performance siswa.
- h. Menilai hasil belajar (*assessing performance*): memberitahu tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- i. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan

memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekan apa yang telah dipelajari.

2.1.3 Hasil Belajar

Keberhasilan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dapat diketahui melalui hasil belajar.

Dimiyati (2013:3) menjelaskan pengertian hasil belajar sebagai berikut.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, belajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Evaluasi ialah proses penilaian untuk menggambarkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Dari sisi siswa, hasil belajar yaitu berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Menurut Gagne (dalam Hernawan, 2011: 10.20) hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu:

- a. Informasi Verbal (*Verbal Information*). Informasi verbal adalah kemampuan yang memuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Untuk menguasai kemampuan ini siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.
- b. Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*). Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.
- c. Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*). Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam

memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berpikir.

- d. Sikap (*Attitudes*). Sikap ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.
- e. Keterampilan Motorik. Keterampilan motorik mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan, dan kehalusan

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Purwanto (dalam Syarifuddin. A, 2011:113-136), yaitu:

- a. Faktor dari diri siswa itu sendiri, yaitu kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan/drill, motivasi belajar, dan faktor pribadi.
- b. Faktor sosial, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti: faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, lingkungan, serta kesempatan yang ada dan motivasi sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar juga disampaikan oleh Sutrisno dan Siswanto (2016:111-120) melalui penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: penguasaan metode mengajar guru, media pembelajaran, dan motivasi belajar siswa. Senada dengan hal tersebut, Roffiq, dkk (2017:35-40) dalam penelitian juga menyatakan bahwa suasana lingkungan belajar dalam kelas sangat penting dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, Pingge dan Wangid (2016:146-167) dalam penelitian yang dilakukannya juga menjelaskan bahwa

faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi kompetensi guru dalam mendiagnosis kesulitan belajar siswa, memanfaatkan media belajar, dan mengelola kelas.

Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2011:22) yang mengelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu: 1) ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek; 2) ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek; dan 3) ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan yang terdiri dari enam aspek.

Andersons & Krathwohl (dalam Sani, 2016:104) menyatakan bahwa taksonomi belajar dalam domain kognitif terbagi menjadi enam kategori, yaitu: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (berkreasi).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang terjadi pada diri individu setelah mengalami proses pembelajaran yang dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk huruf/kata/symbol. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada ranah kognitif yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2.1.4 Hakikat Penilaian Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Penilaian

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun

2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan bab 1 pasal 1 ayat (2) dijelaskan bahwa, penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Lalu, pada bab 5 pasal 6 ayat (1), Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan dalam bentuk ulangan, pengamatan, penugasan, dan/atau bentuk lain yang diperlukan.

Poerwanti (2008:1-9) menyatakan bahwa penilaian merupakan penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi sejauh mana perolehan hasil belajar siswa atau ketercapaian kompetensi siswa.

Hasil penilaian yang di dapat digunakan untuk melakukan evaluasi yaitu pengambilan keputusan terhadap ketuntasan belajar peserta didik dan efektivitas proses pembelajaran (BSNP dalam Poerwanti, 2008:2-12).

Berdasarkan uraian penilaian hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar merupakan proses pemberian nilai kepada peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang bertujuan mengetahui sejauh mana penguasaan kompetensi yang dicapai oleh peserta didik.

2.1.4.2 Prinsip Penilaian

Penilaian dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut.

- a. Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- b. Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.

- c. Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
- d. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- e. Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- f. Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.
- g. Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- h. Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.
- i. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya. (Poerwanti, 2008:2.12)

2.1.4.3 Jenis dan Teknik Penilaian

Jenis penilaian ada 5 macam sebagai berikut.

- a. Penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilakukan pada akhir program pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses pembelajaran tersebut.

- b.** Penilaian sumatif, yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun.
- c.** Penilaian diagnosis, yaitu penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya.
- d.** Penilaian penempatan, yaitu penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu.
- e.** Penilaian selektif, yaitu penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu. (Poerwanti, 2008:1.32)

Penelitian ini hanya menggunakan penilaian formatif. Karena keterbatasan waktu. Jadi penilaian dilakukan setelah proses pembelajaran selesai.

Teknik penilaian dibedakan menjadi dua macam yaitu:

a. Teknik tes

Teknik tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan oleh orang yang dites dan berdasarkan hasil menunaikan tugas-tugas tersebut, akan dapat ditarik kesimpulan tentang aspek tertentu pada orang tersebut. (Poerwanti, 2008:1.32)

Tes dapat berupa tes objektif, esai (uraian), dan lisan. Hal yang harus dipelajari dalam merancang tes adalah kurikulum sekolah yang berlaku, kemudian ditentukan KD, materi pokok, hasil belajar yang diharapkan dan terakhir indikator yang berkaitan dengan tujuan instruksional khusus untuk tes yang akan disusun.

Syarat-syarat tes yang baik antara lain harus valid (*sahih*) atau hanya mengukur apa yang hendak diukur dan harus andal (*reliable*). Keandalan dalam hal ini meliputi kecermatan atau ketepatan (*precision*) dan keajegan (*consistency*) dari hasil pengukuran yang dilakukan.

b. Teknik Non Tes

Menurut Solihatin dan Rahajo (2011:48), penilaian tidak terbatas pada aspek kognitif, tetapi mencakup aspek afektif dan keterampilan. Alat yang tepat untuk mengukur nilai dan sikap sosial seperti membuat daftar pertanyaan, skala penilaian, daftar cek, laporan pribadi, dan wawancara.

Jenis penilaian nontes yang sering digunakan pada mata pelajaran IPS, meliputi tugas dan penampilan. Dengan demikian, penilaian dalam IPS perlu dilakukan secara terus menerus, utuh, dan menyeluruh sehingga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat secara utuh dilakukan. Penilaian ranah psikomotor dan afektif secara eksplisit tidak tertuang dalam SK-KD. Mengajarkan aspek psikomotor dan afektif dilakukan dengan cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang memuat penilaian unsur kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini menggunakan penilaian tes dan nontes. Penilaian tes lebih mengarah pada pemberian soal tertulis berupa pilihan ganda untuk menilai ranah kognitif. Sedangkan penilaian nontes lebih mengarah pada observasi untuk menilai ranah afektif dan psikomotor.

2.1.4.4 Penilaian Hasil Belajar IPS di SD

Wahab (2012:1.30-1.32) menjelaskan bahwa penilaian bagi guru berfungsi mengungkapkan kelemahan proses pembelajaran yang meliputi bobot materi yang disajikan, metode dan media yang digunakan, strategi yang dilaksanakan. Sedangkan bagi siswa, penilaian berfungsi mengungkapkan kemajuan atau penguasaan materi secara individual maupun kelompok dalam mempelajari IPS.

Penelitian ini hanya menggunakan penilaian formatif. Penilaian formatif dilaksanakan setelah menyelesaikan pembelajaran IPS setiap pertemuan. Penilaian formatif dilaksanakan dalam bentuk tes tulis sesuai dengan kebutuhan guru. Fungsi penilaian formatif yaitu untuk perbaikan pembelajaran. Penilaian formatif yang dilaksanakan secara tertulis sekurang-kurangnya satu kali untuk tiap pertemuan. Nilai pengetahuan IPS yang diperoleh dari penilaian formatif ditulis NPH, penulisannya menggunakan angka pada rentangan 0-100.

Tabel 2.1 Penskoran Penilaian Pengetahuan IPS

Jenis Soal	No. Soal	Skor	Total Skor
Pilihan Ganda	1-10	Setiap jawaban benar mendapat skor 10	100
Skor Maksimal			100

$$\text{NPH} : \frac{\text{Skoryangdiperoleh}}{\text{Skormaksimal}} \times \mathbf{x}$$

2.1.5 Hakikat Pendidikan IPS di SD

2.1.5.1 Pengertian IPS di SD

Dasar pengertian IPS yang mendalam dikemukakan oleh *National Council for Social Studies* (NCSS) (1993) (dalam Sapriya 2017:10) yang merumuskan IPS sebagai berikut.

Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

yang artinya IPS merupakan integrasi dari berbagai macam disiplin ilmu-ilmu sosial dan ilmu humaniora yang dapat mengembangkan kemampuan dan kompetensi kewarganegaraan yang dimiliki oleh peserta didik. IPS terdiri dari berbagai macam disiplin ilmu sosial diantaranya antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, politik, agama, sosiologi, bahkan matematika dan ilmu alam.

Edgar Wesley (1937) (dalam Sapriya, 2017: 9) menjelaskan bahwa “*The social studies are the social sciences simplified for pedagogical purposes*”. Artinya IPS merupakan ilmu-ilmu sosial yang telah disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Somantri (dalam Sapriya, 2017:11-12) mengemukakan pendidikan IPS di sekolah dasar sebagai penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Penyederhanaan dalam pengertian tersebut bermaksud menunjukkan bahwa tingkat kesulitan yang ada pada materi pendidikan IPS harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat siswa.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS merupakan perpaduan dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang telah diseleksi, disederhanakan, dan diadaptasi berdasarkan prinsip-prinsip psikologis dan pedagogis sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar dan sebagai bahan ajar persekolahan.

2.1.5.2 Tujuan IPS di SD

Gross (1978) (dalam Solihatin, 2011:15) mengungkapkan tujuan pendidikan IPS yaitu untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. selain itu, tujuan pendidikan IPS yaitu mengembangkan kemampuan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.

Sejalan dengan tujuan IPS yang dikemukakan oleh Gross, Sapriya (2017:12) juga menjelaskan bahwa tujuan IPS pada tingkat sekolah dasar yaitu untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi dan masalah sosial, juga kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat supaya menjadi warga negara yang baik.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan dapat membantu siswa supaya mendapatkan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengenal, menganalisis, menyampaikan pendapat dan membuat suatu keputusan yang rasional sehingga dapat membantu memecahkan masalah.

2.1.5.3 Karakteristik IPS di SD

Menurut Susanto (2016:127) secara teoretis, pembelajaran IPS memiliki karakteristik yang spesifik, yaitu:

- a. Mempelajari sistem sosial dan sistem budaya.
- b. Mempelajari tentang kehidupan manusia, analisis interaksinya dan lingkungannya.
- c. Mempelajari aspek ekonomi dan kesejahteraan.
- d. Mempelajari waktu perubahan.
- e. Mempelajari sistem berbangsa dan bernegara, dan
- f. Berkedudukan sebagai ilmu sosial pendukung.

2.1.5.4 Ruang Lingkup IPS di SD

Pada ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. (Sardjiyo, 2009:1.29)

2.1.5.5 Pembelajaran IPS di SD

Bidang studi IPS merupakan kajian ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Karakteristik pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dapat dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di

masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan. Adapun lima sumber materi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut:

- 1) Segala sesuatu atau apa saja ada dan terjadi disekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- 2) Kegiatan manusia, misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- 3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- 4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang luar biasa.
- 5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi dari makanan, pakaian, permainan dan keluarga.

b. Strategi penyampaian pembelajaran IPS

Strategi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu strategi, yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara dan dunia.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk membekali pengetahuan bagi siswa untuk menjalani kehidupannya sekarang dan masa depan (Hidayati, 2008:26).

Model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas IV semester 2.

a. Kompetensi Dasar

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

b. Materi Pokok

1) Keragaman ekonomi di Indonesia.

2) Keadaan dan mata pencaharian penduduk di suatu daerah.

3) Perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal.

c. Indikator

3.2.1 Menjelaskan aktivitas ekonomi di bidang pertanian, peternakan, perikanan, dan perhutanan.

3.2.2 Menjelaskan aktivitas ekonomi di bidang pertambangan, industri, perdagangan, dan jasa.

3.2.3 Mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang ada di lingkungan sekitar.

3.2.4 Mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang dilakukan anggota keluarga.

3.3.1 Menjelaskan jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggalnya.

3.3.2 Menganalisis pengaruh keadaan dan lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk.

3.3.3 Menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan penduduk terkait kegiatan ekonomi.

3.3.4 Mengidentifikasi jenis pekerjaan penduduk terkait kegiatan ekonomi di Lingkungan tempat tinggalnya.

2.1.6 Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Model pembelajaran sebagai mana dikemukakan oleh Joyce & Weil (dalam Ngalimun, 2016:25), adalah model belajar. Dengan model tersebut, seorang pendidik dapat membantu peserta didiknya untuk mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide yang ada pada dirinya. Menurut Arends (dalam Suprijono, 2011:46) menjelaskan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan oleh seorang guru/pendidik, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pengertian para ahli di atas, yaitu model pembelajaran merupakan perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru/pendidik untuk diterapkan saat pembelajaran di dalam kelas dalam pengorganisasian belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok agar peserta didik saling bekerja sama dan

membantu antara satu sama lain dalam mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan masalah pembelajaran (Ngalimun 2016:230). Slavin (dalam Huda 2018:111) mengasumsikan dasar pengembangan model pembelajaran kooperatif yaitu bahwa sinergi yang timbul akibat adanya kerja sama dapat meningkatkan motivasi jauh lebih besar dari pada melalui lingkungan belajar kompetitif individual perasaan saling keterhubungan dapat menghasilkan energi yang positif. Selain itu Boleng (2017:9-17) dalam jurnal penelitiannya menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa berinteraksi dengan siswa lain dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif ialah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan berkelompok dan bekerja sama saling membantu satu sama lain untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang diberikan agar siswa dapat membangun pemahamannya sendiri.

Lahir, dkk (2017:1-8) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa penggunaan metode dan model belajar yang tepat dapat meningkatkan prestasi belajar. Metode tersebut diantaranya yaitu *Cooperative Script*.

Lambiotte, dkk (1988) (dalam Huda 2013:213) menjelaskan bahwa *Cooperative Script* yaitu model pembelajaran di mana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian menyampaikan materi yang dipelajari secara lisan. Menurut Dansereau (1994) (dalam Shoimin, 2014:49) model pembelajaran *Cooperative Script* yaitu skenario pembelajaran kooperatif. Maksudnya, setiap siswa memiliki peran pada saat diskusi berlangsung. Sedangkan Schank dan

Abelson (dalam Shoimin, 2014:49) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* yaitu pembelajaran yang menggambarkan interaksi siswa seperti ilustrasi kehidupan sosial siswa dengan lingkungannya sebagai individu, anggota keluarga, kelompok masyarakat, dan masyarakat luas.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* adalah pembelajaran yang berdasarkan pada kehidupan sosial siswa di mana setiap siswa memiliki peran untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran.

Model ini bertujuan membantu siswa berpikir dengan sistematis dan fokus pada materi pelajaran. Siswa dilatih menemukan ide-ide pokok dari gagasan yang guru sampaikan, serta bekerja sama dalam suasana yang menyenangkan. Lebih lanjut Slavin (1994) (dalam Shoimin, 2014:49) menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan daya ingat siswa. Senada dengan pendapat ahli tersebut Nurdiani (2017:61-67) melalui penelitian yang telah dilakukan menunjukkan model *Cooperative* dapat membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Sintak model pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai berikut.

1. Guru membagi siswa secara berpasangan.
2. Guru membagi materi yang akan dipelajari oleh siswa dan dibuat ringkasannya.
3. Guru dan siswa menentukan pembicara satu dan pembicara dua.
4. Pembicara satu membacakan semua hasil ringkasannya dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya. Selama pembicara satu membacakan

hasil ringkasannya, pembicara dua harus menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkannya dengan materi-materi lain.

5. Siswa bertukar peran, pembicara satu menjadi pendengar (menyimak) dan pembicara dua membacakan ringkasannya.
6. Guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas.
7. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.
8. Guru dan siswa melakukan evaluasi dan refleksi dari pembelajaran yang dilakukan (Hadi, 2018:213-214).

Kelebihan model pembelajaran *Cooperative Script* menurut Huda (2018:213-214) diantaranya, yaitu:

1. Siswa dapat menumbuhkan gagasan baru, daya berpikir kritis, dan mengembangkan keberaniannya untuk menyampaikan hal-hal baru yang diyakini benar.
2. Siswa belajar untuk percaya pada guru dan lebih percaya pada kemampuan diri sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber yang lain, serta belajar dari siswa lain.
3. Siswa dilatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan idenya dengan ide temannya.
4. Membantu siswa untuk belajar menghormati perbedaan kemampuan belajar antara siswa satu dengan siswa yang lain serta menerima perbedaan yang ada.
5. Memotivasi siswa untuk mampu mengungkapkan pemikirannya.

6. Memudahkan siswa berdiskusi dan berinteraksi sosial.
7. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Shoimin (2014:51) juga mengemukakan pendapatnya mengenai kelebihan model *Cooperative Script*. Ia berpendapat ada tiga kelebihan model ini, yaitu: (1) melatih pendengaran, ketelitian, dan kecermatan peserta didik; (2) peserta didik aktif dalam proses pembelajaran karena semua siswa mendapat peran dalam kelompok; (3) melatih siswa mengungkapkan kesalahan orang lain. Hidayaturrahma, dkk (2019:80-85) dalam jurnal penelitiannya juga mengungkapkan bahwa model *Cooperative Script* dapat membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan ide-ide mereka. Selanjutnya Saputri (2016:55-60) menyatakan bahwa model *Cooperative Script* dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa. Amrizal dan Hamdani (2017:84-89) juga menyampaikan kelebihan *Cooperative Script* yaitu dapat meningkatkan kinerja siswa dalam pembelajaran.

Kelebihan dan kekurangan pasti ada dalam setiap model pembelajaran, begitu pula dengan model *Cooperative Script* ini. Kekurangan model *Cooperative Script* antara lain, yaitu:

1. Siswa kurang percaya diri/takut menyampaikan ide/pendapatnya karena akan dinilai oleh teman kelompoknya.
2. Ketidakmampuan semua siswa untuk menerapkan strategi ini, sehingga banyak waktu yang tersita untuk menjelaskan model pembelajaran ini.
3. Guru harus melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa untuk menghitung prestasi yang dihasilkan kelompok, dan hal ini akan menyita

banyak waktu juga.

4. Sulit membentuk kelompok yang solid dan dapat bekerjasama dengan baik.
5. Guru sulit menilai siswa secara individu karena kegiatan yang dilakukan dalam kelompok.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan model *Cooperative Script* yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti memberika solusi sebagai alternatif mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut, yaitu:

1. Guru harus mampu memotivasi siswa untuk lebih percaya diri dan tidak takut untuk menyampaikan ide/pendapatnya.
2. Guru harus memanfaatkan waktu yang tersedia secara efektif dan efisien agar tidak ada waktu yang terbuang sia-sia saat proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan optimal.
3. Saat proses pembelajaran/siswa sedang berdiskusi, guru bisa berkeliling dan mengamati satu per satu siswa untuk memudahkan dalam penilaian individu dan hasil yang didapat lebih akurat.

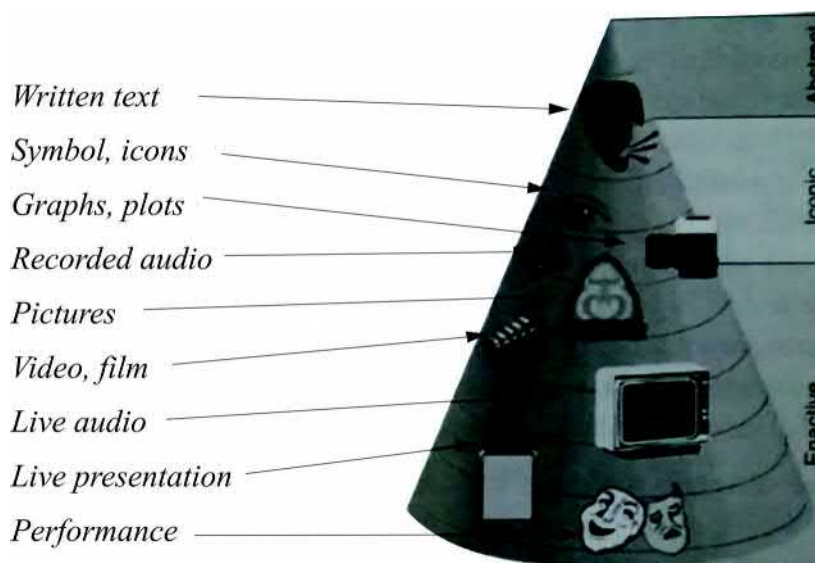
2.1.7 Media Audio Lagu

Media erat kaitannya dengan pembelajaran. Ekayani (2017:1-10) menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang menarik siswa akan lebih mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pengertian media menurut Kustandi dan Sutjipto (2016:8) yaitu alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan

lebih baik dan sempurna. Selanjutnya, Wati menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Gagne (dalam Solihatin 2011:23) mengemukakan bahwa media merupakan jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk melakukan kegiatan belajar. Senada dengan pendapat tersebut, Briggs (dalam Solihatin 2011:23) menyatakan bahwa media sebagai alat yang dapat merangsang siswa untuk melakukan proses belajar.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran yang dapat merangsang siswa melakukan kegiatan belajar.

Edgar Dale (1969) (Kustandi dan Sudjipto, 2016:11) mengklasifikasikan proses komunikasi untuk mendapatkan pengalaman pada pemerolehan hasil belajar menjadi sembilan tingkatan sebagai suatu proses komunikasi. Dalam kerucut pengalaman Dale tersebut, ia menyimpulkan bahwa semakin ke bawah menunjukkan pengetahuan yang didapat semakin besar, dan semakin tinggi maka pengetahuan yang diperoleh semakin kecil.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

(Kustandi dan Sudjipto, 2016:11)

Media yang digunakan dalam penelitian ini, jika dikaitkan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale berada pada tingkat ke empat yaitu *recorded audio*, sedangkan untuk model yang digunakan berada pada tingkat ke sembilan yaitu *performance*.

Levie dan Lentz (1982) (dalam Kustandi dan Sudjipto, 2016:19-20) menjelaskan bahwa ada empat fungsi media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada materi pelajaran yang ditampilkan.
2. Afektif, yaitu fungsi media yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar. Maksudnya media yang ditampilkan dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Kognitif, yaitu fungsi media yang dapat dilihat dari tampilannya. Media dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam materi pelajaran.
4. Kompensatoris, yaitu fungsi media yang dapat dilihat melalui hasil penelitian. Media memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks, selanjutnya dapat mengingatkannya kembali.

Berdasarkan fungsi media yang dikemukakan oleh di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu menumbuhkan minat dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk fokus dan lebih aktif pada kegiatan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Secara umum, Solihatin (2011:23) menyatakan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Kemp dan Dayton (1985) (dalam Solihatin 2011:23-24) menjelaskan manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Menyeragamkan penyampaian materi pelajaran.
2. Membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
3. Membuat proses pembelajaran lebih interaktif.
4. Waktu dan tenaga lebih efisien.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di manapun dan kapanpun.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif pada diri peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
8. Peran guru menjadi lebih positif dan produktif dalam pembelajaran.

Umar (2014:131-144) dalam jurnalnya menyatakan bahwa pemanfaatan media pengajaran pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, Lisiswanti, dkk (102-105) dalam jurnalnya juga menyampaikan bahwa peran media dalam pembelajaran sangat penting dalam penyampaian informasi ataupun mengajar, karena media dapat meningkatkan ketertarikan siswa sehingga informasi yang disampaikan mudah diterima. Kemudian, Karo (2018:91-96) dalam jurnalnya menyampaikan bahwa pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas bisa mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi seorang guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan

konsep atau gagasan dan membantu memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif. Sedangkan bagi siswa, media pembelajaran menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan aktif.

Manfaat media berdasarkan uraian di atas adalah mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik serta membuat peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Terdapat banyak sekali jenis dan macam dari media pembelajaran. Diantaranya pengelompokan media yang dilakukan oleh Anderson (1976) (dalam Solihatin 2011:26), sebagai berikut.

Tabel 2.2 Pengelompokan Media

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leaflet</i> , gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	<i>Overhead transparency</i> (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6.	Visual gerak	Film tanpa suara
7.	Audiovisual gerak	Film gerak bersuara, video/VCD, televisi
8.	Objek fisik	Benda nyata, model, specimen

9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer), CBI (pembelajaran berbasis computer)

Diantara macam-macam media yang disebutkan pada tabel di atas, terdapat media berupa audio. Lagu termasuk dalam klasifikasi media audio. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:129), media audio merupakan bahan/media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa melakukan proses belajar yang bermakna.

Rachmi, dkk (2018:4.4) menjelaskan bahwa lagu merupakan karya musik berupa rangkaian nada-nada tunggal yang disertai syair, minimal terdiri dari satu bait kalimat lengkap yang telah siap dinyanyikan. Selanjutnya dijelaskan bahwa melalui musik/lagu, siswa akan menemukan cara belajar yang menyenangkan. Lebih luas lagi melalui musik, guru bisa memperkenalkan dan merangsang ketertarikan siswa terhadap materi bidang ilmu seperti berhitung, sosial, *science*, dan sebagainya. Musik/lagu juga dapat dapat berfungsi sebagai alat yang membantu mengingat informasi-informasi yang terpendam dalam ingatan siswa.

Penelitian tentang keterhubungan musik dengan kemampuan akademik anak juga telah dilakukan. Teknologi pencitraan otak MRI (*Magnetic Resonance Imaging*) dan PET Scan (*Positron Emission Tomography*) telah melakukan pengamatan yang akurat tentang kerja otak manusia. Penelitian menggunakan teknologi terbaru tersebut memperlihatkan bahwa ketika seseorang mendengar

melodi dengan *pitch* dan *timbre* yang bervariasi dan juga ketika dia mempelajari musik melalui pendengaran maka otak sebelah kanan akan bekerja dengan aktif. Kemudian ketika dia belajar membaca tanda kunci, notasi, dan detail-detail musik lainnya, maka otak kirinya bekerja. Terjadi hal yang signifikan ketika seseorang berpikir untuk menyelesaikan soal matematika (Rachmi, dkk 2018:1.5)

Karakteristik media audio secara umum yaitu berhubungan dengan segala kegiatan melatih keterampilan pada aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Kecakapan yang bisa dicapai melalui pemanfaatan media menurut Sudjana & Rivai (2017:130) yaitu:

1. Memusatkan dan mempertahankan pemusatan perhatian siswa.
2. Peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pengajaran yang disampaikan.
3. Melatih daya analisis siswa dari apa yang mereka dengar.
4. Perolehan arti dari suatu konteks.
5. Siswa mampu memisahkan kata/informasi yang relevan dan tidak relevan.
6. Melatih kemampuan mengingat dan menjelaskan kembali ide dari cerita yang mereka dengar.

Langkah-langkah penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2017:131-133) yaitu sebagai berikut.

1. Langkah persiapan
 - a. Persiapan dalam merencanakan materi
 - b. Memberikan pengajaran
 - c. Memperhitungkan kelompok sasaran yang akan diberi media audio

- d. Kesiapan siswa dalam menerima materi melalui media audio
- e. Memeriksa peralatan yang akan digunakan

2. Langkah penyajian

- a. Sajikan dalam waktu yang tepat
- b. Mengatur situasi ruangan
- c. Memberikan semangat untuk mulai mendengarkan

3. Tindak lanjut

Usaha tindak lanjut yang dilakukan harus memperhatikan hal-hal berikut ini.

- a. Apakah seluruhnya atau sebagian dari hal-hal yang ditanyakan pada langkah persiapan sebelumnya terjawab? Bila tidak, apa langkah yang harus diambil selanjutnya?
- b. Apakah siswa setuju dengan apa yang disampaikan? Bila tidak, tindakan apa yang akan dilakukan selanjutnya?
- c. Apakah materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan siswa?
- d. Apakah masih terjadi kesalahpahaman antara maksud materi dengan pemahaman siswa?
- e. Menentukan bagian-bagian yang harus diulang kembali, bila diperlukan.
- f. Materi mana yang perlu dilakukan pengayaan dengan bantuan media lainnya. Tentukan media yang akan digunakan dan bagaimana pengaturannya.

Media audio berupa lagu ini dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan cara mengubah materi pembelajaran menjadi lirik-lirik lagu dan menggunakan nada-nada yang familiar dengan siswa seperti lagu anak-anak agar siswa lebih mudah mengingat dan menyanyikan lagu pembelajaran tersebut. Media audio lagu

ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa tidak bosan dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung.

2.1.8 Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran bersifat umum yang biasa digunakan guru dalam dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Trianto (2007:1) menyatakan pada pembelajaran konvensional suasana kelas cenderung berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif, siswa tidak diajarkan model belajar yang dapat membantu dan memudahkan siswa untuk memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri.

Wortham (dalam Wardarita, 2010:54) menjelaskan beberapa karakteristik model pembelajaran konvensional, yaitu: 1) tidak kontekstual; 2) tidak menantang; 3) pasif; dan 4) tidak terdapat kegiatan diskusi mengenai bahan pembelajaran dengan siswa. Wardarita (2010:54-55) menyimpulkan bahwa pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang membagi bahan ajar menjadi unit-unit kecil dan penyajian bahan ajar tidak terpadu atau terpisah-pisah, tiap materi tidak dikaitkan dan berdiri sendiri sebagai bidang ilmu, termasuk juga sistem penilaiannya. Dalam proses pembelajaran guru lebih mendominasi.

Burrowes (2003) menyampaikan ciri-ciri pembelajaran konvensional, diantaranya yaitu: 1) *teacher-centered*; 2) pembelajarannya pasif; 3) kurangnya interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru; 4) tidak terdapat kelompok-kelompok kooperatif; dan penilaiannya bersifat *sporadic*.

Menurut Brooks (1993), kegiatan pembelajaran konvensional lebih menekankan pada penambahan pengetahuan, sehingga belajar hanya sebagai proses “meniru” dan peserta didik dituntut agar dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dengan tes tertulis. Langkah-langkah model pembelajaran konvensional, yaitu:

1. Menyampaikan tujuan, yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan pembelajaran.
2. Menyajikan informasi, yaitu guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan metode ceramah.
3. Mengecek pemahaman dan memberi umpan balik, yaitu guru mengecek keberhasilan siswa dalam memahami apa yang disampaikan guru dengan cara tes atau bertanya dan kemudian guru memberikan umpan balik.
4. Memberikan kesempatan latihan lanjutan, yaitu guru memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan selepas kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kelebihan model pembelajaran konvensional menurut Wardarita (2010:56), yaitu: 1) berbagi informasi; 2) menyampaikan informasi dengan cepat; 3) membangkitkan minat terhadap informasi; 4) siswa diajarkan belajar dengan cara mendengarkan; 5) mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Setiap model pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelemahan model pembelajaran konvensional yaitu: 1) tidak semua peserta didik mempunyai cara belajar dengan hanya mendengarkan; 2) kesulitan sering terjadi dalam menjaga siswa agar tertarik pada materi pembelajaran; 3) pendekatan cenderung tidak memerlukan pola berpikir kritis; 4) pendekatan mengasumsikan cara belajar siswa sama saja; 5) pemberian keterampilan proses kurang ditekankan; 6) pemantauan dengan cara observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru saat kegiatan belajar kelompok berlangsung; 7) hanya fokus pada penyelesaian tugas.

2.1.9 Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan Media Audio Lagu

Teori belajar yang mendasari model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu yaitu teori belajar konstruktivisme. Susanto (2016) menjelaskan bahwa teori belajar konstruktivisme meyakini bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama, dan merevisi apakah aturan tersebut tidak sesuai lagi. Suprijono (2015:30) menjelaskan ada tiga gagasan konstruktivisme berkaitan dengan ranah kognitif, yaitu: 1) pengetahuan bukan hanya gambaran dunia nyata saja, melainkan juga konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek; 2) subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang diperlukan pengetahuan; 3) pengetahuan dibangun dalam struktur konsep seorang individu, struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep tersebut berlaku terhadap pengalaman-pengalaman seseorang.

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dikonstruksi sendiri oleh individu dan pengalaman adalah poin utama dari belajar bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud bila diperoleh dengan cara mendengarkan ceramah atau membaca buku saja. Memahami sendiri adalah kunci kebermaknaan pembelajaran. Inti dari pembelajaran konstruktivisme adalah siswa harus menemukan dan mentransformasikan informasi ke dalam dirinya sendiri. Teori ini fokus pada siswa dapat mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri melalui berinteraksi dengan lingkungannya. Pada teori ini, fokus pembelajaran lebih ditekankan pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan bukan guru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme lebih menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan agar siswa membangun pengetahuannya sendiri. Dalam model *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu, siswa di beri motivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dirangsang untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Peran guru dalam model tersebut hanya sebagai fasilitator yang memfasilitasi proses belajar siswa.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Giri, dkk (2018:63-72) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Script* berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan Media Audio Visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian yang juga mendukung karya ilmiah ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Khasanah (2017) dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar melalui Model Pembelajaran *Talking Stick* berbantuan Lagu Pembelajaran Materi Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV di SD 3 Terban Kudus”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *talking stick* berbantuan lagu pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi perkembangan teknologi kelas IV SD 3 Terban.

2.1.10 Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan Media Audio Lagu dalam Pembelajaran IPS

Model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu merupakan inovasi strategi pembelajaran dengan memadukan model *Cooperative Script* dengan media audio berbentuk lagu pembelajaran.

Karakteristik model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berpasangan agar semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Mengubah materi pembelajaran menjadi lagu yang siap untuk dinyanyikan oleh siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan.
- c. Siswa secara mandiri menemukan dan memperoleh pengetahuannya sendiri dengan klarifikasi oleh guru.

Pembelajaran di katakan menggunakan model pembelajara *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu apabila telah menetapkan komponen utama pembelajaran efektif berupa langkah-langkah sebagai berikut.

Tabel 2.3 Sintak Model Pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan Media Audio Lagu

Langkah-langkah model pembelajaran <i>Cooperative Script</i> (Hadi, 2018:213-214)	Langkah-langkah media audio lagu (Sudjana & Rivai, 2017:130)	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	Membuat lagu berdasarkan materi yang akan dipelajari	Guru menetapkan penggunaan media audio lagu	
	Mengondisikan kelas	Guru meminta siswa untuk tenang dan bersiap untuk mengikuti pembelajaran	Siswa bersikap diam dan tenang untuk siap mengikuti pembelajaran
	Meninjau sasaran	Guru	

	yang akan mengikuti pembelajaran	memperhatikan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran di kelas	
Guru membagi siswa ke dalam kelompok secara berpasangan	Menuliskan dan mencontohkan cara menyanyikan lagu pembelajaran terlebih dahulu	Guru mencontohkan cara menyanyikan lagu pembelajaran	Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru bernyanyi
Guru membagi materi yang akan dipelajari	Penyajian pelajaran dan pemanfaatan media	Guru menyanyikan lagu pembelajaran	Siswa bersama guru menyanyikan lagu pembelajaran
	Mengatur situasi ruangan	guru bernyanyi sambil berkeliling memperhatikan siswa	Siswa menyanyikan lagu pembelajaran
	Memberikan semangat dan mengajukan pertanyaan berkaitan dengan isi lagu	Guru bertanya kepada siswa beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan isi lagu	Siswa menjawab pertanyaan lagu berkaitan dengan isi lagu yang mereka nyanyikan
Membuat ringkasan berdasarkan pokok-pokok bahasan dalam materi	Langkah kegiatan belajar siswa	Guru berkeliling memperhatikan siswa sambil membantu jika ada siswa yang kesulitan	Siswa membuat ringkasan dari materi yang diberikan
Guru dan siswa menetapkan siapa yang menjadi pembicara dan pendengar terlebih dahulu		Guru membimbing siswa menentukan pembicara pertama dan pendengar pertama	Siswa berdiskusi dengan pasangannya untuk menentukan siapa yang menjadi pembicara pertama dan pendengar pertama
Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan		Guru berkeliling memberikan penilaian sikap dan keterampilan siswa	Siswa berdiskusi

ide-ide pokok ke dalam ringkasannya, sementara pendengar pertama menyimak/mengoreksi/ menunjukkan ide-ide pokok yang belum lengkap dan membantu mengingat dan menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkannya dengan materi lainnya.			
Siswa bertukar peran, yang semula menjadi pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya			
Guru bersama siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas		Guru menunjuk beberapa kelompok untuk maju dan menyampaikan hasil diskusinya	Beberapa pasangan mengajukan diri atau ditunjuk oleh guru untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas
Guru bersama siswa membuat kesimpulan materi pelajaran		Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran	Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran
Penutup	Langkah evaluasi pembelajaran	Guru memberikan soal evaluasi	Siswa melakukan refleksi
		Guru menutup pembelajaran	

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu menuntut siswa supaya aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa secara aktif mencari dan memperoleh pengetahuannya secara mandiri, hal tersebut akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, peran guru dalam

penerapan model ini juga sangat dibutuhkan untuk membimbing siswa dan mengklarifikasi pengetahuan yang diperoleh oleh siswa agar pengetahuan yang diperoleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dampak instruksional yang dihasilkan dari penerapan model pembelajaran ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dan juga membuat siswa mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan, bertanggung jawab terhadap pemerolehan hasil yang didapatkannya, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, serta menerima perbedaan yang ada saat berdiskusi

2.1.11 Pembelajaran yang Efektif

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kemampuan setiap individu dalam belajar berbeda-beda. Ada yang cepat dan tanggap dalam pembelajaran, ada juga yang sulit memahami pembelajaran walaupun sudah dijelaskan berulang-ulang. Banyak siswa tidak mendapat hasil belajar yang baik dalam pelajaran karena mereka tidak mengetahui cara-cara belajar yang efektif.

Slameto (2010:74) menjelaskan bahwa belajar yang efektif adalah belajar yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Sedangkan mengajar yang efektif menurut Slameto (2010:92) adalah mengajar yang dapat membawa siswa belajar secara efektif pula. Belajar secara efektif dapat dilakukan dengan memperhatikan kondisi internal, kondisi eksternal, serta kondisi dan strategi belajar yang digunakan.

Kondisi internal yang dimaksud adalah berkaitan dengan tujuh jenjang kebutuhan primer manusia yang harus terpenuhi menurut Maslow (dalam Slameto:74) berupa: 1) kebutuhan fisiologis misalnya seperti makan, minum, tidur, istirahat, dan kesehatan; 2) ketentraman dan keamanan jiwa; 3) kasih sayang; 4) kebutuhan akan status; 5) kebutuhan *self-actualisation*; 6) kebutuhan mengetahui dan mengerti; dan 7) kebutuhan estetik. Kemudian, kondisi eksternal yang berkaitan dengan keadaan ruang belajar, pencahayaan, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk belajar (Slameto 2010:76). Selain itu, belajar yang efisien dapat dilakukan apabila menggunakan strategi belajar yang tepat.

Pembelajaran yang efektif selain memperhatikan hal-hal di atas juga terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi, yaitu: (1) belajar secara aktif, baik mental maupun fisik; (2) guru harus menggunakan banyak metode pada waktu mengajar; (3) guru harus dapat memberikan motivasi kepada siswa; (4) kurikulum yang digunakan harus baik dan seimbang; (5) guru perlu mempertimbangkan perbedaan individual siswa; (6) guru selalu membuat perencanaan sebelum mengajar; (7) pengaruh guru yang sugestif perlu diberikan pula kepada siswa; (8) guru harus berani menghadapi siswa-siswanya, juga masalah yang timbul saat proses pembelajaran; (9) guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis di sekolah; (10) guru memberikan masalah-masalah yang merangsang siswa untuk berpikir; (11) semua pelajaran yang diberikan kepada siswa harus terintegrasi; (12) pelajaran yang di berikan di sekolah perlu dihubungkan dengan kehidupan di masyarakat; (13) dalam proses belajar mengajar, guru harus banyak memberikan kebebasan kepada siswa untuk dapat menyelidiki sendiri, mengamati

sendiri, belajar sendiri, mencari pemecahan masalah sendiri. Sehingga siswa terlatih mandiri; (14) guru juga harus menyusun perencanaan remedial untuk mengatasi kesulitan belajar siswa.

Kesimpulan pembelajaran yang efektif berdasarkan uraian di atas, yaitu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan yang dimiliki secara maksimal. Dalam penelitian ini pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat dan mencapai KKM.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian tentang model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu ini telah ada sebelum penelitian ini dilakukan. Penelitian tersebut juga menjadi kajian pustaka bagi penelitian ini. Penelitian tersebut antara lain yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Giri, dkk (2018:63-72) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Script* berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV” menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio visual dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan $t_{hitung} = 8,497 > t_{tabel} = 1,875$; (2) terdapat perbedaan skor rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio visual sebesar 24,61 dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 20,20. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran

Cooperative Script berbantuan Media Audio Visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Indrawati, dkk (2016:401-407) yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Script* dengan Media Grafis dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 4 Bumirejo Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar siswa meningkat pada siklus I-III yaitu 71,94%, 82,22%, dan 91,94%; (2) persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari siklus I-III yaitu 71,05%, 84,74%, dan 93,28%. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Indrawati, dkk menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Script* dengan media grafis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Selain itu, penelitian yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Indriani (2017:163-172) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Cooperative Script* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Mengeliminasi Miskonsepsi PKn pada Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan dan berpengaruh secara signifikan terhadap eliminasi miskonsepsi hasil belajar PKn siswa sekolah dasar.

Penelitian juga dilakukan oleh Karneli, dkk (2015:20-24) dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Script* dalam Pembelajaran Mengolah Informasi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 59% pada siklus II menjadi 79%; (2) aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus I rata-rata skor yang diperoleh sebesar 12,41 atau 62,06% dengan kategori cukup pada

siklus II menjadi 17,27 atau 86,37% dengan kategori baik. Hal ini berarti, pembelajaran menggunakan model *Cooperative Script* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Armansyah (2014:12-17) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII₄ SMP Negeri Makassar” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dengan model konvensional yang mendapat kategori rendah dan kelompok eksperimen dengan model *Cooperative Script* yang mencapai nilai rata-rata dengan kategori tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Maksun dan Sedyawati (2013:1072-1082) dengan judul “Model *Cooperative Script* berpendekatan *Science, Environment, Technology, and Society* (SETS) terhadap Hasil Belajar” menunjukkan bahwa penggunaan model *Cooperative Script* dengan pendekatan SETS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan kontribusi 28%.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Peterson dan Roseth (2015:1-15) dengan judul “*Effect of Four CSCL Strategies for Enhancing Online Discussion Forums: Social Interdependence, Summarizing, Script, dan Synchronicity*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ringkasan dan skrip dapat meningkatkan motivasi (keberhasilan akademik, nilai), hubungan teman sebaya, dan prestasi akademik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Muliadi (2017:98-107) dengan judul “*Cooperative Script Learning Model to Improving Student Listening Skills*” menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan

aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa. Damayanti, dkk (2018:129-136) juga melakukan penelitian berkaitan dengan implementasi model pembelajaran *Cooperative Script* dengan judul “*Implementing Cooperative Script Type of Cooperative Learning Model to Improve Students Activeness in Learning Social Studies*” hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model *Cooperative Script* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.

Hasnibeti (2017:427-436) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Cooperative Script* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD pada Mata Pelajaran Matematika” menunjukkan hasil bahwa metode *Cooperative Script* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, Herawati & Nurhayati (2019:131-142) melalui penelitian yang telah dilakukannya, menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* juga dapat meningkatkan kecakapan akademik peserta didik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sandri (2018:1-8) dengan judul “Pengaruh Media Lagu terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Siswa Kelas 5 SD Negeri 5 Kota Bengkulu” menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang menggunakan media lagu lebih tinggi yaitu 72,04 dibanding siswa yang tidak menggunakan media lagu yaitu 60,21 dalam proses pembelajaran. Penelitian juga dilakukan oleh Subali, dkk (2012:26-32) yang berjudul “Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

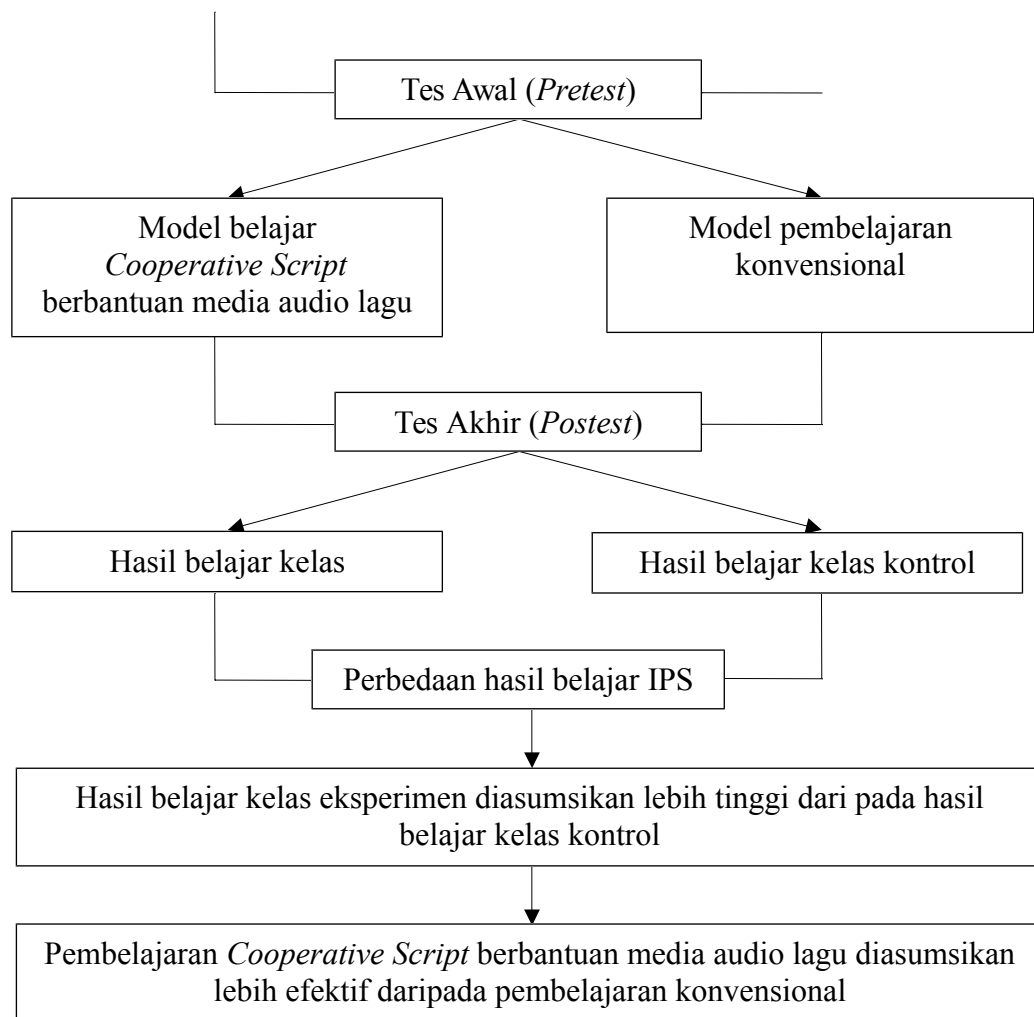
CD Pembelajaran lagu anak dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2016:92) kerangka berpikir yaitu sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Kerangka berpikir dapat disajikan dalam peta pikiran atau narasi. Jadi, kerangka berpikir merupakan gambaran yang mendasari proses keseluruhan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian ini membandingkan antara model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu dengan model konvensional untuk mengetahui model pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang. Berikut adalah kerangka berpikir yang disajikan dalam bentuk diagram.





Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini dengan mempertimbangkan faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal diantaranya yaitu karakteristik siswa dan kecerdasan berupa kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran. Faktor eksternal yang menjadi pertimbangan peneliti dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu: 1) lingkungan alamiah tempat siswa melaksanakan pembelajaran, seperti: kondisi udara yang segar, cahaya yang tidak terlalu terang atau gelap; 2) faktor instrumental, seperti: perangkat belajar contohnya gedung

sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, dan lain sebagainya, serta kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut, buku, dan lain sebagainya. 3) faktor lingkungan sosial siswa, seperti lingkungan keluarga contohnya mata pencaharian orang tua siswa, dan lingkungan masyarakat. Berdasarkan faktor tersebut, peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki kondisi yang relatif sama.

2.4 Hipotesis

Hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dalam yang berbentuk kalimat pertanyaan. Jawaban tersebut dikatakan sementara karena jawaban yang dinyatakan baru berdasarkan teori-teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta empiris yang didapatkan dari pengumpulan data (Sugiyono, 2016:96).

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu lebih efektif daripada menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDGugus Nyi Ageng Serang Semarang.
2. Model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Semarang.

3. Pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu lebih efektif daripada menggunakan model pembelajaran konvensional jika pengaruh variabel pengetahuan awal diperhitungkan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDGugus Nyi Ageng Serang Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil uji hipotesis 1 yaitu uji ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen diperoleh $z_{hitung} = 2,3805$ dan $z_{tabel} = 1,64$, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh $z_{hitung} = -0,0516$ dan $z_{tabel} = 1,64$. Sehingga pada kelas eksperimen proporsi siswa yang tuntas belajar mencapai 75%, sedangkan pada kelas kontrol proporsi siswa yang tuntas belajar tidak mencapai KKM yaitu 70%.
2. Hasil uji hipotesis 2 yaitu uji perbedaan rata-rata diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,9871$ dan $t_{tabel} = 2,0301$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu lebih dari rata-rata hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus Nyi Ageng Serang Kota Semarang.
3. Hasil uji hipotesis 3 yaitu uji peningkatan rata-rata (N-Gain) pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu diperoleh nilai N-Gain dengan kategori tinggi sebesar (0,7756), lebih tinggi di banding kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional dengan kategori sedang sebesar (0,5799).

Artinya, penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audio lagu lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Guru hendaknya bisa menentukan model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa, materi ajar, jenjang kelas, serta kondisi siswa dan kelas. Pemilihan model yang inovatif akan mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.
2. Sekolah dapat mendukung penerapan model-model dan media-media pembelajaran yang inovatif melalui pembiasaan pelaksanaan pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
3. Siswa diharapkan dapat menyesuaikan diri untuk berpartisipasi dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrizal & Hamdani, Zohri. (2017). The Effect of A Cooperative Script in Enhancing the Students' Narrative Writing. *Journal SMART*. 3 (3): 84-89.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Armansyah. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII₄ SMP Negeri 1 Makassar. *Jurnal Nalar Pendidikan*. 2 (1): 12-17.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Baharuddin., & Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Boleng, Didimus T. (2017). Gabungan Model Pembelajaran *Cooperative Script* dan *Think-Pair-Share* mampu Memberdayakan Hasil Belajar Kognitif Biologi Seluruh Etnis Siswa SMA di Kota Samarinda. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*. 10 (1): 9-17.
- Damayanti, Alfiani., Tarmed, Eded., & Jupri. (2018). Implementing Cooperative Script Type of Cooperative Learning Model to Improve Students' Activeness in Learning Social Studies. *International Journal Pedagogy of Social Studies*. 3 (1): 129-136.
- Dimiyati., Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekayani, Ni L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal PGSD*. halaman 1-10.
- Giri, Kadek Y. Y., Suarni, Ni K., & Arini, Ni W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Script* berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD*. 6 (1): 63-72.
- Hamalik, Oemar. 2015
- Hasnibeti. (2017). Penerapan Metode *Cooperative Script* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD pada Mata Pelajaran Matematika. *Suara*

Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora. 3 (3):427-436.

Herawati, Linda & Nurhayati, Elis. (2019). Eksperimentasi Model Pembelajaran *Cooperative Script* Untuk Melatih Kecakapan Akademik Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika.* 8 (1): 131-142.

Hidayat, Irwan., Towaf, Siti M., & Ruminiati. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan *Mind Map* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan.* 2 (4): 562-568.

Hidayaturrahma, Nur A., Aisyah, Nenis S., & Yugafiati, Rasi. (2019). Improving Student's Vocabulary Mastery Through Cooperative Script On Descriptive Text. *Professional Journal of English Education.* 2 (2): 80-85.

Huda, Miftahul. 2018. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Indrawati, Rina., Chamdani, Muhamad., & Rokhmaniyah. (2015). Penerapan Model *Cooperative Script* dengan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN 4 Bumirejo Tahun Ajaran 2015/2016. *Kalam Cendekia.* 4 (4.1): 401-407.

Indriani, Dian E. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Cooperative Scripts* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Miskonsepsi PKn pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara.* 2 (2): 163-172.

Karneli, Ratikah., Ananta, Henry., & Hapsari, Anggie Kresna. (2015). Penerapan Model *Cooperative Script* dalam Pembelajaran Mengolah Informasi. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas.* 16 (3): 20-24.

Karo-Karo, Isran R. & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM.* 7 (1): 91-96.

Khanaliya, Resti. & Kusmuriyanto. (2017). Keefektifan Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian dengan Metode *Cooperative Script* dan Resitasi. *Economic Education Analysis Journal.* 6 (1): 207-219.

Khasanah, Uswatun. 2017. "Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan Lagu Pembelajaran Materi Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV SD 3 Terban Jekulo Kudus". *Skripsi.* Kudus: PSPGSD FKIP UMK.

Kustandi, Cecep., & Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua.* Bogor: Ghalia Indonesia.

- Lahir, Sri., Ma'ruf, M. H., & Tho'in, M. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran yang Tepat pada Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. 1 (1): 1-8.
- Lestari & Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lisiswanti, Rika., Saputra, Oktadoni., & Windarti, Indri. (2015). Peranan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Kesehatan*. 6 (1): 102-105.
- Maksum, Amir & Sedyawati, Sri M. R. (2013). Model *Cooperative Script* Berpendekatan *Science, Environment, Technology, and Society* (SETS) terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 7 (1): 1072-1082.
- Muliadi. (2017). Cooperative Script Learning Model to Improving Student Listening Skills. *IOSR Journal of Research & Method in Education*. 7 (3): 98-107.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurdiani. (2017). Meningkatkan Aktivitas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* pada Siswa Kelas VI SDN 291 Simpang Gambir. *Jurnal Guru Kita*. 2 (1): 61-67.
- Panjaitan, Martiana. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS di Kelas III SDN 106162 Medan Estate. *Elementary School Journal*. 8 (1): 127-131.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah.*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah.*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah.*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2016 tentang standar penilaian pendidikan dasar dan menengah.*

- Peterson, Amy T. & Roseth, Cary J. (2015). Effect of Four CSCL Strategies for Enhancing Online Discussion Forums: Social Interdependence, Summazing, Scripts, and Synchronicity. *International Journal of Education Research*. 1-15.
- Pingge, Heronimus D. & Wangid M. N. (2016). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2 (1): 146-167.
- Poerwanti, Endang. dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rachmi, Tetty dkk. 2018. *Keterampilan Musik dan Tari*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi di Kelas Lima Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5 (1): 27-38.
- Roffiq, Ainoer., Qiram, Ikhwanul., & Rubiono, Gatut. (2017). Media Musik dan Lagu dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 2 (2): 35-40.
- Sandri, Myti. (2018). Pengaruh Media Lagu terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Siswa Kelas 5 SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*. 2 (1): 1-8.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Saputri, Kurnia. (2016). The Effectiveness of Using Cooperative Script in Teaching Reading Comprehension. *Journal of Linguistics and Literature*. 1 (2): 55-60.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta
- Solihatin, Etin. 2011. *Cooperative Learning: Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subali, B., Idayani, L., & Handayani. (2012). Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. halaman 26-32.

- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana., & Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sufazen, Nurulita. (2014). Keefektifan Model *Cooperative Script* terhadap Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education*. 3 (2): 57-63.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutrisno, Valiant L. P. & Siswanto, Budi T. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6 (1): 111-120.
- Syafrudin, Ulwan., Darmawan., & Ridwan, Ita R. (2018). Penerapan Model *Cooperative Script* dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Bangsa Sebagai Anak Indonesia. 2 (2): 147-158.
- Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, Ahmad. (2011). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative*: Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *TA'DIB*. (1): 113-136.
- Trisnowati, Any. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi *Cooperative Script* Pada Siswa Kelas 5 SDN 4 Mangkujayan Kabupaten Ponorogo. *Wahana Kreatifitas Pendidik*. 1 (3): 66-70.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*. 11 (1): 131-144.
- Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*

Wardana, Isti M., Prihatin, Titi., & Purwanti, Eko. (2018). Utilization of School Library, Learning Strategy, Motivation as Intervening Towards Students' Learning Achievement. *Journal of Primary Education*. 9 (1): 49-57.