



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ANDI NURTAZAM**
Stambuk : **105401114818**
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 21 Mei 2022

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Nurdin, M.Pd.

Fitri Yanty Muchtar, S.Pd, M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Erwin Akib, M.Pd, Ph. D
NBM .860934

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

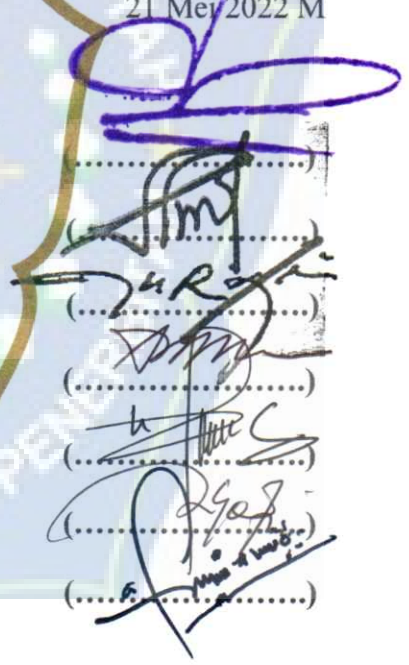
Skripsi ini atas nama **ANDI NURTAZAM**, NIM **105401114818** diterima dan

disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 355 TAHUN 1443 H/2022 M, Tanggal 19 Mei 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 19 Mei 2022.

Makassar, 20 Syawal 1443 H
21 Mei 2022 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.
4. Penguji : 1. Drs. H. Nurdin, M.Pd.
2. Rismawati, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Andi Sugiatl, M.Pd.
4. Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd.



Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ANDI NURTAZAM**

NIM : **105401114818**

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Mei 2022

Yang Membuat Pernyataan

ANDI NURTAZAM

105401114818



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **ANDI NURTAZAM**

NIM : **105401114818**

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Mei 2022


Yang Membuat Pernyataan

ANDI NURTAZAM

105401114818

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya (terjemahan Q.S. Al-Baqrah : 286)



**“ Jadikan Sabar dan Syukur Sebagai Pedomanmu”
(Andi Nurtazam).**

Kupersembahkan karya ini teruntuk Ayah dan Ibuku yang telah membesarkan, mendoakan dan memberikan kasih sayangnya dengan sepenuh hati serta suamiku yang telah memberikan dukungannya dan terima kasih untuk orang-orang yang selalu memberikan semangat.

ABSTRAK

ANDI NURTAZAM. 2022. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Media *Power point* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. Skripsi. Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Bapak Nurdin, dan Pembimbing II Ibu Fitri Yanty Muchtar.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Bagaimana pengaruh model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kab. Bulukumba. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kab. Bulukumba.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan design penelitian one group pretest-posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 12 orang dan diambil sampel sebanyak 12 orang dengan tehnik sampling jenuh. Tehnik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Tehnik analisis data menggunakan tehnik analisis statistic deskriptif dan tehnik analisis statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada saat sebelum diberikan perlakuan (pretest) yang tuntas secara individual dari 12 siswa hanya 5 siswa atau 21,74% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada dikategori rendah. Sedangkan setelah diberikan perlakuan (posttest) dimana dari 12 siswa terdapat 10 siswa atau 91,30% telah memenuhi KKM atau berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, diperoleh t hitung $>$ t tabel. Hal ini berarti bahwa hipotesis 0 (H_0) ditolak dan Hipotesis alternative (H_1) diterima. Sehingga hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

Kata Kunci : model cooperative script, *power point*, hasil belajar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segal puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling Agung untuk membuka jalan bagi setiap niat kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul ‘Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Media *Power point* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba’ dapat penulis selesaikan. Shalawat dan taslim semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW, yang merupakan suri tauladan untuk umat manusia sampai akhir zaman.

Setiap orang berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki dan karya ini jauh dari kesempurnaan. Akan tetapi, berkat pertolongan dan petunjuk dari Allah SWT, bimbingan dari dosen dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan walaupun dalam wujud yang sangat sederhana.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk

membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Motivasi dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terimah kasih kepada kedua orang tua tercinta Bapak H. Rukman dan Ibu Hj. Andi Rusnaeda yang telah memberikan dukungan baik moral maupun spiritual dalam menyusun skripsi ini. Demikian pula penulis ingin mengucapkan banyak terimah kasih kepada Bapak Drs. H. Nurdin, M.Pd pembimbing I dan Ibu Fitri Yanty Muchtar, S.Pd., M.Pd Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sejak awal penyusunan skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis ucapkankan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Aliem Bahri S.Pd., M.Pd Ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta seluruh dosen dan para Staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah Membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih penulis kepada semua pihak sekolah SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba yang telah memberikan izin penelitian, segudang ilmu, dan pengalaman yang tidak akan terlupakan. Penulis juga ucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabatku terkasih, seluruh rekan mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 serta suami dan sahabat saya Afifah Angraeni atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan, mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Billahifisabilihaq fatabikulhaerat.

Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatu.

Makassar, Mei 2022

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKAN PIKIR DAN HIPOTESIS	6
A. Kajian Pustaka	6
1. Model Pembelajaran	6
2. <i>Cooperative script</i>	7
3. <i>Power point</i>	14
4. Hasil Belajar.....	23
5. Pembelajaran IPS.....	27
B. Penelitian Yang Relevan.....	29
C. Kerangka Pikir	30
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian.....	33

B. Lokasi Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel.....	33
D. Desain Penelitian.....	35
E. Variable Penelitian.....	36
F. Definisi Operasional Variabel.....	36
G. Prosedur Penelitian.....	37
H. Instrumen Penelitian.....	38
I. Teknik Pengumpulan Data.....	38
J. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Tabel 3.2 Jumlah Siswa

Tabel 3.3 Kategorisasi Standar Hasil Belajar

Tabel 4.1 Skor Nilai Pretest

Tabel 4.2 Mean Nilai Pretest

Tabel 4.3 Tingkat Penguasaan materi

Tabel 4.4 Deskriptif ketuntasan Hasil Belajar Pretest

Tabel 4.5 Skor Nilai Posttest

Tabel 4.6 Mean Nilai Posttest

Tabel 4.7 Tingkat penguasaan materi

Tabel 4.8 Deskriptif Ketuntasan Hasil Belajar Posttest

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.10 Analisis Skor pretest-posttest



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka pikir



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I* : Tabel distributif uji-t
- Lampiran II* : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran III* : Soal Pretes
- Lampiran IV* : Soal Postest
- Lampiran V* : Dokumentasi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu wahana agar dapat meningkatkan sumber daya manusia sebab dengan pendidikan manusia mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya baik sebagai individu maupun warga negara masyarakat.

Mengingat pendidikan memiliki peranan sangat penting dalam kaitannya dengan interaksi antar anggota keluarga, untuk keberhasilan pembelajaran, maka penulis khususnya mengubah tingkah laku siswa dalam berfikir dan bertindak serta dapat melakukan perannya dengan baik.

Menurut Muhib dalam Daryanto (2016:1) Pendidikan merupakan upaya sadar dan sistematis dari manusia, dan bertanggung jawab untuk mempengaruhi sifat dan karakter sesuai dengan cita-cita pendidikan. Jadi pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu proses atau usaha yang dilakukan untuk membentuk watak peserta didik sesuai dengan tujuan Pendidikan.

Melihat begitu pentingnya peran pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka mutu pendidikan harus ditingkatkan. Salah satu dasar meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu bagian terpenting dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Media dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara.

Menurut Suprahatinigrum (2016:319) “Dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai alat dan bahan yang dapat memberikan informasi atau materi pengajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai”.

Saat ini kurikulum yang berlaku adalah kurikulum tahun 2013. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mengajarkan tentang konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungan. Selain itu, IPS juga memiliki tujuan yang lain yaitu memahami dan mengembangkan pengetahuan, nilai sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep dan universal, serta mampu merefleksikan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Susanto (2014:2) Mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran pengetahuan IPS yaitu: mengembangkan pengetahuan dasar ilmu sosial, mengembangkan pemikiran inquiri, pemecahan sosial, serta keterampilan sosial, membangun komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan kesadaran, memperkuat kemampuan untuk bersaing dan bekerja sama dalam masyarakat yang beragam dalam skala nasional dan internasional.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba sesuai dengan informasi guru kelas IV Ibu Hadawiyah, S.Pd bahwa guru belum maksimal menggunakan model pembelajaran, selama pembelajaran guru kurang maksimal memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yaitu

dari 12 siswa hanya 5 siswa yang nilainya berada dibawah KKM dengan rata-rata yaitu 60, sementara 8 orang lainnya sudah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

Rendahnya hasil belajar IPS di SDN 262 Tanah Lemo disebabkan oleh faktor guru dan siswa. Faktor guru adalah, Guru kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan dan membuat siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Sedangkan dari faktor siswa adalah, siswa bersikap pasif dan akibatnya beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan soal, siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran dalam diri siswa mengakibatkan siswa kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran.

Mengatasi kondisi tersebut, perlu diadakan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point*. Model *Cooperative Script* ini sangat memotivasi siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran IPS karena siswa akan lebih mudah untuk memahami materi dengan cara membaca dan meringkas materi IPS yang sangat banyak.

Model *Cooperative Script* merupakan model pembelajaran yang membantu siswa berfikir secara sistematis dan berkonsentrasi pada pembelajaran siswa juga dilatih untuk saling bekerjasama satu sama lain dalam suasana yang menyenangkan. *Cooperative Script* juga memungkinkan siswa untuk menemukan

ide pokok dari gagasan yang disampaikan oleh guru. Kelebihan model *Cooperative Script* yaitu melatih pendengaran, ketelitian, dan kecermatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini yakni, Bagaimana pengaruh penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

1) Memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran IPS.

2) Dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dalam belajar sehingga siswa dapat belajar mandiri agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Bagi Guru

Mendorong para guru agar dapat mengadakan modifikasi pembelajaran dengan menerapkan dan melakukan inovasi dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan berupa informasi tentang pentingnya pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk memperbaiki pembelajaran IPS.
- 2) Dapat dijadikan sebagai tolak ukur proses dan hasil belajar siswa pada umumnya.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

Tinjauan pustaka yang dijelaskan dalam penelitian ini pada dasarnya dapat digunakan sebagai referensi untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini sehubungan dengan masalah yang akan dikaji, dalam penelitian ini hubungan teoritis yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Menurut Sumantri (2016:37) "Model pembelajaran yaitu suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar."

Menurut Trianto (2015:51) "model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial".

Menurut Joyce dkk (2018:144) "Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau dilingkungan belajar lain?"

2. *Cooperative script*

a. *Pengertian Cooperative script*

Slavin (2015:175) mengatakan bahwa “Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan hal yang dapat meningkatkan daya ingat manusia”.

Menurut Instarani (2017:15) : ‘model belajar *Cooperative Script* adalah penyampaian materi ajar kepada siswa yang diawali dengan pemberian materi ajar kepada siswa untuk membacanya sejenak dan memberikan atau memasukkan ide-ide atau gagasan baru kedalam materi ajar yang diberikan guru, lalu siswa diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dalam materi yang secara bergantian sesama pasangannya masing-masing. Jadi model pembelajaran *coopertaive script* merupakan penyampaian materi ajar yang diawali dengan pemberian wacana atau ringkasan materi ajar kepada siswa yang kemudian diberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya sejenak dan memberikan/memasukkan ide-ide atau gagasan-gagasan baru kedalam materi ajar yang diberikan guru, lalu siswa diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dalam materi yang ada secara bergantian sesama pasangan masing-masing.

Menurut Aqip (2018:19) “Model pembelajaran *Cooperative Script* adalah model belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengihtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari”.

b. *Manfaat Model Pembelajaran Cooperative script*

Berdasarkan manfaat pembelajaran *Cooperative Script* yang diungkapkan para ahli diatas tersebut dapat dijelaskan hal-hal yang berkaitan dengan manfaat pembelajaran *Cooperative Script* antara lain:

- 1) Bekerja sama dengan orang lain bisa membantu siswa mengerjakan tugas-tugas dirasakan sulit.

- 2) Dapat membantu ingatan yang terlupakan pada teks.
- 3) Dengan mengidentifikasi ide-ide pokok yang ada pada materi dapat membantu ingatan dan pemahaman.
- 4) Memberikan kesempatan siswa membenarkan kesalahpahaman.
- 5) Membantu siswa menghubungkan ide-ide pokok materi dengan kehidupan nyata
- 6) Membantu penjelasan bagian bacaan secara keseluruhan .

Berdasarkan manfaat pembelajaran *Cooperative Script* yang diungkapkan para ahli tersebut dapat dijelaskan hal-hal yang berkaitan dengan manfaat pembelajaran *Cooperative Script* antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan keefektifan pelaksanaan pembelajaran, dalam hal ini bahwa materi yang terlalu luas cakupnya dapat dibagikan siswa untuk mempelajarinya melalui kegiatan diskusi, membuat rangkuman, menganalisis materi baik yang berupa konsep maupun aplikasinya.
- 2) Dapat memperluas cakupan perolehan materi pembelajaran, karena siswa akan mendapatkan transfer informasi pengetahuan dari pasangannya untuk materi yang tidak dipelajarinya di kelas.
- 3) Dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik, dalam menganalisis, merangkum, dan melalui kegiatan diskusi siswa akan terlatih menggunakan kemampuan berfikir kritisnya untuk memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran yang dirancang pada *Cooperative script*.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan *Cooperative script*

Kurniasi dan Sani (2016:121) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran *Cooperative Script* sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa untuk berpasangan.
- 2) Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasannya.
- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar menyimak mengoreksi menunjukkan ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- 5) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti hal tersebut.
- 6) Kesimpulan siswa bersama-sama dengan guru
- 7) Penutup

d. Prinsip Model Pembelajaran *Cooperative script*

- 1) Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam dan berenang bersama.
- 2) Siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.

- 3) Siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab, sama besarnya diantara para anggota kelompok.
- 5) Siswa akan diberikan evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan, sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- 7) Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompok kooperatif.

e. Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Cooperative script*

- 1) Kekurangan Model Pembelajaran *Coperative script* diantaranya adalah:
 - a. Beberapa siswa mungkin pada awalnya mungkin takut untuk mengeluarkan ide, takut dinilai teman dalam kelompoknya.
 - b. Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* harus sangat rinci melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa, dan banyak menghabiskan waktu untuk menghitung hasil prestasi kelompok.
 - c. Model pembelajaran *Cooperative Script* harus sangat rinci melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa, dan banyak menghabiskan waktu untuk menghitung hasil prestasi kelompok.
 - d. Model pembelajaran ini sulit membentuk kelompok yang sulit yang dapat bekerja sama dengan baik. Penilaian terhadap siswa atau siswapun secara individual menjadi sulit karena tersembunyi di dalam kelompok.

2) Kelebihan model pembelajaran *Cooperative Script* diantaranya adalah:

- a. Melatih pendengaran, ketelitian/kecermatan
- b. Setiap siswa mendapatkan peran
- c. Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan

Adapun kelemahan model pembelajaran *Cooperative Script* diantaranya adalah:

- a. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu
- b. Hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hannya sebatas pada dua orang tersebut)
- c. Setiap siswa mendapatkan peran

f. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Langkah-langkah aplikasi dari model pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru memulai pelajaran dan menyampaikan topik pembelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Guru menuliskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi pembelajaran sesuai Standar Kopetensi (SK) dan Kompetensi Dasar.
- 3) Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dengan terlebih dahulu mengenal karakteristik dari masing-masing siswa, agar dalam pembagian kelompok dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa sehingga mereka bisa saling melengkapi dan membantu satu sama lain. Hal ini juga dapat mengakibatkan interaksi sosial antar siswa menjadi semakin baik, bukan hanya kepada orang itu-itu saja.

- 4) Masing-masing kelompok mempelajari kegiatan yang berbeda. Setiap kelompok mendiskusikan materi yang mereka dapatkan dan bersama-sama memecahkan materi yang belum mereka pahami. Guru disini bertindak sebagai fasilitator.
- 5) Setelah siswa tersebut sudah memahami materinya masing-masing, kemudian guru mengelompokkan kembali dengan memasangkan 1 peserta didik dari kelompok yang satu dengan peserta nomor 1 dari kelompok lain jadi mereka akan berpasang- pasangan antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain dibuat menjadi satu kelompok. Kemudian guru membagikan nomor kepada setiap siswa secara acak.
- 6) Guru dan peserta didik menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- 7) Seorang peserta didik bertugas sebagai pembicara, yaitu menyampaikan dan menjelaskan tugas dan hasil tugasnya selengkap mungkin dan seorangnya lagi dari peserta didik sebagai pendengar yaitu bertugas menyimak/ mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok pembahasan yang kurang lengkap
- 8) Bertukar peran, yang semula sebagi pembicara berperan sebagai pendengar dan yang semula sebagai pendengar berperan sebagai pembicara
- 9) Guru meminta salah satu pasangan untuk mempresentasikan hasil kegiatannya/ diskusinya dengan memanggil dari salah satu nomor siswa secara acak.

- 10) Diskusi kelas, semua siswa menanggapi hal-hal yang masih kurang jelas dan materi yang belum dimengerti dan guru disini bertindak sebagai penerang untuk menjelaskan hal-hal yang masih salah atau kurang tepat dan belum jelas kepada siswa.
- 11) Guru memberikan penguatan pada hasil diskusi, yaitu penjelasan kembali materi yang masih dianggap meragukan dan kurang jelas.
- 12) Untuk lebih memahami materi lebih baik lagi dan mengetahui kemampuan masing-masing siswa dalam memahami materi, guru memberikan latihan soal untuk dijawab dan didiskusikan oleh masing-masing kelompok yang beranggotakan dua orang tersebut. Masing-masing orang siswa harus bisa mengerjakan soal tersebut bukan hanya salah satu dari anggota kelompoknya saja, anggota yang bisa menjelaskan kepada anggota yang belum paham. karena guru akan memanggil nomor secara acak, bagi siswa yang disebut nomornya harus mengerjakan soal tersebut dan menerangkannya didepan kelas. Bagi siswa yang tidak bisa menjawab atau jawaban salah, maka akan mendapatkan bintang merah yang artinya kelompok tersebut terancam kekalahan, dan apabila jawaban yang disampaikan benar maka kelompok tersebut akan mendapatkan bintang kuning. Kelompok yang mendapatkan bintang kuning yang paling banyak, maka kelompok tersebut menjadi juara dan mendapat bingkisan (penghargaan kelompok) yang telah disediakan oleh gurunya, dan sebaliknya apabila kelompok tersebut mendapatkan bintang merah terbanyak maka kelompok tersebut kalah dan mendapatkan suatu

hukuman, yaitu membersihkan kelas selama 3 hari berurut-turut (menggantikan tugas piket). Jawaban yang salah langsung akan dijelaskan oleh guru tersebut. Sesuai dengan pengalaman penulis yang pernah menjadi seorang siswa, pemberian hadiah dan hukuman ini bertujuan untuk memotivasi siswa untuk aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa cenderung tertarik pada hal-hal yang sifatnya kompetisi. Mungkin dalam satu kali pertemuan tidak akan cukup, ini bisa dilakukan dua kali pertemuan, pertemuan pertama untuk pembahasan materi dan pertemuan kedua untuk latihan-latihan.

- 13) Guru membimbing peserta didik menyusun kesimpulan dari materi yang telah disampaikan dengan menggunakan model *cooperative script*.
- 14) Guru memberikan evaluasi, soal dikerjakan masing-masing oleh siswa dan tidak boleh saling membantu.
- 15) Guru menutup pembelajaran

3. Power point

a. Pengertian Power point

Menurut Indriyanti (2017:45) mengatakan bahwa : PPT atau *Power point* yang merupakan suatu aplikasi yang banyak dipergunakan oleh orang-orang untuk mempersentasikan bahan ajar atau laporan, karya, atau status mereka.

Menurut Daryanto (2016:181) "*Microsoft power point* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft didalam computer, biasanya program ini telah dikelompokkan dalam program *Microsoft office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan,

maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik”.

Menurut Mudlofir (2016:157) “menyebutkan bahwa *Microsoft power point* atau PPT adalah program yang dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data”.

Menurut Wati (2016:90) “bahwa persentasi dengan *microsoft power point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya”.

Berdasarkan pendapat berbagai ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, pada komputer biasanya program ini telah dikelompokkan dalam program *Microsoft office* dan dipergunakan untuk menyusun sebuah persentasi yang efektif, professional, serta mudah. Selain itu *Microsoft power point* akan menjadikan sebuah gagasan, ide maupun materi menjadi lebih menarik, jelas, dan mudah untuk dimengerti dalam menggunakan berbagai fitur-fitur baru.

b. Cara Membuat Media *Power point*

Menurut Suyanto (2015:1) hal-hal yang diperlukan dalam menempuh proses pembuatan, persentasi *power point* sebagai berikut :

- 1) Tentukan topik materi yang akan dipersentasikan
- 2) Persempit materi menjadi beberapa pemikiran utama.
- 3) Buatlah kerangka utama materi yang akan dipersentasikan.

c. Langkah-langkah Mennggunakan Media Pembelajaran

Template *Power point* Menurut Wati mengatakan bahwa langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Buka program *power point*.
- 2) Mulai dengan *new file*.
- 3) Pilih *slide design* yang diinginkan.
- 4) Membuat *backround* tertentu untuk membuat *slide* agar lebih menarik.
- 5) Ambil judul utama materi persentasi yang akan disampaikan pada *slide* pertama.
- 6) Ambil sub judul materi di *slide* kedua.
- 7) Kemudian, ambil point-point pokok materi setiap sub secara urut pada *slide-slide* berikutnya.
- 8) Membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas *shapes* dan *clip art* yang telah tersedia pada menu *insert*. Wati (2016:102)

d. Tampilan *Microsoft power point*

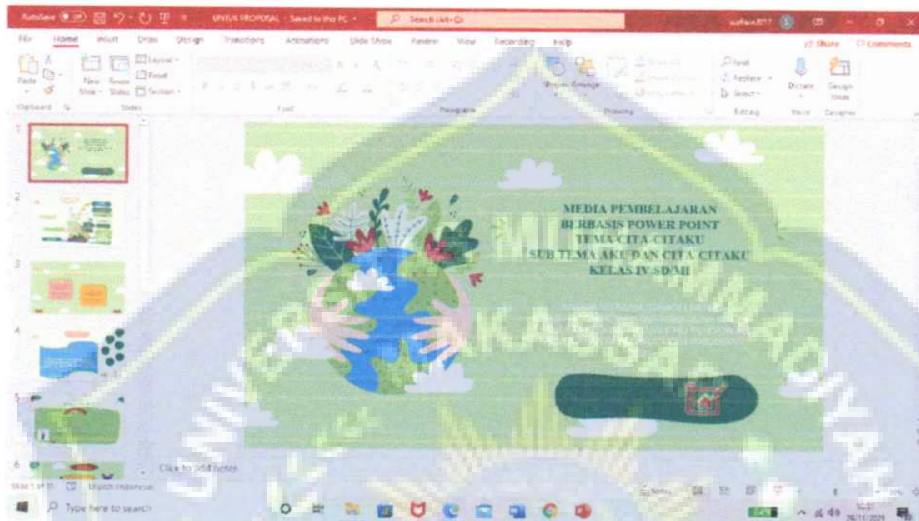
Berdasarkan pada media pembelajaran berbasis *power point* yang telah dibuat peneliti akan dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Slide pembukaan yang merupakan slide awal dalam *power point*. Slide pembukaan terdiri atas :
 - a) Slide identitas media
 - b) Slide menu media

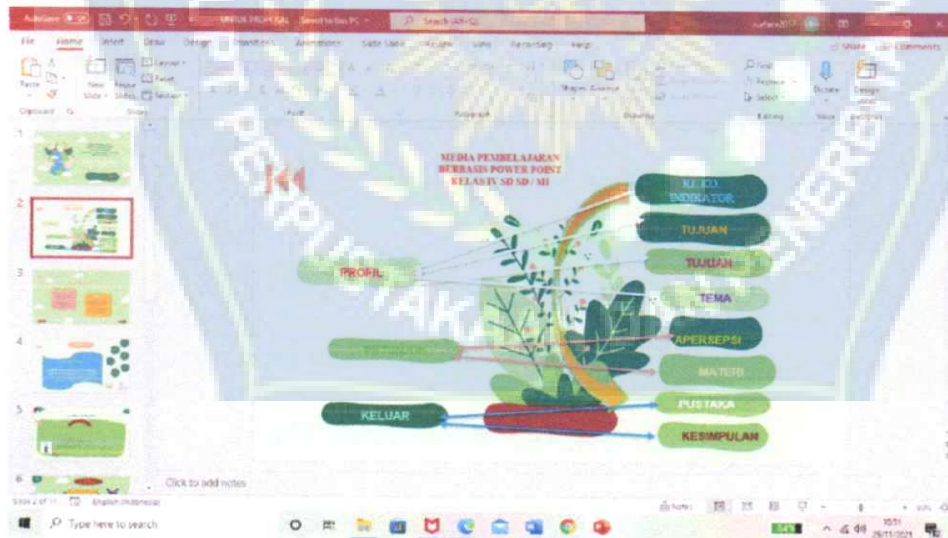
c) Slide pemetaan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.

d) Slide petunjuk penggunaan *power point*

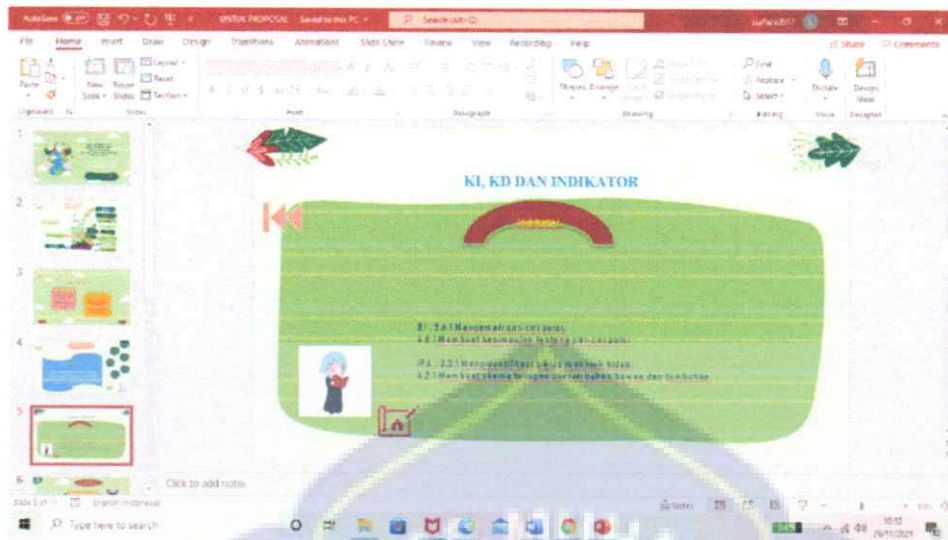
Berikut disajikan gambar slide untuk pembukaan media berbasis *power point*.



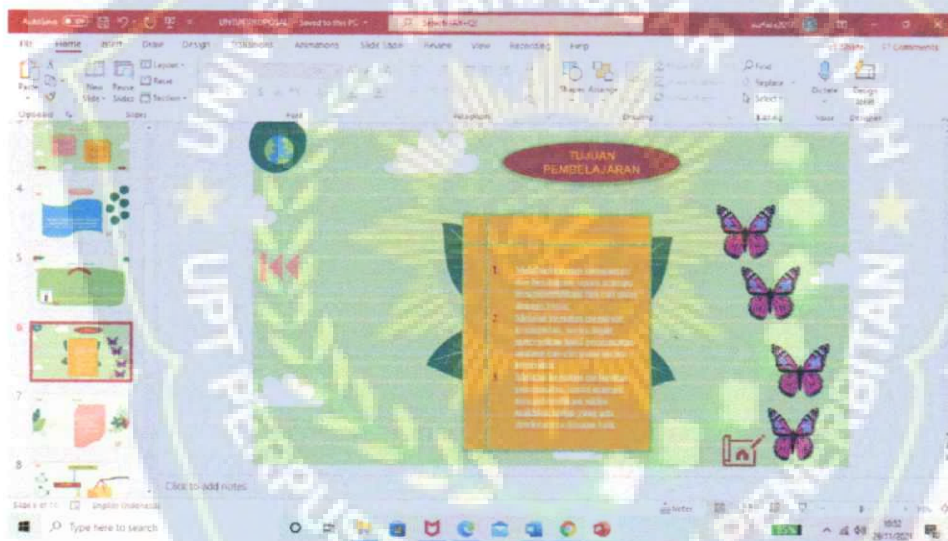
Gambar 2.1 contoh *slide identitas media*



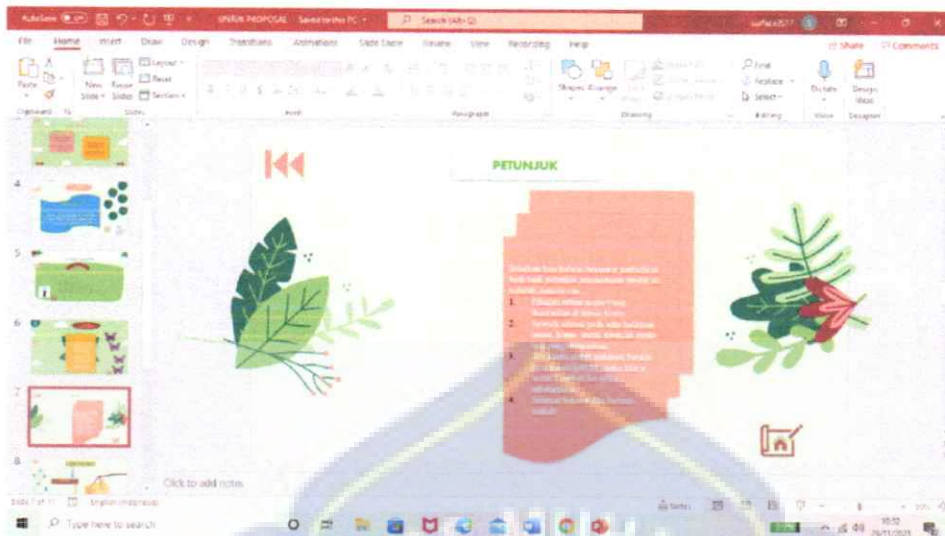
Gambar 2.2 contoh *slide menu media*



Gambar contoh slide 2.5 contoh *slide* indikator

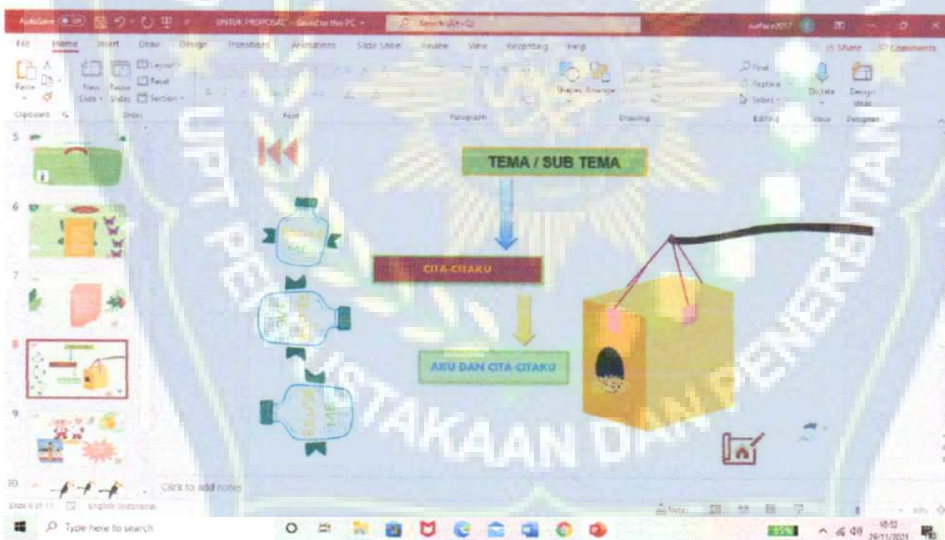


Gambar 2.6 contoh *slide* tujuan pembelajaran



Gambar 2.7 contoh *slide* petunjuk penggunaan media

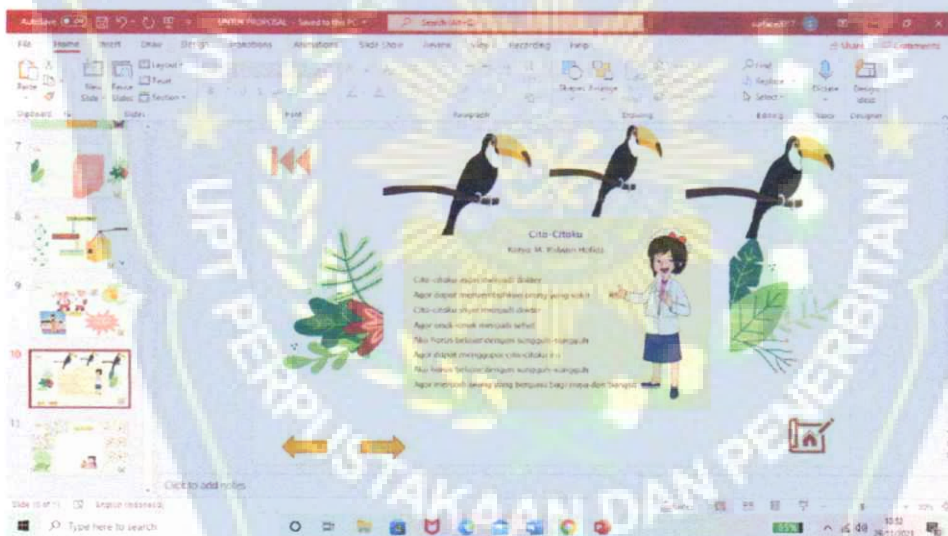
- 2) Slides ini berisi tema, apersepsi dan materi serta aktivitas yang dilakukan oleh bersama guru dan siswa. Diantaranya sebagai berikut:



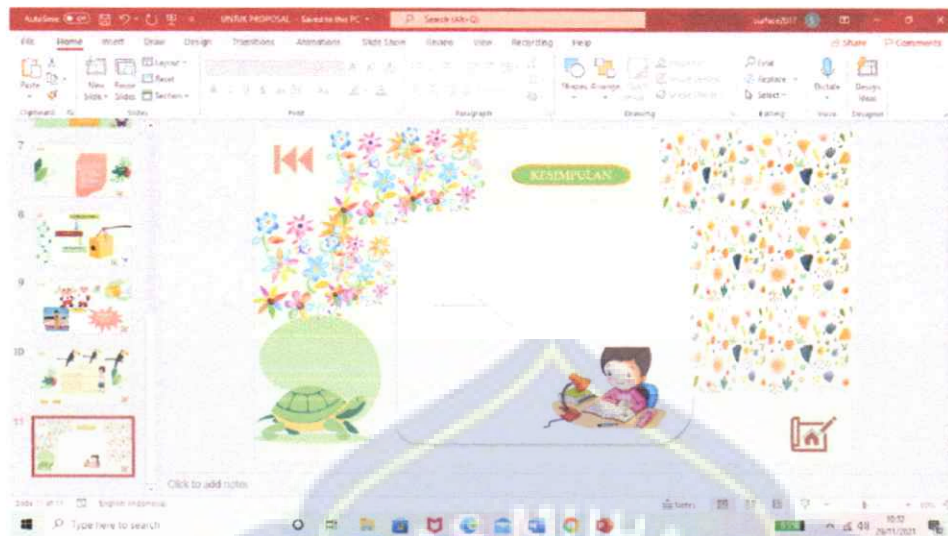
Gambar 2.8 contoh *slide* tema pembelajaran



Gambar 2.9 contoh *slide* apersepsi



Gambar 2.10 contoh *slide* apersepsi dengan membaca pantun



Gambar 2.11 contoh *slide* kesimpulan

e. Kelebihan dan Kekurangan *Power point*

Kelebihan dari *Microsoft power point* sebagai berikut :

- 1) Mudah dalam penggunaannya.
- 2) Mudah dan dapat dibuat sendiri.
- 3) Dapat digunakan secara individu.
- 4) Dapat diulang-ulang sehingga lebih efisien.
- 5) Memiliki daya tarik.
- 6) Dapat digunakan berkali-kali dan dapat digunakan untuk kelas yang sama maupun kelas yang berbeda.

Adapun kekurangan *Power point* diantaranya:

- 1) Menyita waktu yang cukup lama karena harus proses desainnya lama.
- 2) Apabila layar monitor yang digunakan kecil maka besar kemungkinan bagi siswa yang berada agak jauh dengan layar akan mendapat kesulitan dalam membaca atau mengerti pembelajaran.

- 3) Para pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan program ini agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.
- 4) Harus direpotkan dengan pengangkutan dan penyimpanan PC pada saat presentase.
- 5) Perubahan desain yang sangat drastis sehingga mengharuskan pengguna untuk mempelajarinya lagi hingga menjadi terbiasa.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan suatu perubahan yang terjadi dalam diri seorang peserta didik yaitu berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar yang telah dilaksanakan oleh siswa.

Aqib (2017:312) : menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman-pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

Bloom dalam Rusmono (2017:8) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian.

Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulasi fisik tertentu.

Berdasarkan uraian diatas bahwa hasil dalam belajar merupakan hasil dari suatu pengevaluasian dan mengukur kemampuan peserta didik untuk melihat gambaran sudah sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Susanto, (2016:6) mengatakan bahwa : “Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif), untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut”.

1) Pemahaman konsep

Pemahaman konsep menurut Yunuka (2016:30) diartikan sebagai kemampuan bersikap, berpikir dan bertindak yang ditunjukkan oleh siswa dalam memahami definisi, pengertian ciri khusus, hakikat dan inti dari suatu kemampuan dalam memilih prosedur tepat dalam menyelesaikan masalah.

2) Keterampilan proses

Rahayu dan Anggraeni (2017:96) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang melibatkan keterampilan kognitif, atau intelektual, manual, dan sosial. Secara garis besar, keterampilan proses adalah keterampilan yang diperlukan siswa untuk memahami dan menguasai ilmu pengetahuan berupa keterampilan mental, fisik maupun sosial yang bertujuan untuk mengembangkan suatu konsep, prinsip, ataupun teori.

disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa, dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap, dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, faktor fisik dan psikis karena semua faktor ini akan mendorong siswa untuk dapat lebih aktif dan kreatif dalam belajar.

d. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya yaitu adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar.

Menurut Tafsir 2008 dalam Mudjiono Dimiyati (2006:206) : hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut M. Gagne ada 5 macam bentuk hasil belajar:

- 1) Keterampilan intelektual (merupakan hasil belajar yang terpenting dari sistem lingkungan).
- 2) Strategi kognitif (mengatur cara belajar seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah).
- 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- 4) Keterampilan motorik yang diperoleh disekolah antaranya, keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka dan sebagainya.
- 5) Sikap dan nilai, berhubungan dengan intensitas emosional yang dimiliki oleh seseorang sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang serta kejadian.

5. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Menurut Susanto, (2014:6) mengatakan bahwa Ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora yang meliputi sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu-ilmu sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial, yang mengandung pendekatan lintas disiplin dari semua aspek dan cabang ilmu sosial.

Menurut Suwarno (2013:5) : “berpendapat bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan pengetahuan ilmiah yang objeknya adalah masyarakat sebagai pengetahuan, aktivitas penelitian, ataupun metode untuk memperoleh pengetahuan baru yang bersifat sosial menuju perilaku interpersonal”.

Menurut Sulistyowati dan Dwi Yasa (2017:2) “berpendapat bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan disekolah yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial yang objeknya adalah masyarakat.

b. Karakteristik IPS

Ciri yang dilihat dari segi Tujuan:

Tujuan dari pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan pikiran bahwa pendidik ilmu pengetahuan sosial adalah suatu

disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan ilmu pengetahuan sosial harus mengacu terhadap tujuan pendidikan nasional.

Tujuan utama studi dan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah membentuk serta mengembangkan rasa kemanusiaan dan kewarganegaraan yang baik (*good citizenship*). Dari uraian tersebut, tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik dan yang lebih tinggi.

c. Ciri-ciri Pembelajaran IPS

Menurut Sulistiowati dan Dwi Yana (2017:2) mengemukakan bahwa ciri-ciri pembelajaran IPS adalah:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial adalah keterpaduan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.
- 2) Kompetensi inti dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan / topik tertentu.
- 3) Kompetensi inti dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat serta pengelolaan lingkungan.

d. Tujuan Pembelajaran IPS

Secara umum, tujuan ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar adalah untuk membekali siswa dalam bidang pengetahuan sosial. Tujuan dari ilmu pengetahuan sosial di SD adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan sosial bermanfaat bagi kehidupan.
- 2) Dapat mengidentifikasi, menganalisis serta menyusun alternatif pemecahan masalah nasional dimasyarakat.
- 3) Kemampuan berkomunikasi dengan rekan masyarakat dan berbagai bidang ilmiah dan profesional.
- 4) Kesadaran akan sikap dan keterampilan mental yang positif dilingkungan yang digunakan dalam kehidupan.

B. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian yang terkait sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini antara lain:

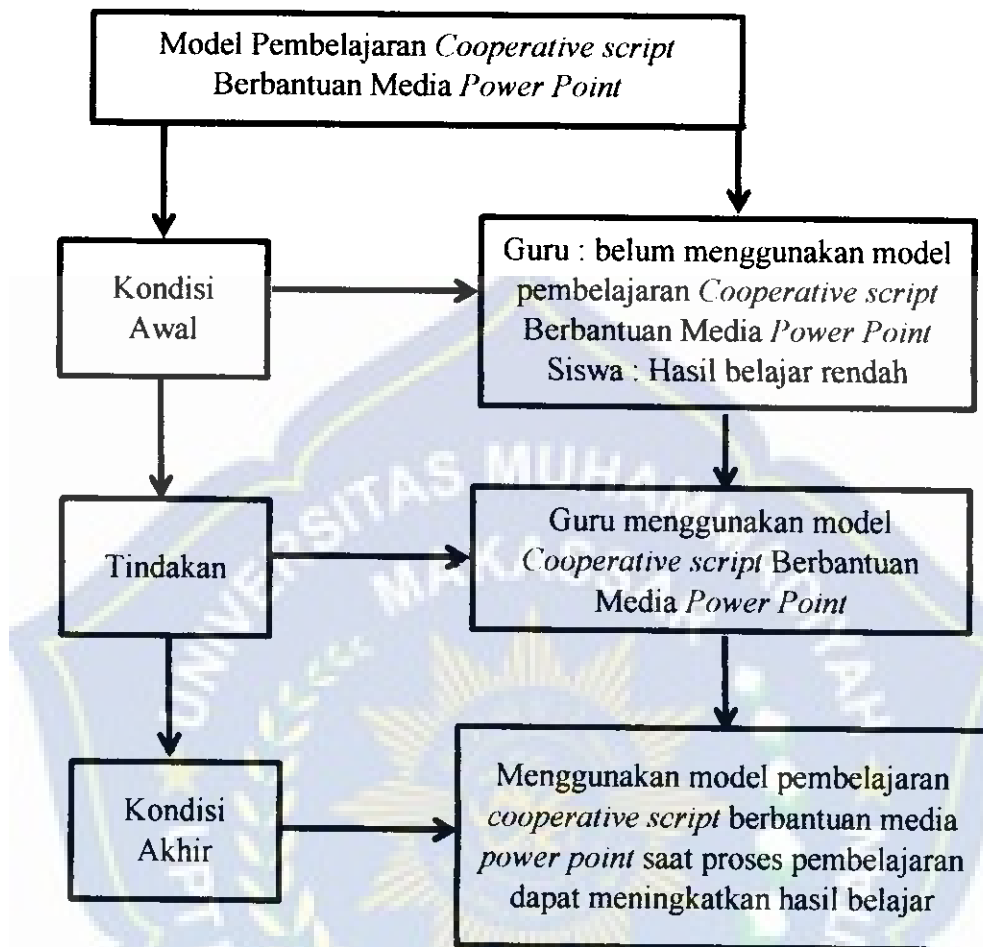
1. Anang Nugroho (2015) *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power point dengan Video dan Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar pada materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta*. : Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol 36 siswa yang megikuti ujian seluruhnya tidak ada yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sedangkan pada kelas eksprimen dari total siswa sebanyak 47 siswa yang mengikuti ujian terdapat 16 siswa (34,04%) yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
2. Penelitian yang dilakukan Malakhati (2014) dengan judul *Penerapan Model Numbered Head Togeher Berbantuan Microsoft power point untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Salaman Mloyo Kota Semarang*. : Hasil penelitian ini adalah keterampilan guru pada silkus I mendapatkan skor 25 dengan kriteria cukup, siklus II mendapatkan skor 31 dengan kriteria baik, dan siklus III mendapatkan skor 41 dengan kriteria sangat baik aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan skor 25 dengan kriteria cukup, siklus II mendapatkan skor 30,52 dengan kriteria baik, dan siklus III mendapatkan skor 36,92 dengan kriteria baik. Hasil belajar siswa siklus I mendapatkan nilai rata-rata 66,4 dengan ketuntasan klasikal 52%, siklus II sebesar 73,49 dengan kriteria ketuntasan klasikal 72%, dan siklus III

mendapatkan rata-rata sebesar 80,64 dengan kriteria ketuntasan 88%. Hasil penelitian tersebut telah menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2013) dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Cooperative Script* Dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru dalam mengajar pada siklus I memperoleh skor 34 yang masuk dalam kategori baik (B), pada siklus II memperoleh skor 39 yang termasuk dalam kategori baik (B), dan terjadi peningkatan lagi pada siklus III dengan mendapatkan skor 47 yang masuk dalam kategori sangat baik (SB). Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 15 yang masuk dalam kategori cukup (C), kemudian meningkat pada siklus II memperoleh skor 21 yang termasuk dalam kategori baik (B), dan terjadi peningkatan lagi pada siklus III dengan mendapatkan skor 23 yang masuk dalam kategori sangat baik (SB). Sedangkan untuk hasil belajar siswa, siklus I, diperoleh persentase ketuntasan 66% pada siklus II diperoleh 73%, dan pada siklus III diperoleh 83%. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui model *Cooperative Script* dengan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

C. Kerangka Pikir

Kerangka Pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah-masalah ini peneliti ingin melakukan perubahan proses belajar mengajar untuk berhasilnya tujuan pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar dan bisa menerapkannya dalam kehidupan nyata siswa, yakni dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan media *power point*.



Gambar 2.12 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah anggapan teoretis yang dapat dipertegas atau ditolak secara empiris. Dapat juga dipandang sebagai konklusi, suatu konklusi yang sifatnya sementara. Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitiannya sebagai berikut:

H₀ = Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kab. Bulukumba.

H₁ = Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kab. Bulukumba..

Keterangan :

H₀ = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan Y

H₁ = Ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan Y

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sugiyono (2017:109) mengatakan : Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Artinya penelitian ini bertujuan mencari data melalui eksperimen. Format eksperimen yang di pilih dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen design*. Dikatakan *pre-eksperimental design* karena desain tersebut bukanlah eksperimen yang nyata, karena masih terdapat variabel luar yang akan mempengaruhi pembentukan variabel terikat.

Menurut Gay dalam Emzir (2015:63) : “mengemukakan bahwa penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji hipotesis kausalitas (sebab akibat) dengan benar”

B. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono, (2017:117) mengatakan “Populasi adalah daerah generalisasi, yang meliputi subjek atau objek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka populasi dalam penelitian adalah siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba dengan jumlah 76 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	Kelas I	10	5	15
2.	Kelas II	8	6	14
3.	Kelas III	10	5	15
4.	Kelas IV	8	4	12
5.	Kelas V	7	3	10
	Kelas VI	5	5	10
	Jumlah Keseluruhan Siswa	48	28	76

(sumber: papan data SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba)

2. Sampel

Sugiyono, (2017:118) mengatakan bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Jika populasinya besar dan peneliti tidak mungkin mengkaji segala sesuatu yang ada pada populasi tersebut seperti, keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Dalam penelitian ini tehnik sampling yang digunakan oleh penulis adalah tehnik sampling purposive yaitu penentu sampel dengan pertimbangan tertentu. Misalnya akan melakukan penelitian tentang kualitas makanan, maka sampel sumber datanya adalah orang yang ahli makanan, atau penelitian tentang kondisi

politik disuatu daerah, maka sampel sumber datanya adalah orang yang ahli politik. Sampel ini lebih cocok digunakan untuk penelitian kualitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	Kelas IV	8	4	12

(sumber: papan data SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba)

D. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:111) mengatakan bahwa Dalam penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* dengan jenis desain One Group *pretest-posttest* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Dalam desain One Group *pretest-posttest* terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian, perlakuan dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Table 3.2 Desain penelitian

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O1	X	O2

Sumber: Emzir,2015:97

Keterangan

O1 = Tes awal yang diberikan pada kelas eksperimen diawal penelitian

- X = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperiment, yaitu menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan *powerpoint*.
- O2 = Tes akhir yang diberikan pada kelas experimen diakhir penelitian. Dengan demikian, pengukuran dapat dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan instrumen yang sama.

E. Variabel Penelitian

Variabel yang akan diselidiki dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa, aktivasi siswa, respon siswa dengan penerapan model Pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Media Power Power Terhadap Hasil Belajar Siswa.

F. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilakukan dalam penelitian ini secara operasional dapat didefinisikan sebagai:

1. **Model Pembelajaran *Cooperative Script*** adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara membagikan siswa dengan materi yang diberikan secara berpasangan dan bergantian. Guru hanya perlu memberikan materi kepada siswa dengan bantuan media power. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan materi dan ide-ide terhadap materi yang telah diberikan guru.

2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS merupakan nilai yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar IPS dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi untuk

mengukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun batasan hasil belajar dalam penelitian ini hanya ranah kognitif, yang dimana hasil belajar IPS diperoleh berdasarkan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

G. Prosedur Penelitian

1. Tahap Konseptual (merumuskan dan mengidentifikasi masalah, meninjau kepustakaan yang relevan, mendefinisikan kerangka teoritis, merumuskan hipotesis).
2. Fase perancangan dan perencanaan (memilih rancangan penelitian, mengidentifikasi populasi yang diteliti, mengkhususkan metode untuk mengukur variable penelitian, merencanakan rencana sampling, mengakhiri dan meninjau rencana penelitian, melaksanakan penelitian dan melakukan revisi).
3. Membuat instrument dan pengumpulan data penelitian
4. Fase empirik (pengumpulan data, persiapan data untuk dianalisis) mengumpulkan data penelitian yang telah dilaksanakan di lapangan.
5. Fase analitik (menganalisis data dan menghitung hasil data penelitian), mengolah dan menganalisis data hasil penelitian. Data yang telah dikumpulkan dari lapangan diolah dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan-kesimpulan yang diantaranya kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis penelitian.
6. Fase diseminasi, mendesain hasil penelitian. Pada tahap akhir, agar hasil penelitian dapat dibaca, dimengerti, dan diketahui oleh pembaca maka hasil penelitian tersebut disusun dalam bentuk kesimpulan dari hasil penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipergunakan untuk mengukur objek yang akan diteliti. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah observasi, tes, belajar, dan dokumentasi. Tes hasil belajar dengan pretest digunakan sebelum diterapkan model *Cooperative Script* dengan bantuan media *power point*, sedangkan posttest digunakan setelah mengikuti pelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan media *power point*. Tes hasil belajar dilakukan dengan menggunakan soal objektif pilihan ganda sebanyak 10 butir.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (pretest)

Pemberian tes awal atau pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan *power point*.

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Perlakuan diberikan melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan media *power point* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Tes akhir (posttest)

Tindakan selanjutnya adalah pemberian posttest. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan media *power point* dalam pembelajaran.

J. Tehnik Analisis Data

Untuk menganalisa data yang didapatkan dari hasil penelitian akan digunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Kemudian data yang berupa nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dikumpulkan akan dibandingkan. Untuk membandingkan kedua nilai tersebut maka diajukan pertanyaan apakah terdapat perbedaan dari nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Pengajuan perbedaan dari nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan tehnik yang disebut uji-t (t-test) dengan langkah-langkah analisis data dengan model eksperimen *One Group pretest posttest* adalah sebagai berikut:

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan hasil belajar siswa yang telah diberikan perlakuan yaitu penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan media *power point* kemudian hasil belajar tersebut dibandingkan dengan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *cooperative script*. Adapun langkah-langkah dalam menyusun melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Rata-rata (mean)

$$Me = \frac{\sum xi}{N} \quad (\text{Ananda dan Fadhli, 2018:62})$$

Keterangan :

Me = Nilai rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah nilai X ke I sampai ke

N = Banyaknya siswa

b. Presentase (%) nilai rata-rata

$$p = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Malik dan Minan, 2018:88})$$

Keterangan:

P = angka prentase

f = frekuensi yang dicari presentasenya

N = jumlah subjek (sampel)

Tabel 3.3 Kategorasi Standar Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan Materi IPS	Kategori Hasil Belajar
0-59	Sangat rendah
60-69	Rendah
70-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat tinggi

(Sumber: Guru kelas siswa kelas IV SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba).

Dari tabel 3.3 diatas standar ketuntasan hasil belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas dalam dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 maka siswa dinyatakan tidak tuntas dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Analisis data statistik inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t) dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{N(N-1)}}$$

(Ananda dan Fadhli, 2018:282)

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttes*

X1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X2 = hasil belajar setelah perlakuan (*posttes*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Mencari nilai 'MD' dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)

N = subjek pada sampel

b. Mencari nilai ' $\sum X^2 d$ ' dengan menggunakan rumus

$$\sum x^2 d = \frac{\sum d^2 - (d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari (*posttest-pretest*)

N = subjek pada sampel.

c. Dalam pengujian statistik,hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : t_{hitung} \leq t_{tabel} \text{ lawan } H_1 : t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.
- 3) Mencari t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusit dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dan $dk = N-1$
- 4) Membuat kesimpulan apakah penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media *power point* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini disajikan hasil analisis data dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Deskriptif Hasil Belajar (Pretest) IPS SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba Sebelum Menggunakan Model *Cooperative Script* Berbantuan Media *Power point*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba, maka diperoleh data hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo yang dikumpulkan melalui instrumen tes sebelum menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point*. Data perolehan skor hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba dapat diketahui sebagai berikut.

NO	Statistik	Nilai
1.	Mean	60
2.	Median	65
3.	Modus	70
4.	Varian	80
5.	Maximum	90
6.	Minimum	100

Adapun dikategorikan pada pedoman penilaian belajar siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba, maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Tingkat Penguasaan Materi Pretest

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-59	4	47,84 %	Sangat Rendah
2	60-69	6	30,43 %	Rendah
3	70-79	2	17,39 %	Sedang
4	80-89	0	0	Tinggi
5	90-100	0	0	Sangat Tinggi
Jumlah		12	95,66	

(Sumber: Hasil data penguasaan materi setelah diolah dari nilai pretest 2022).

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.3 di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pretest dengan menggunakan tes dapat dikategorikan sangat rendah yaitu 47,84% , rendah 30,43%, sedang 17,39%, tinggi 0 % dan sangat tinggi 0%.Melihat dari hasil persentase yang dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam

memahami materi materi pelajaran IPS sebelum menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* tergolong sangat rendah.

Tabel 4.4 deskriptif ketuntasan hasil belajar pretest

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase(%)
$0 \leq x < 7$	Tidak tuntas	10	78,26 %
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	2	21,74%
Jumlah		12	100

(Sumber: Hasil data ketuntasan hasil belajar setelah diolah dari nilai pretest 2022).

Apabila tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya $21,74\% < 75\%$.

2. Deskriptif Hasil Belajar (Posttest) IPS SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba Setelah Menggunakan Model *Cooperative Script* Berbantuan Media *Power point*

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya dapat diperoleh setelah diberikan post-test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini.

Data hasil belajar IPS Siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba setelah menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point*:

Tabel 4.5 Skor Nilai Posttest

No	Nama Siswa	Nilai
1.	A	90
2.	M	80
3.	A	60
4.	E	60
5.	H	65
6.	N	85
7.	S	70
8.	B	70
9.	A	85
10.	A	80
11.	I	100
12.	A	70

(Sumber hasil data nilai posttest setelah diolah 2022).

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest dari siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba dapat dilihat melalui tabel:

Tabel 4.6 Mean (rata-rata) nilai Posttest

X	N	F.X
60	2	120
65	3	195
70	3	210
80	2	160
85	2	170
90	1	180
100	1	200
Jumlah	12	1.235

(Sumber: Hasil data mean setelah diolah dari nilai posttest 2022).

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai $\sum fx = 1.235$, sedangkan dari jumlah seluruh frekuensi adalah 12. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum xi}{N} \\ &= \frac{1.235}{12} \\ &= 102,91 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba setelah menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* yaitu 102,91.

Adapun dikategorikan pada pedoman penilaian belajar siswa SDN 262 Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba, maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Tingkat Penguasaan Materi Posttest

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-59	0	0	Sangat Rendah
2	60-69	3	8,70 %	Rendah
3	70-79	3	30,43 %	Sedang
4	80-89	4	39,13%	Tinggi
5	90-100	2	21,74%	Sangat Tinggi
Jumlah		12	100	

(Sumber: Hasil data penguasaan materi setelah diolah dari nilai posttest 2022).

Berdasarkan pada data yang dapat dilihat pada tabel 4.7 di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pretest dengan menggunakan tes dapat dikategorikan sangat rendah yaitu 0% , rendah 0,70%, sedang 30,43%, tinggi 39,13%, dan sangat tinggi berada pada persentase 21,74%. Melihat dari hasil persentase yang dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi materi pelajaran IPS setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media *power point*.

Tabel 4.8 deskripsi hasil belajar posttest

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase(%)
$0 \leq x < 7$	Tidak tuntas	2	8,70 %
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	91,30%
Jumlah		12	100

(Sumber: Hasil data ketuntasan hasil belajar setelah diolah dari nilai posttest 2022).

Apabila tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba setelah menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya $91,30\% < 75\%$, 3 siswa yang dinyatakan tidak lulus dalam pembelajaran dimana ketiga siswa tersebut tidak masuk sekolah dikarenakan beberapa alasan yaitu 2 diantaranya 2 siswa tersebut sakit dan ada pula siswa yang tidak diizinkan oleh orang tuanya ke sekolah dikarenakan orang tua tersebut sedang panen.

3. Deskriptif Aktivitas Belajar IPS Siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba Selama Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Media *Power point*

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan *power point* selama 2x pertemuan dan dibagi menjadi 2 kelompok belajar, yang dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang diamati	Jumlah siswa yang aktif pada pertemuan ke-				Rata-rata	Persentase
		1	2	3	4		
1.	Siswa yang hadir saat proses pembelajaran		11	12		22	95,65
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung	P	8	12	P	20,5	89,13
3.	Siswa yang mampu menjawab pertanyaan	R	9	12	O	19	82,60
4.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran	E	11	12	S	17	73,91
5.	Siswa yang mampu menjelaskan didepan kelas dengan menggunakan media pembelajaran	T	8	10	T	18	78,26
6.	Siswa yang mampu menyimpulkan diakhir pembelajaran	E	7	12	S	14,5	63,04
	Rata-rata	T			T	18,5	80,43

(Sumber: Hasil data observasi kelas IV yang telah diolah 2022).

Dari tabel 4.9 menunjukkan Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa yang berjumlah 12 orang dengan 6 aspek yang diamati. Adapun hasil pengamatan untuk pertemuan 1 sampai pertemuan 2 menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 95,65%.

- b. Persentase siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung sebesar 98,13%.
- c. Persentase siswa yang menjawab pertanyaan sebesar 82,60%
- d. Persentase siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 73,91%
- e. Persentase siswa yang mampu menjelaskan dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* di depan kelas sebesar 78,26%
- f. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi diakhir pembelajaran sebesar 63,04%.

Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* yaitu 80,43% sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif \rightarrow 75% baik untuk aktivitas perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa. Dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 80,43%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penggunaan Media *Power point* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

Pada bagian ini dilakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian yakni apakah ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar IPS Siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba, maka tehnik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adakah tehnik Statistik Inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis Skor Pretest dan Posttes

No	X1 (Pre-test)	X2 (Post-test)	$d = X2 - X1$	d^2
1.	70	90	20	400
2.	50	80	30	900
3.	60	60	0	0
4.	60	60	0	0
5.	65	65	0	0
6.	60	85	25	625
7.	65	70	5	25
8.	50	70	20	400
9.	55	85	30	900
10.	65	80	15	225
11.	70	100	30	900
12.	50	70	20	400
jmlh	675	915	177	4.775

(Sumber: Hasil data pretest dan posttest yang telah diolah 2022).

Langkah –langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Mencari nilai “MD” dengan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{177}{12} \\ &= 14,75 \end{aligned}$$

b. Mencari nilai “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 4.775 - \frac{(177)^2}{12} \\ &= 4.775 - \frac{31.329}{12} \\ &= 4.775 - 2.610,75 \\ &= 2.164,25 \end{aligned}$$

c. Mencari harga h dengan rumus:

$$\begin{aligned} &= \frac{\sqrt{\sum 2}}{(-1)} \\ &= \frac{\sqrt{14,75}}{(2.164,25)} \\ &= \frac{\sqrt{12(12-1)14,75}}{2.164,25} \\ &= \frac{\sqrt{470}}{14,75} \end{aligned}$$

$$= \sqrt{2,30}$$

$$= \frac{14,75}{1,475}$$

$$t = 10$$

B. Pembahasan

Pada bagian ini, diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan dua analisis data yakni analisis statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar murid, sedangkan analisis data statistik inferensial untuk menguji hipotesis.

Adapun hasil analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* diperoleh nilai rata-rata pretest hasil belajar murid sebesar 61,74 dengan persentase kriteria hasil belajar IPS murid yang tuntas sebesar 21,74% dan yang belum tuntas sebesar 78,26 %. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media miniature dikategorikan masih rendah karena masih dibawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi IPS sebelum menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* tergolong masih rendah.

Perlakuan dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* diperoleh nilai rata-rata posttest hasil belajar siswa sebesar 102,91 dengan persentase kriteria hasil belajar IPS yang tuntas 91,30% dan yang belum tuntas 8,70%. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* mengalami peningkatan dan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM). Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi IPS setelah menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* tergolong tinggi.

Pada saat penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point*, siswa cenderung terlihat aktif dan mampu menerima pembelajaran dengan baik, sehingga berdasarkan hasil temuan yang diperoleh setelah diberikan perlakuan (posttest) tergolong tinggi. Proses pembelajaran menyenangkan karena adanya model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media *power point* yang menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih fokus dan membuat siswa tidak merasa bosan karena saling bertukar pikiran dan menyampaikan pendapatnya kepada siswa yang lain dengan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* yang telah disediakan oleh guru.

Selanjutnya untuk menentukan hasil penelitian inferensial maka digunakan rumus uji-t. Adapun langkah-langkahnya adalah, pertama yaitu menentukan nilai rata-rata gain (posttest-pretest), maka nilai rata-rata yang diperoleh dari gain adalah 14,75.. Setelah nilai rata-rata dari gain selanjutnya adalah menentukan kuadrat deviasi. Adapun nilai kuadrat deviasi yang diperoleh adalah 2,164,25%. Setelah nilai rata-rata gain dan nilai kuadrat deviasi, selanjutnya yaitu menentukan nilai uji-t. nilai yang diperoleh dari uji-t adalah 10.

Berdasarkan hasil pengelolaan data tersebut, dapat dianalisis bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah penerapan model

Cooperative Script berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t diketahui nilai hitung = 10. Oleh karena itu nilai t hitung lebih dari t tabel pada taraf signifikan 0,05, maka Hipotesis 0 (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, hal tersebut berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

Dari hasil observasi yang dilakukan terdapat perubahan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point*. Pada pertemuan pertama ada 5 siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran sedangkan pada pertemuan kedua sudah tidak ada lagi yang tidak memperhatikan pembelajaran. Pada pertemuan pertama juga hanya ada 9 siswa saja yang mampu menjawab pertanyaan, 3 siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran, 9 siswa yang mampu menjelaskan didepan kelas dan 5 siswa yang mampu menyimpulkan pembelajaran. Sejalan dengan digunakannya model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* siswa mulai aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada pertemuan kedua ada 12 siswa yang mampu menjawab pertanyaan, 12 siswa yang bertanya saat proses pembelajaran, 10 siswa yang mampu menjelaskan didepan kelas, dan 12 siswa yang mampu menyimpulkan materi diakhir pembelajaran.

Berdasarkan dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba hasil belajar IPS siswa kelas IV dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai 70 keatas. Sebelum menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* ketuntasan hasil belajar IPS siswa dari 12 siswa hanya ada 5 siswa yang tuntas dan 7 siswa yang tidak tuntas dan setelah penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dari 12 siswa ada 10 siswa yang tuntas dan hanya ada 2 siswa yang nilainya tidak tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkannya model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* di SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumbasudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar

Hasil pengujian penelitian diatas sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya a). penelitian yang dilakukan oleh Anang Nugroho (2015) dalam skripsi “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Power point* dengan Video dan Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar pada materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Tehnik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta”. Dengan hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol 36 siswa yang mengikuti ujian seluruhnya tidak ada yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sedangkan pada kelas eksperimen dari total siswa sebanyak 47 siswa yang mengikuti ujian terdapat 16 siswa (34,04%) yang sudah mencapai

kriteria ketuntasan minimum (KKM). b.) Penelitian yang dilakukan oleh Malakhati dalam jurnal Penerapan Model Numbered Head Together Berbantuan Microsoft *power point* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Salaman Mloyo Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 66,4%, nilai rata-rata pada siklus II 73,49% dan pada siklus III nilai rata-rata 80,64%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model Numbered Head Together Berbantuan Microsoft *power point* mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS.c.) Penelitian yang dilakukan oleh Suryanto dalam jurnal Penggunaan *Power point* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Surakarta tiga Lampung Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menggunakan media *power point* pada pembelajaran IPS. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 66,58% , pada siklus II sebesar 71,67%, dan siklus III sebesar 78.58%).

Keberhasilan tersebut dapat tercapai karena antusias siswa selama penelitian berlangsung. Hal ini disebabkan karena penggunaan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* dalam proses pembelajaran yang merupakan hal baru bagi siswa sehingga dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena bentuknya yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan analisis stastic inferensial yang telah didapatkan serta hasil observasi yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest yang yang diperoleh dari hasil belajar siswa setelah penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest sebelum diterapkannya model *Cooperative Script* berbantuan media *power point*. Rata-rata pretest yang diperoleh sebelum menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* yaitu 21,74. Setelah dilakukannya tindakan dengan menerapkannya model *Cooperative Script* berbantuan media *power point*, nilai rata-rata posttest yaitu 91,30. Demikian juga berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung = 10 dengan dk sebesar $12-1 = 11$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh t tabel = 1, 717 sehingga diperoleh t hitung $>$ t tabel. Maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media *power point* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pendidik khususnya guru di SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba disarankan menggunakan media miniatur dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS agar dapat membangkitkan minat belajar murid.
2. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media miniature pada mata pelajaran yang lain demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Kepada calon peneliti, agar dapat mengembangkan media pembelajaran ini serta dapat memperkuat hasil penelitian ini dengan mengkaji terlebih dahulu dan mengadakan

DAFTAR PUSTAKA

- Aqip, Zainal. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Yrama Widya.
- Damiati, dkk 2017:36. Sikap merupakan perasaan seseorang yang merefleksikan Media Jogjakarta
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Heni,2011. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran. (online).
<http://www.winnertech.co.id/> / diakses pada tanggal 25 oktober 2020
- Indriyanti, Novi Yulia. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi kasus : Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang
- Imas Kurniasi, Berlin Sani.2016. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran (Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru).Kata Pena.
- Istarani.2017.58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan : Media Persada
- Karwono, Mularsih Hani.2017. Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Depok: Raja Grafindo Persada
- Mudlofir, Ali, dan Rusydiyah, Evi F. 2016. Desain Pembelajaran Inovatif (Dari Teori ke Praktik). Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Online, Media pembelajaran dikaitkan-dengan metode *Cooperative Script* : 2015
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Pasal 1 Ayat (3). Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
- Rahayu, Ai Hayati, Poppy Anggraeni. 2017. Analisis Profil Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Sumedang dalam Jurnal Pesona Dasar
- Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu (Edisi Kedua). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanaky. 2015. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Slavin Robert E. 2015. *Cooperative Script: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

- Sudirman. 2018. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Mohammad Syarif. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suwarno, 2016. *Microsoft power point merupakan sebuah softwere Pendidikan*. Jogjakarta : AR-Ruzz Media Jogjakarta.
- Suyanto, A. H. 2015. *Pengenalan Microsoft power point*. Jurnal Komputer.
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar, 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: PanitiaPress.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena
- Wiyani, Novan Ardy. 2017. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: ArRuzz.

L

A

M

P

I

R

A

N



RIWAYAT HIDUP



Andi Nurtazam. Dilahirkan di Plampang - Sulawesi Selatan pada tanggal 11 Maret 2000, dari pasangan Ayahanda H. Rukman dan Ibunda Hj. Andi Rusnaeda. Penulis masuk sekolah Dasar pada tahun 2007 di SD Negeri 3 Plampang dan tamat pada tahun 2012, tamat SMP MTs. Satap Sejari Tahun 2015 dan tamat SMA Negeri 1 Plampang tahun 2018. Pada tahun yang sama (2018), penulis melanjutkan pendidikan pada Program Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Insya Allah pada tahun 2022 akan menyelesaikan studi sekaligus menyanggah gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Berkat Rahmat Allah SWT, dan iringan do'a dari kedua orangtua, saudara tercinta, keluarga serta rekan seperjuangan di bangku perkuliahan, perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul: "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan Media *Power point* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 262 Tanah Lemo Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba".