

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN PKn SDN 226
PATANDE KABUPATEN LUWU TIMUR**



SKRIPSI

*Skripsi ini Diajukan untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:

NOVAYANTI

10540 9451 14

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR S1**

2018



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAR PENGESAHAN

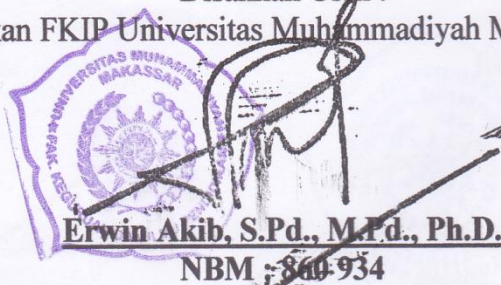
Skripsi atas nama **NOVAYANTI**, NIM **10540 9451 14** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 181/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 19 Muharram 1440 H/29 September 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018.

Makassar, 24 Muharram 1440 H
04 Oktober 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Drs. H. Nasrun Hasan, M.Pd.** (.....)
 2. **Dra. Hj. Muhajirah Hasanuddin, M.Si.** (.....)
 3. **Drs. H. Hamzah HS. M.M.** (.....)
 4. **Drs. H. Abdul Hamid Mattone, M.Si.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **NOVAYANTI**
NIM : 10540 9451 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script*
terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI pada Mata
Pelajaran PKn SDN 226 Patande**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

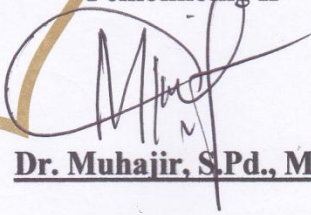
Makassar, Oktober 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Pembimbing II


Dr. Andi Sugiati, M.Pd.



Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD


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

MOTO DAN PERSEMBAHAN

**Tidak ada masalah yang tidak bias diselesaikan
selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.**

**Jadilah seseorang yang terlihat biasa dan sederhana,
namun dalam hati dan pikir tersimpan kecintaan yang
luar biasa kepada ALLAH dan RASULNYA.**

**Kupersembahkan karya ini buat :
Kedua orang tuaku tercinta, saudaraku, dan sahabatku,
Atas keiklasan dan doanya dalam mendukung penulis
Mewujudkan harapan menjadi kenyataan**

ABSTRAK

NOVAYANTI .2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooverative Script Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kleas VI Pada Mata Pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Strata satu (PGSD S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Sugiati dan Pembimbing II Muhajir .

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan pendekatan yang belum optimal sehingga motivasi belajar PKn siswa kelas VI SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Pengaruh Model Pembelajaran Cooverative Script Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kleas VI Pada Mata Pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur* tahun ajaran 2017/2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran *Cooverative Script* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur dan (2) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Cooverative Script* terhadap motivasi belajar kelas VI pada mata pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur. Penelitian ini merupakan pre-eksperimental dengan rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 226 sebanyak 30 orang.

Pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas VI sebelum digunakan model pembelajaran *Cooverative Script* adalah 66,2 dan rata-rata hasil belajar setelah digunakan model pembelajaran *Cooverative Script* adalah 68,6. Sedangkan hasil uji hipotesis (t-tes) menunjukkan nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa (1) Model pembelajaran *Cooverative Script* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur, dan (2) Ada pengaruh model pembelajaran *Cooverative Script* terhadap motivasi siswa kelas VI SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Cooverative Script*, Motivasi Belajar, dan PKn

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Cooverative Script Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI”** dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, Wahyuddin dan Erwi Yanti yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

Dr. H. Abd Rahman Rahim, SE., MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. H. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dra. Jumiati Nur, MPd., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan. Dr. Andi Sugiati, M.Pd Pembimbing I dan Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini. Bapak dan ibu dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis.

Djuita Naim, S.Pd Kepala sekolah SDN 226 Patande atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Riyanti, S. Pd., Guru kelas VI SDN 226 Patande, sekaligus sebagai Validator, atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SDN 226 Patande yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian. Siswa-siswi SDN 226 Patande khususnya Kelas VI atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas L Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.

Saudara-saudaraku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini serta seluruh keluarga besar. Rekan seperjuangan saya yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya. 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. Aamiin.

Makassar, September 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	8
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Pikir	27
D. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Sumber Data.....	32
D. Defenisi Operasional.....	33
E. Subjek Penelitian	29
F. Instrumen Penelitian	29
G. Teknik Pengumpulan Data.....	34

H. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil	38
B. Pembahasan.....	50
BAB V SIMPULAN dan SARAN	
A. Simpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel

4. 1 Deskripsi Data Penelitian Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	39
4.2 Deskripsi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	41
4.3. Deskripsi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	42
4.4 Perbandingan Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
4.5. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	44
4.6. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	46
4.7. Uji Normalitas.....	47
4.8. Uji Homogenitas	48
4.9. Uji Hipotesis	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Skema Kerangka Pikir	28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib diterima bagi setiap individu dan menjadi aspek utama dalam pembentukan moral suatu bangsa. Upaya pembentukan moral yang baik, diperlukan kesadaran dari semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Pendidikan diharapkan mampu membekali siswa dengan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi serta keterampilan yang bermakna agar siswa mampu bertahan dan menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab I Pasal 1 (ayat 1), menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar 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 di atas menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif untuk mengembangkan potensi siswa. Suasana belajar dan proses pembelajaran aktif yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang interaktif dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 mengemukakan bahwa struktur KTSP untuk tingkat SD/MI meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun, mulai kelas I sampai dengan kelas VI. Struktur kurikulum SD/MI disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan

dan standar kompetensi mata pelajaran dengan salah satu ketentuannya yaitu kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri.

Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum tersebut adalah PKn. Adapun dalam standar isi 2006, materi pembelajaran PKn disebut sebagai ruang lingkup PKn. Terdapat 8 ruang lingkup dalam PKn meliputi persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila, dan globalisasi dengan penjabarannya masing-masing. Winataputra (dalam Winarno, 2013: 34) menyatakan PKn sekarang ini lebih banyak kajian pada ketatanegaraan dan pengetahuan tentang sistem politik demokrasi. Mata pelajaran PKn memiliki peranan penting dalam pembentukan sikap serta perilaku yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Susanto (2014: 225) mengemukakan PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut. Pendidikan mencakup beberapa komponen, dua diantaranya adalah guru dan siswa. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus berperan secara aktif, untuk memberi motivasi kepada siswa agar aktif belajar dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan, harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar siswa. Selanjutnya dikatakan pula, bahwa kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami, dan monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran PKn siswa terlihat kurang antusias, daya kreativitasnya rendah, dan siswa bersikap acuh tak acuh. Penyebabnya mungkin karena guru kurang menguasai materi dan strategi pembelajarannya kurang memiliki daya dukung terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang biasanya menggunakan metode konvensional (ceramah) kurang dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa yang kelak dapat berguna dalam kehidupan sosial. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) masih banyak didominasi oleh guru. Dalam pembelajaran metode ceramah siswa cenderung pasif karena dalam mempelajari ilmu sebagian besar diperoleh dari guru, siswa tidak diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas VI SDN 226 PATANDE Kabupaten Luwu Timur, bahwa metode yang sering digunakan oleh guru khususnya dalam pembelajaran PKn adalah metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, dan tidak dapat memahami materi PKn dengan baik, sehingga hasil belajar PKn pun rendah (tidak memenuhi KKM) khususnya pada materi berorganisasi yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi.

Pembelajaran konvensional cenderung meminimalkan keterlibatan siswa sehingga guru nampak lebih aktif. Kebiasaan bersikap pasif dalam proses pembelajaran dapat

mengakibatkan sebagian besar siswa takut dan malu bertanya pada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Suasana belajar di kelas menjadi sangat monoton dan kurang menarik.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, maka diperlukan berbagai terobosan baik dalam kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Inovasi-inovasi model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran lebih optimal yang dapat memberikan hasil belajar yang baik. Agar pembelajaran lebih optimal maka guru diharapkan mampu menerapkan model-model pembelajaran yang variatif, efektif dan selektif sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diajarkan.

Salah satu metode yang dianggap efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn yaitu model pembelajaran kooperatif. Penerapan model kooperatif menurut penelitian yang selama ini dilakukan terbukti efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Semua metode kooperatif menitik beratkan pada proses belajar dalam kelompok dan bukan mengerjakan bersama dalam kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, para siswa dilatih untuk dapat kerjasama dan mengakui perbedaan pendapat dengan orang lain, sedangkan *Cooperative Script* adalah metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis memilih judul, “**Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana pengaruh motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* siswa kelas VI pada mata pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur.?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* siswa kelas VI pada mata pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Manfaat Teoretis

Secara keilmuan (teoritis), penelitian ini diharapkan dapat menggali, mengkaji dan mengorganisasikan penerapan *Cooperative Script* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, yang diharapkan dapat memberikan referensi dan sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan terutama dalam pengembangan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Meningkatkan pemahaman konsep pada materi-materi dalam pembelajaran PKn, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas dan terangsang untuk lebih berfikir kritis untuk meningkatkan pemahamannya pada mata pelajaran PKn.

b. Bagi Guru

Mendorong para guru untuk melihat model pembelajaran model pembelajaran *Cooperative Script* sebagai suatu alternatif menarik dalam meningkatkan pemahaman siswa akan konsep-konsep pembelajaran disekolah, khususnya pada mata pembelajaran PKn.

c. Bagi Peneliti

Aktualisasi tri dharma perguruan tinggi yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan aktifitas dengan menggunakan model *Cooperative Script*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKKIR, HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang tak pernah lepas dari kehidupan manusia, karena sejak dalam kandungan hingga akhir hayat manusia selalu belajar. Beberapa ahli memiliki definisi yang berbeda mengenai belajar. Tetapi pada prinsipnya pendapat tersebut memiliki makna yang sama. Komalasari (2010: 229), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan atau pun perubahan sementara karena suatu hal. Perubahan yang terjadi tersebut diharapkan adalah perubahan yang menetap dan meliputi 3 aspek yaitu afektif, kognitif, psikomotor. Hamdani (2011: 21), belajar merupakan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Selain itu belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya.

Belajar merupakan interaksi individu dan lingkungan yang menghasilkan pengalaman. Supaya proses belajar tersebut dapat teringat dengan baik, proses tersebut harus mempunyai makna. Karena kebermaknaan suatu pengalaman atau proses belajar yang dialaminya, akan mampu mengingatkannya kembali tentang hal yang sudah ia pelajari. Robbins (dalam Trianto, 2009: 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) baru. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Sedangkan

pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya.

Peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan oleh seseorang secara terus menerus agar terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang melalui pengalaman yang bermakna dari hasil interaksinya sendiri dengan lingkungan sekitarnya sebagai sumber belajarnya. Perubahan itu meliputi perubahan pengetahuan, sikap, serta keterampilan.

Pembelajaran adalah pembelajaran adalah proses belajar dan mengajar yang terjadi bersama-sama pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya, pembelajaran menggunakan istilah “proses belajar mengajar” dan “pengajaran”. Komalasari (2013: 3) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran subjek didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, menyebutkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Winataputra (2009: 1.19) mendefinisikan istilah pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan pembelajaran adalah suatu lingkungan belajar yang di dalamnya terdapat proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar lainnya, di mana pembelajaran itu direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa yang aktif dan guru yang dengan siswa yang berkolaborasi dan belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok (Slavin, 1995). Sedangkan menurut Trianto (2009:57) pembelajaran kooperatif adalah siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Pembelajaran kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan dan penguasaan materi.

Menurut Artzt dan Newman dalam Trianto (2009:56), dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Sehingga, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Menurut Roger dan Johnson dalam Anita Lie (2002:28) Ada 5 komponen dasar pembelajaran kooperatif yang efisien yaitu.

- a. Saling ketergantungan positif. Keberhasilan kelompok sangat bergantung usaha tiap anggotanya. Dengan demikian siswa harus merasa bahwa mereka saling bergantung secara positif dalam kelompok.
- b. Tanggung jawab perseorangan. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari materi dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar kelompok.
- c. Interaksi tatap muka. Hasil belajar yang terbaik dapat diperoleh dengan cara adanya komunikasi verbal antar siswa yang didukung oleh saling ketergantungan positif. Siswa harus saling berhadapan dan saling membantu dalam pencapaian tujuan belajar.

- d. Komunikasi antar anggota. Keterampilan sosial sangatlah penting dalam belajar kooperatif dan harus diajarkan kepada siswa. Keberhasilan tiap kelompok bergantung pada keaktifan tiap anggota mengutarakan pendapatnya.
- e. Evaluasi proses kelompok. Siswa memproses keefektifan kelompok belajar mereka dengan cara menjelaskan tindakan mana yang bermanfaat dan mana yang tidak, serta membuat keputusan terhadap tindakan yang bisa dilanjutkan atau yang perlu diubah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilandaskan atas kerja kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan khusus. Para ahli telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dan menumbuhkan kemampuan berfikir kritis. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja menyelesaikan tugas-tugas akademik (Trianto 2009:59).

Model pembelajaran *Cooperative Script* adalah model belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Dalam belajar *Cooperative Script* siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi, setiap anggota kelompok memiliki tanggungjawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Pembelajaran *Cooperative Script* bernaung pada pendekatan konstruktivisme. Menurut Soedjadi (1999) pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran adalah pendekatan dimana siswa individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa dengan aturan yang ada dan merevisinya jika perlu. Sedangkan menurut Saefudin (2008), pendekatan konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir dan mengkonstruksi dalam memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama sehingga didapatkan suatu penyelesaian yang akurat.

Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran *Cooperative Script*. Dalam pembelajaran *Cooperative Script* mengandung arti sebagai suatu sikap membantu antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu.

Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Penerapan pembelajaran kooperatif yang berkembang saat ini sangat bervariasi tergantung pada subjek yang dihadapi, salah satu variasi pembelajaran kooperatif yang berkembang yaitu model pembelajaran *Cooperative Script*. *Cooperative Script* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa (Slavin 1994:175). Hal tersebut sangat membantu siswa dalam mengembangkan serta mengaitkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang pernah didapatkan dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran *Cooperative Script* merupakan salah satu bentuk atau model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Cooperative Script* dalam perkembangannya mengalami banyak adaptasi sehingga melahirkan beberapa pengertian dan bentuk yang sedikit berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Pengertian model pembelajaran *Cooperative Script* menurut Dansereau dalam Slavin (1994) adalah skenario pembelajaran kooperatif. Artinya setiap siswa mempunyai peran dalam saat diskusi berlangsung.

Pembelajaran *Cooperative Script* menurut Schank dan Abelson dalam Hadi (2007:18) adalah pembelajaran yang menggambarkan interaksi siswa seperti ilustrasi kehidupan sosial siswa dengan lingkungannya sebagai individu, dalam keluarga, kelompok masyarakat, dan masyarakat yang lebih luas.

3. Pembelajaran PKn di SD

Pendidikan Kewarganegaraan adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari murid baik sebagai individu, masyarakat, warga negara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Perilaku-perilaku tersebut adalah seperti yang tercantum di dalam penjelasan Undang-undang tentang Pendidikan Nasional pasal 39 ayat (2) yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat atau kepentingan diatas melalui musyawarah dan mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Di samping itu Pendidikan Kewarganegaraan juga dimaksudkan sebagai usaha untuk membekali murid dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara sesama warga negara maupun antar warga negara dengan negara. Serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

PKn merupakan ilmu yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan terpaan moral yang mencari jawaban atas pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana gejala- gejala sosial, khususnya yang berkaitan dengan moral serta perilaku manusia. Pendidikan kewarganegaraan termasuk pelajaran bidang ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari teori- teori serta perihal sosial yang ada di sekitar lingkungan masyarakat kita.

Oleh karena itu dalam pembelajaran PKn perlu diberikan pengarahan, mereka harus terbiasa untuk mendengar ataupun menerapkan serta mencatat hal-hal yang berkaitan dengan ilmu PKn, salah satu keberhasilan pembelajaran adalah jika murid yang diajar merasa senang dan memerlukan materi ajar. Selain itu juga dengan diterapkannya pemberian tugas dengan bentuk portofolio akan dapat memberikan deskripsi baru mengenai pembelajaran PKn, dan hal tersebut juga sebagai penunjang agar murid tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran portofolio.

a. Tujuan Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak cerdas dalam kegiatan kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter- karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya.
4. Berinteraksi dengan bangsa- bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

b. Hakekat Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai- nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang

diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari para murid baik sebagai individu, sebagai calon guru/ pendidik, anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan adalah merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan Undang- Undang Dasar 1945.

c. Ruang PPKn SD Kurikulum 2006 dan 2013

Mulai Tahun Pelajaran 2013/2014 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan memberlakukan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah pengembangan 2006. Menurut Pasal 1 ayat (19) Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Selanjutnya Tujuan Pendidikan nasional sebagaimana telah dirumuskan dalam Undang-undang Nomer 20 Tahun 2003 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

4. Hakikat PKN

a. Sejarah PKN

Adapun sejarah tentang PKN menurut Utomo (2013:27) yaitu:

1) Dalam kurikulum tahun 1968 dan 1969

Istilah *civics* dan Pendidikan Kewargaan Negara digunakan secara bertukar-pakai (*interchangeably*). Misalnya dalam Kurikulum SD 1968 digunakan istilah Pendidikan Kewargaan Negara yang dipakai sebagai nama mata pelajaran, yang di dalamnya tercakup

sejarah Indonesia, geografi Indonesia, dan *civics* (diterjemahkan sebagai pengetahuan kewargaan negara). Dalam kurikulum SMP 1968 digunakan istilah Pendidikan Kewargaan Negara yang berisikan sejarah Indonesia dan Konstitusi termasuk UUD 1945.

2) Dalam tahun 1973/1974

Pendidikan Kewiraan dimulai tahun 1973/1974, sebagai bagian dari kurikulum pendidikan nasional, dengan tujuan untuk menumbuhkan kecintaan pada tanah air dalam bentuk PPBN yang dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap awal yang diberikan kepada peserta didik SD sampai sekolah menengah dan pendidikan luar sekolah dalam bentuk pendidikan kepramukaan, sedangkan PPBN tahap lanjut diberikan di PT dalam bentuk pendidikan kewiraan.

3) Dalam Kurikulum tahun 1975

Istilah Pendidikan Kewargaan Negara diubah menjadi Pendidikan Moral Pancasila (PMP) yang berisikan materi Pancasila sebagaimana diuraikan dalam Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila atau P4. Perubahan ini sejalan dengan misi pendidikan yang diamanatkan oleh Tap. MPR II/MPR/1973. Mata pelajaran PMP ini merupakan mata pelajaran wajib untuk SD, SMP, SMA, SPG dan Sekolah Kejuruan.

4) Kurikulum PPKn 1994

Kurikulum ini mengorganisasikan materi pembelajarannya bukan atas dasar rumusan butir-butir nilai P4, tetapi atas dasar konsep nilai yang disaripatikan dari P4 dan sumber resmi lainnya yang ditata dengan menggunakan pendekatan spiral meluas atau *spiral of concept development* (Taba, 1967). Pendekatan ini mengartikulasikan sila-sila Pancasila dengan jabaran nilainya untuk setiap jenjang pendidikan dan kelas serta catur wulan dalam setiap kelas.

5) Dalam tahun 2004

Dengan diberlakukannya Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, diberlakukan kurikulum yang dikenal dengan nama Kurikulum berbasis Kompetensi tahun 2004 dimana Pendidikan Kewarganegaraan berubah nama menjadi Kewarganegaraan.

6) Tahun 2006

Namanya berubah kembali menjadi Pendidikan Kewarganegaraan, dimana secara substansi tidak terdapat perubahan yang berarti, hanya kewenangan pengembangan kurikulum yang diserahkan pada masing-masing satuan pendidikan, maka kurikulum tahun 2006 ini dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Berbagai perubahan yang dialami dalam pengimplementasian PKn sebagaimana diuraikan diatas menunjukkan dalam kerangka berpikir, yang sekaligus mencerminkan telah terjadinya krisis konseptual, yang berdampak pada terjadinya krisis operasional kurikuler.

Secara Konseptual istilah Pendidikan Kewarganegaraan dapat terangkum sebagai berikut:

- a) Kewarganegaraan (1956)
- b) Civics (1959)
- c) Kewarganegaraan (1962)
- d) Pendidikan Kewarganegaraan (1968)
- e) Pendidikan Moral Pancasila (1975)
- f) Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (1994)
- g) Pendidikan Kewarganegaraan (UU No. 20 Tahun 2003)

b. Pengertian PKn

1) Menurut Undang-undang

Menurut UU sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

2) Menurut Kurikulum 2013

Mulai Tahun Pelajaran 2013/2014 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan memberlakukan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah pengembangan 2006. Menurut Pasal 1 ayat (19) Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

3) Menurut Kurikulum KTSP

Dalam kurikulum 2006 (KTSP) materi keilmuan mata pelajaran Pkn mencakup dimensi pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skills*), dan nilai (*values*). Sejalan dengan ide pokok mata pelajaran Pkn yang membentuk warga negara yang ideal yaitu warga negara yang memiliki keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip PKn. Pada gilirannyawarga Negara yang baik tersebut diharapkan dapat membantu terwujudnya masyarakat yang demokratis.

4) Menurut Para Ahli

Ruminiati (2008:25) menjelaskan “PKN (N) adalah Pendidikan Kewargaan Negara, sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan merupakan terjemahan *civic*. Menurut Soemantri (1967) Pendidikan Kewargaan Negara (PKN) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada

awalnya diatur dalam Undang-Undang No.2 th. 1949. Undang-undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan Indonesia (Winataputra 1995)”.

Bakry (2009:3) “Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia”.

Kaelan dan Achmad Zubaidi (2010:1) “Pendidikan kewarganegaraan sebenarnya dilakukan dan dikembangkan diseluruh dunia, meskipun dengan berbagai macam istilah atau nama. Mata kuliah tersebut sering disebut sebagai *civic education*, *citizenship education*, dan bahkan ada yang menyebutkan sebagai *democracy education*. Mata kuliah ini memiliki peran yang strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab dan keadaban”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berupaya untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan karakter warga negara Indonesia untuk mengembangkan semangat kebangsaan menjadi warga negara yang demokratis, meningkatkan kecerdasan, keterampilan serta karakter khususnya siswa di sekolah dasar.

Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warganegara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Kurikulum adalah instrumen pendidikan untuk dapat membawa insan Indonesia memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga dapat menjadi pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Penataan Ulang PKn dan Menjadi PPKn Salah satu langkah dalam penyusunan kurikulum 2013 adalah penataan ulang PKn menjadi PPKn, dengan rincian sebagai berikut: Mengubah nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Menempatkan mata pelajaran PPKn sebagai bagian utuh dari kelompok mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan. Mengorganisasikan SK-KD dan indikator PPKn secara nasional dengan memperkuat nilai dan moral Pancasila; nilai dan norma UUD NRI Tahun 1945; nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika; serta wawasan dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Memantapkan pengembangan peserta didik dalam dimensi: (1) pengetahuan kewarganegaraan; (2) sikap kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan; (4) keteguhan kewarganegaraan; (5) komitmen kewarganegaraan; dan (6) kompetensi kewarganegaraan.

Mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PPKn yang berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik sebagai warganegara yang cerdas dan baik secara utuh. Mengembangkan dan menerapkan berbagai model penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar PPKn. Hakikat dari PPKn adalah: Kesadaran sebagai warga negara (*civic literacy*), Komunikasi sosial kultural kewarganegaraan (*civic engagement*), Kemampuan berpartisipasi sebagai warga negara (*civic skill and participation*), Penalaran kewarganegaraan (*civic knowledge*), Partisipasi kewarganegaraan secara bertanggung jawab (*civic participation and civic responsibility*). Salah satu pertimbangan PPKn berubah kembali menjadi PPKn adalah karena pada pada kurikulum 2006, Pancasila tidak dimunculkan secara eksplisit sehingga (seolah) hilang dalam Kurikulum PPKn walau ada pokok bahasa yang khusus membahas tentang Pancasila, hanya porsinya sedikit. Oleh karena itu, saat ini Pancasila dimunculkan kembali untuk mengingatkan kepada kita semua bahwa karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia berlandaskan kepada Pancasila, tidak mengadopsi secara mentah-mentah nilai-nilai pendidikan kewarganegaraan versi barat (Amerika) yang membuat kondisi demokrasi di Indonesia keablasan seperti saat ini. Masuknya kembali Pancasila sebagai bagian dari

perubahan mata pelajaran PKn menjadi PPKn adalah sebagai bagian dari penguatan 4 (empat) pilar kebangsaan yang meliputi: Pancasila, Undang-undang Dasar 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI. Keempat pilar tersebut saling terkait antara satu dengan yang lain, dan kesemuanya dijiwai oleh Pancasila.

Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. PPKn merupakan mata pelajaran yang sangat relevan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut.

Nama PPKn sebenarnya bukan hal yang baru pada Kurikulum pendidikan nasional. Pada Kurikulum 1994 nama PPKn juga muncul, kemudian pada kurikulum 2006 “hilang”, dan pada Kurikulum 2013 Pancasila dimunculkan kembali. Pada kurikulum 2006 disebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sedangkan pada kurikulum 2013 Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Ruang lingkup kurikulum/substansi utama perubahan PKn menjadi PPKn adalah sebagai berikut :

1. PKn 2006

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa.
- b. Norma, hukum, dan peraturan.
- c. Hak asasi manusia.
- d. Kebutuhan warga negara.
- e. Konstitusi negara.
- f. Kekuasaan dan politik.
- g. Pancasila.
- h. Globalisasi.

2. PPKn 2013

- a. Pancasila, sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa.
- b. UUD 1945 sebagai hukum dasar menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dalam keberagaman yang kohesif dan utuh.
- d. Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) sebagai bentuk negara Indonesia.

Empat pilar kebangsaan merupakan empat nilai atau empat ajaran yang pada mulanya disosialisasikan oleh Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR) sejak tahun 2009. Hal ini dilandasi atas keprihatinan semakin lunturnya kepribadian dan jati diri bangsa. Bangsa Indonesia seolah-olah menjadi bangsa yang lupa terhadap nilai-nilai yang dulu diperjuangkan para pendiri bangsa. Gejolak sosial terjadi di banyak daerah. Kekerasan, pemaksaan kehendak, dan anarkisme menjadi *headline* berita media. Kasus korupsi semakin mewabah dan seolah menjadi budaya.

Pancasila adalah kristalisasi kepribadian bangsa. Ajaran yang dinilai paling tepat untuk kondisi bangsa Indonesia yang majemuk. Kedudukan Pancasila adalah sebagai ideologi

bangsa, falsafah bangsa, dan dasar negara Republik Indonesia. Nilai-nilai Pancasila harus dipelajari, dipahami, dan dilestarikan oleh seluruh bangsa Indonesia. Pancasila merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh dari kelima silanya. Masing-masing sila tidak dapat dipahami dan diberi arti secara terpisah dari keseluruhan sila-sila lainnya dan menggambarkan adanya paham persatuan.

B. Penelitian yang relevan

Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Cooperative Script* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 21 Malang (Admin).

Setyaningtyas (2010/2011) Berdasarkan judul diatas dapat diketahui bahwa dalam peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 21 Malang dapat meningkat dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*. Penelitian tersebut dilakukan oleh Dia Nurdiansah, dengan subjek penelitian berjumlah 37 siswa, terdiri atas laki-laki berjumlah 23 siswa, sedangkan perempuan berjumlah 24 siswa. Pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, catatan lapangan dan soal tes.

Data dianalisis dengan melihat ketuntasan belajar siswa secara klasikal, dan kemampuan berpikir kritis dianalisis untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa. Caranya dengan menganalisis jawaban dan penilaian dilakukan dengan rubrik dan non-rubrik. Penilaian rubrik mempunyai rentangan antara 0-4 sedangkan nonrubrik antara 0-10. Berdasarkan hasil penelitian diatas disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran mendeskripsikan macam-macam kelainan penyakit yang berhubungan dengan organ penyusun sistem ekskresi dan teknologi penanggulangannya pada sistem ekskresi manusia. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan tes hasil belajar siswa rata-

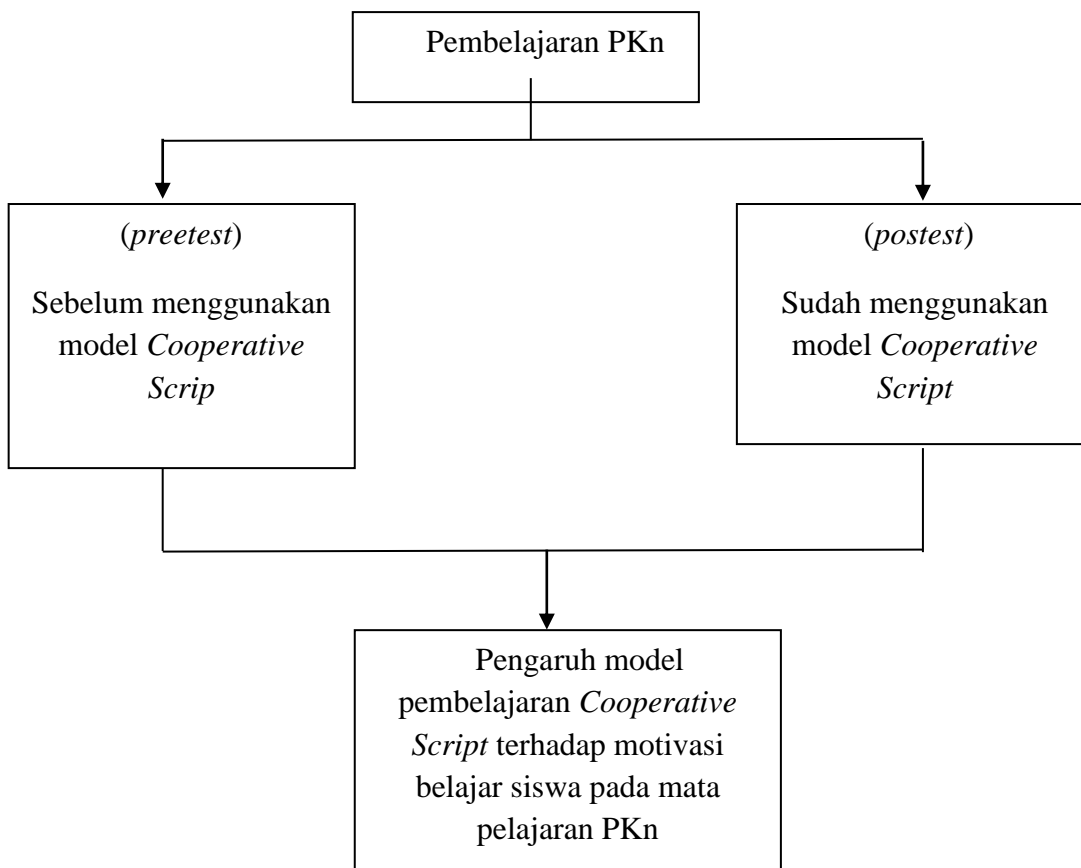
rata pada siklus 1 mencapai ketuntasan hasil belajar 51,11% dan hasil tes kemampuan berpikir rata-rata 3,96 sedangkan hasil tes siklus 2 mencapai 100% dan hasil tes kemampuan berpikir kritis 3,96. Ditinjau dari pencapaian ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 diperoleh 85% dan siklus 2 diperoleh 100%. Dengan demikian, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 15%. Maka dapat disimpulkan melalui pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan hasil belajar dan cara berpikir kritis siswa. Terbukti bahwa ada peningkatan hasil belajar dan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mangunsari 04 Salatiga Semester II Tahun.

Berdasarkan judul di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri Mangunsari 04 meningkat dikarenakan dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script*. Penelitian tersebut dilakukan oleh Setyaningsih dengan subjek penelitian berjumlah 38 siswa. Pengumpulan data dengan menggunakan soal tes untuk mengetahui kemampuan siswa dan lembar observasi digunakan untuk mengetahui tindakan guru dalam penerapan pembelajaran *Cooperative Script*. Berdasarkan hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan tes hasil belajar siswa, pada kelompok eksperimen berjumlah 19 siswa nilai rata-rata *posttes* yaitu 80,52 dan rata-rata nilai *posttes* untuk kelompok kontrol berjumlah 19 siswa yaitu 60,00. Dengan demikian, hasil belajar siswa SD Negeri Mangunsari 04 yang berjumlah 19 siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar kelompok kontrol (19 siswa). Maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka pikir

Dalam penelitian ini dikaji tentang “**Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur**”. Untuk mengetahui hal tersebut penelitian ini dirancang melalui penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, *pre-experimental Designs (Nondesigns)* dengan desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Group Pretest-Posttest Design*”.

Hubungan antara motivasi belajar siswa dengan pengaruh penerapan Metode model *Cooperative Script* dapat dilihat dari skema **kerangka pikir** berikut:



Keterangan:

1. Variabel Independen :

- a. Sebelum menggunakan model *Cooperative Script* terhadap hasil belajar PKn pada murid kelas VI SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur.
- b. Setelah menggunakan model *Cooperative Script* terhadap hasil belajar PKn pada murid kelas V SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur.

D. Hipotesis penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Cooperative Script* memiliki kinerja yang lebih baik terhadap peningkatan motivasi belajar PKn siswa kelas VI SDN 226 Patande dibanding model pembelajaran yang digunakan guru selama ini.

E. Definisi Operasional

Variabel penelitian harus didefinisikan secara operasional. Hal ini dilakukan untuk mencegah terjadinya kesalah pahaman data yang dikumpulkan. Selain itu juga agar variabel yang digunakan dapat dimengerti secara praktis.

Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Metode diskusi

Metode diskusi sebagai suatu kegiatan belajar mengajar yang membicarakan suatu topik atau masalah yang dilakukan oleh dua orang atau lebih (dapat guru dan siswa dan siswa lain). Dimana orang yang berbincang memiliki perhatian yang sama terhadap topik atau masalah yang menjadi pokok pembicaraan, sehingga mendapatkan berbagai alternatif jawaban terhadap topik yang didiskusikan.

b. *Cooverative Script*

Cooperative script merupakan metode pembelajaran yang mengembangkan upaya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Pada metode pembelajaran *cooperative script* siswa akan dipasangkan dengan temannya dan akan berperan sebagai pembicara dan

pendengar. Pembicara membuat kesimpulan dari materi yang akan disampaikan kepada pendengar dan pendengar akan menyimak, mengoreksi, menunjukkan ide-ide pokok.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang memiliki tujuan akhir untuk menguji sebuah teori, membangun fakta menunjukkan hubungan dan pengaruh serta perbandingan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya. Peneliti sebagai perencana kegiatan pembelajaran dan guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran. Sedangkan partisipatif artinya peneliti dibantu oleh teman sejawat mengikuti dan mengamati proses pembelajaran selama tindakan dilakukan. Tindakan yang direncanakan berupa penerapan pembelajaran dengan model *Cooperative Script*.

2. Desain penilaian

Penelitian ini menggunakan penelitian *pre-experimental Designs (Nondesigns)* yang akan mengkaji tentang Pengaruh Model Pembelajaran Cooverative Script Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur. Desain penelitian yang digunakan adalah "*One-Group Pretest-Posttest Design*"

Dalam penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol. Desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*. Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T ₁	31 X	T ₂

Keterangan :

T₁ : Pengukuran pertama sebelum subjek diberi perlakuan (*Pretest*)

X : *Treatment* atau perlakuan (Penggunaan Metode pemberian tugas atau Resitasi)

T₂ : Pengukuran kedua setelah subjek diberi perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VI SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada bulan Juli-Agustus pada Tahun Ajaran 2018.

C. Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yakni data primer dan data sekunder:

1. Data primer

Pemilihan data primer berdasarkan kapasitas subjek penelitian yang dinilai dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti secara menyeluruh. Adapun yang menjadi data primer dalam penelitian ini adalah berasal dari sekolah SDN 226 Patande berkolaborasi dengan guru kelas.

2. Data sekunder

Untuk memperkuat analisis data, penelitian tentang pembelajaran PKn melalui model *Cooperative Script* ini harus ditunjang dengan data sekunder, yakni melalui media perantara berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, dan perpustakaan serta artikel-artikel yang menunjang penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan pengertian tersebut populasi adalah keseluruhan siswa di SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur. Jumlah siswa SDN 226 Patande adalah 107 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sample tidak berdasarkan peluang (*Nonprobability Sampling*) dengan teknik pengambilan sample berdasarkan tujuan (*purposive sampling*). Dalam tehnik ini, siapa yang akan diambil sebagai anggota sampel diserahkan kepada pertimbangan pengumpulan data yang sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Jadi pengumpulan data yang telah diberi penjelasan oleh peneliti akan mengambil data yang sesuai dengan maksud dan tujuan penelitiannya (Indranata, 2008:183). Jadi yang menjadi sampel pada penelitian ini yang menurut peneliti sesuai dengan maksud dan tujuan peneliti sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 15 orang.

E. Instrumen Penelitian

Arikunto (2006: 160) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Alat yang digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpulan data adalah tes dan lembar observasi.

1. Soal Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa baik. Soal tes diberikan kepada setiap siswa setelah siswa melakukan proses belajar. Soal tes yang akan digunakan adalah soal tes pilihan ganda sebanyak 10 soal.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa tentang membaca nyaring. Observasi tersebut dilakukan oleh peneliti untuk mengamati guru serta aktivitas

siswa tanpa mengganggu kegiatan siswa secara individu. Lembar observasi berisi daftar jenis kegiatan yang diamati, dalam proses observasi pengamat tinggal memberikan tanda(√) pada kolom nilai yang tersedia. Dalam penelitian ini menggunakan satu lembar observasi yaitu nilai observasi siswa. Lembar observasi siswa digunakan untuk menggunakan pengamatan membaca.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah digunakan untuk mengamati langsung fenomena perilaku murid disekolah yang mempergunakan model *Cooperative Script* Metode ini peneliti hanya mengamati apa yang terjadi. Metode ini banyak dilakukan untuk melihat atau mengamati perilaku murid di sekolah. Para responden ini tidak dalam kendali peneliti atau tidak dikondisikan oleh peneliti. Mereka bebas melakukan aktivitas apa saja seperti biasa yang mereka lakukan.

2. Wawancara

(Sugiyono, 2010:194) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Wawancara yang digunakan penelitian ini untuk mengumpulkan data:

a. Kepala Sekolah

Wawancara ini dilakukan untuk menggali data tentang siswa yang sudah atau belum menggunakan model *Cooperative Script* disekolah.

b. Guru

Wawancara ini dilakukan untuk menggali data mengenai prestasi siswa yang mempergunakan model *Cooperative Script*.

c. Siswa

Wawancara ini dilakukan untuk menggali data tentang respon terhadap penggunaan model *Cooperative Script*.

3. Dokumentasi

Suharsimi Arikunto (2006:158), "Metode dokumentasi yaitu peneliti menyelidiki benda - benda tertulis seperti buku - buku, majalah, dokumen, peraturan- peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya". Dalam penelitian ini data yang akan diambil dengan metode dokumentasi adalah pengumpulan data berupa nilai rapor, atau nilai ujian harian dan mingguan untuk mengumpulkan data mengenai prestasi belajar.

4. Angket

Suharsimi Arikunto (1998:135), "Dalam penelitian ini informasi yang dikumpulkan dari responden dengan menggunakan angket atau kuesioner". Angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang (responden) dan cara menjawab juga dilakukan dengan tertulis.

Pengumpulan data dengan menggunakan angket diberikan kepada responden berupa daftar pertanyaan tentang hubungan penggunaan model *Cooperative Script* terhadap hasil belajar PKn pada murid kelas VI SDN 226 Patande.

Setelah data kuantitatif diperoleh dengan alat pengumpulan data di atas, maka selanjutnya diadakan pengolahan data. Adapun langkah- langkah sebagai berikut :

1. Memeriksa sedetail mungkin terhadap angket yang akan disebarkan kepada responden.
2. *Cooding* adalah usaha mengklasifikasikan jawaban terhadap responden.
3. *Scoring*, setelah melalui tahapan editing maka selanjutnya dengan memberikan skor terhadap pernyataan yang ada pada angket.

4. Tabulasi adalah memindahkan jawaban dalam angket dan dikelompokkan ke dalam tabel perhitungan untuk memperoleh koefisien korelasi antara penggunaan model *Cooperative Script* dengan hasil belajar murid.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar PKn siswa. Dan analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, dalam hal ini digunakan program *SPSS for windows* versi 16. Selain penggunaan program *SPSS* tersebut, pada penelitian ini juga digunakan rumus *Uji-T Paired Sampel* untuk pengujian hipotesis. Digunakannya rumus ini untuk lebih meyakinkan hasil dari pengujian hipotesis yang ada dalam penelitian ini. Adapun rumus dari *Uji-T Paired Sampel* ini adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Keterangan:

X_1 = Rata-rata sampel sebelum perlakuan

X_2 = Rata-rata sampel sesudah perlakuan

S_1 = Simpangan baku sebelum perlakuan

S_2 = Simpangan baku sesudah perlakuan

n_1 = Jumlah sampel sebelum perlakuan

n_2 = Jumlah sampel setelah perlakuan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada hari, Senin, 9 Juli 2018 SDN 226 Patande merupakan sekolah dasar yang terletak di jalan mawar Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. Wilayah ini cukup strategis karena berada di pinggir jalan sehingga dapat di jangkau dengan angkutan umum. Di lihat dari segi fisik, bangunan SDN 226 Patande cukup baik, SDN 226 Patande berdiri sejak tahun 1982. Lokasi SDN 226 Patande cukup mendukung proses kegiatan belajar mengajar karena terletak di daerah yang memiliki suasana lingkungan sekitar yang kondusif. SDN 226 Patande mempunyai VI ruang kelas dilengkapi dengan Ruang perpustakaan, ruang guru, ruang kepala sekolah, kantin, WC, serta ruang kegiatan ekstrakurikuler yang masing-masing kegiatan menempati ruang sendiri. Halaman tengah dimanfaatkan sebagai upacara merangkap lapangan olahraga.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurang diperhatikan oleh siswa apalagi di dalam proses pembelajaran di kelas. Mata pelajaran PKn dianggap terlalu banyak menghafal, dan banyak membaca. Sehingga banyak siswa yang merasa jenuh dengan pelajaran ini.

Kondisi tersebut sering dipengaruhi oleh keadan bahwa siswa merasa kurang tertarik, menganggap mudah, dan menganggap pelajaran yang menjenuhkan. Keberadaan mata pelajaran PKn sering dianggap kurang bermanfaat bagi siswa. Sejak mata pelajaran PKn tidak termasuk mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Akhir Nasional, maka semakin dianggap tidak berarti bagi siswa.

Model pembelajaran menjadi salah satu bagian yang ikut membentuk pandangan berbagai pihak tentang mata pelajaran PKn. Terlebih lagi jika mata pelajaran ini disampaikan dengan cara-cara yang kurang menarik. Penggunaan model pembelajaran yang monoton, kurang bervariasi akan semakin memperparah keadaan. Kejenuhan siswa akan lebih cepat muncul dalam kondisi seperti ini.

Kondisi seperti ini merupakan bukti bahwa siswa memiliki motivasi yang rendah, sangat sulit bagi guru maupun siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Maka dari itu pentingnya menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk membangun motivasi belajar siswa seperti model pembelajaran *Cooverative Script*.

B. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data pada penelitian ini memberikan penjelasan mengenai deskripsi data yang diperoleh dari siswa kelas VI SDN 226 Patande dari hasil *pretest* dan *postest* disertai nama, umur, dan jenis kelamin siswa.

Tabel 4.1 Deskripsi Data Penelitian Hasil *Pretest* dan *Postest* Model Pembelajaran *Cooverative Script*

No.	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Hasil	
				<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
1	Andi (A)	13 Tahun	L	70	65
2	Lala (L)	12 Tahun	P	73	70
3	Sinta Sari (SS)	12 Tahun	P	65	84
4	Muhammad Ahmad (MA)	12 Tahun	L	60	60
5	Muhammad Saenal (MS)	13 Tahun	L	60	84
6	Budi (B)	13 Tahun	L	73	60

7	Intan (I)	12 Tahun	P	63	60
8	Nurul Yani (NY)	13 Tahun	P	64	64
9	Ranti Rasyid (RR)	12 Tahun	P	60	65
10	Mahmud (M)	12 Tahun	L	61	74
11	Putri (P)	12 Tahun	P	60	65
12	Kartika Kahir (KK)	13 Tahun	P	70	60
13	Nurul (N)	12 Tahun	P	69	84
14	Andi Fatonah (AF)	13 Tahun	L	62	64
15	Miftah Intan (MI)	12 Tahun	P	62	70
16	Guntur (G)	12 Tahun	L	69	80
17	Windah Sari (WS)	13 Tahun	P	64	90
18	Dewi Cimpa (DC)	12 Tahun	P	63	70
19	Ahmad Ali (AA)	13 Tahun	L	63	62
20	Sari Endang (SE)	12 Tahun	P	61	62
21	Kurniawan (K)	13 Tahun	L	62	90
22	Nava Al-imran (NA)	12 Tahun	L	65	84
23	Desi Susilawati (DS)	13 Tahun	P	62	65
24	Eko Yeriko (EY)	12 Tahun	L	64	84

25	Haerunnisa (H)	12 Tahun	P	60	84
26	Rafica Ratna (RR)	13 Tahun	P	63	60
27	Jesica Ismail (JI)	13 Tahun	P	64	84
28	Budiman (B)	12 Tahun	L	80	84
29	Zaenal (Z)	12 Tahun	L	80	90
30	Ratna (R)	13 Tahun	P	65	89

1. Motivasi Belajar Siswa Hasil *Pretest* Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Motivasi belajar siswa hasil *Pretest* model pembelajaran *Cooperative Script* diperoleh dari hasil *pre-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum dilakukannya *treatment* penggunaan model *Cooperative Script*. Hasil data pada *pre-test* akan disajikan dalam tabel 4.2

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa hasil *pretest* Model *Cooperative Script*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0-50	Rendah	0	0%
2.	60-75	Sedang	28	90%
3.	80-89	Tinggi	1	5%
4.	95-100	Sangat Tinggi	1	5%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan tabel 4.2, diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data motivasi belajar siswa menghasilkan nilai tertinggi sebesar 80, dan nilai terendah sebesar 50. Siswa yang termasuk kategori motivasi rendah sebesar 0%, siswa yang termasuk kategori motivasi sedang sebesar 90 %, siswa yang termasuk dalam kategori motivasi tinggi sebesar 5 %. Sedangkan siswa yang termasuk kategori motivasi sangat tinggi sebesar 5 %.

2. Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Motivasi belajar menjahit gaun siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* diperoleh dari hasil *post-test*. *Post-test* dilakukan setelah dilakukannya *treatment* penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script*. Hasil data pada *post-test* akan disajikan dalam tabel 4.3

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0-50	Rendah	0	0%
2.	60-75	Sedang	17	49%
3.	84-89	Tinggi	10	36%
4.	95-100	Sangat Tinggi	3	15%
	Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel 4.3, diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data motivasi belajar siswa menghasilkan nilai tertinggi sebesar 90, dan nilai terendah sebesar 50. Siswa yang termasuk kategori motivasi rendah sebesar 0%, siswa yang termasuk kategori motivasi sedang sebesar 49%, siswa yang termasuk dalam kategori motivasi tinggi sebesar 36%. Sedangkan siswa yang termasuk kategori motivasi sangat tinggi sebesar 15%.

Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Yang Tidak Menggunakan Model Pembelajaran *Cooverative Script* Dan Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Cooverative Script*

Berdasarkan hasil analisis hasil data pada *pre-test* dan *post-test*, maka dapat diketahui perbedaan motivasi pada *pre-test* dan *post-test*. Perbandingan ini akan berisi jumlah nilai rerata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Untuk memudahkan dalam melakukan perbandingan, maka data disajikan dalam tabel 4.4.

Tabel 4.4. Perbandingan data hasil *pre-test* dan *post-test*

Data	Jumlah nilai	Rerata nilai	Nilai tertinggi	Nilai terendah
<i>Pretest</i>	1987	66,2	80	60
<i>Posttest</i>	2058	68,6	80	60

Berdasarkan tabel 4.4, jumlah nilai pada *pre-test* sejumlah 1987 sedangkan pada *post-test* sejumlah 2058. Rerata nilai pada *pre-test* sejumlah 66,2 sedangkan *post-test* sejumlah 68,6. Nilai tertinggi pada *pre-test* sejumlah 90 dan pada *post-test* sejumlah 90. Nilai terendah pada *pre-test* sejumlah 60 dan pada *post-test* sejumlah 60. Nilai rerata motivasi belajar siswa pada *pre-test* termasuk pada kategori motivasi rendah, sedangkan nilai rerata motivasi belajar siswa pada *post-test* termasuk dalam kategori tinggi.

4. Deskripsi Data *Pre-test* dan *Pos-test*

Deskripsi berdasarkan motivasi belajar murid sebelum (*pretest*) menggunakan model pembelajaran *Cooverative Script* pada mata pelajaran PKn murid kelas VI SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi *Pre-test*

Statistics

Nilai_Pretest

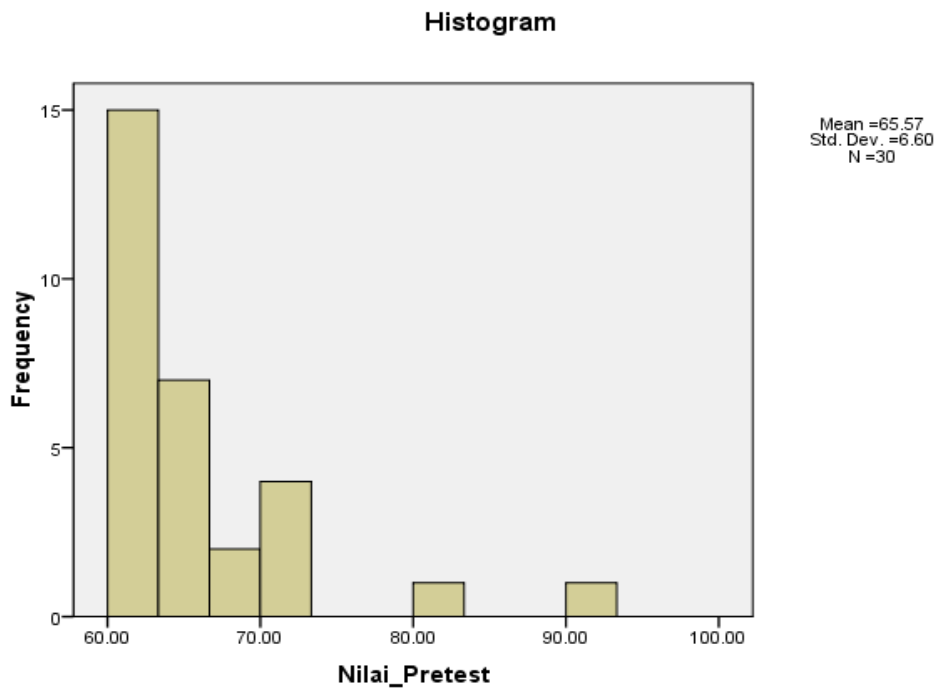
N	Valid	30
	Missing	0

Nilai_Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	5	16.7	16.7	16.7
	61	2	6.7	6.7	23.3
	62	4	13.3	13.3	36.7
	63	4	13.3	13.3	50.0
	64	4	13.3	13.3	63.3
	65	3	10.0	10.0	73.3
	69	2	6.7	6.7	80.0
	70	2	6.7	6.7	86.7
	73	2	6.7	6.7	93.3
	80	1	3.3	3.3	96.7
	90	1	3.3	3.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS 16 For Windows data olah 2018

Berdasarkan tabel data *posttest* hasil belajar murid mata pelajaran Pkn murid kelas VI SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur dengan jumlah 30 siswa maka diperoleh gambaran yaitu murid yang memperoleh nilai tertinggi yaitu sebanyak 1 siswa dengan jumlah nilai 90.



Sumber: Output SPSS 21 For Windows data olah 2018

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 90 dari hasil pretest.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi postest

Statistics

nilai_Postest

N	Valid	30
	Missing	0

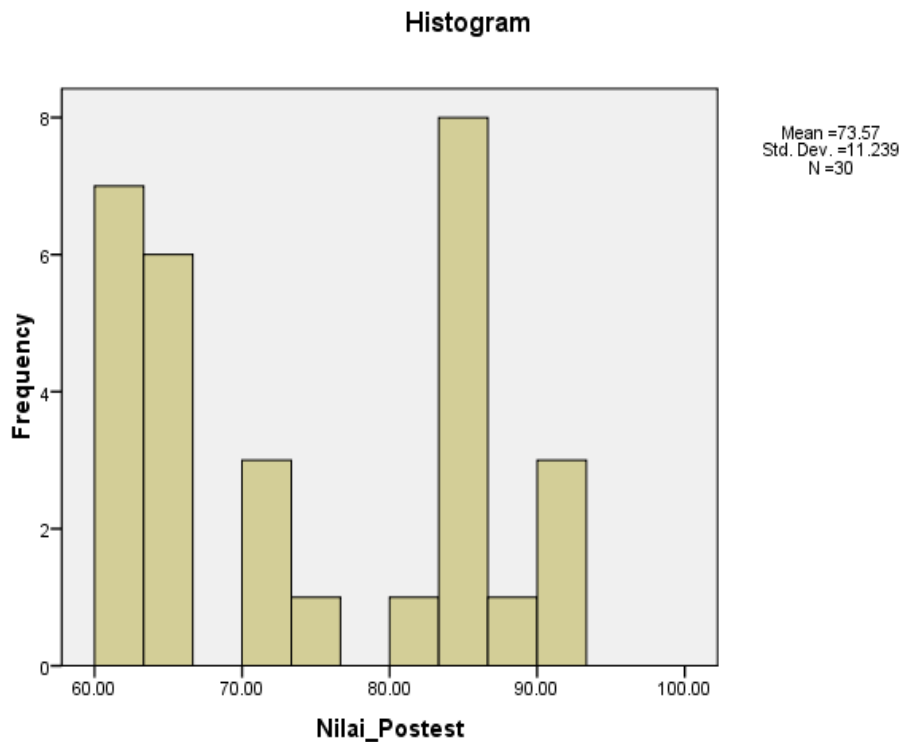
Nilai_Postest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	5	16.7	16.7	16.7
	62	2	6.7	6.7	23.3
	64	2	6.7	6.7	30.0

65	4	13.3	13.3	43.3
70	3	10.0	10.0	53.3
74	1	3.3	3.3	56.7
80	1	3.3	3.3	60.0
84	8	26.7	26.7	86.7
89	1	3.3	3.3	90.0
90	3	10.0	10.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS 21 For Windows data olah 2018

Berdasarkan tabel data *posttest* hasil belajar murid mata pelajaran Pkn murid kelas VI SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur dengan jumlah 30 siswa maka diperoleh gambaran yaitu murid yang memperoleh nilai tertinggi yaitu sebanyak 3 siswa dengan jumlah nilai 90. Dengan demikian, ada peningkatan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Cooperative Script*. Dengan kata lain menggunakan model *Cooperative Script* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas VI SDN 226 Patande.



Sumber: Output SPSS 21 For Windows data olah 2016

Dari hasil Histogram tersebut menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 90 dari hasil posttest.

C. Analisis Data dan Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam sebuah *t-test* mempunyai distribusi normal atau tidak. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka distribusi dikatakan tidak normal. Uji normalitas dilakukan sebanyak dua kali yaitu yang pertama uji normalitas data hasil observasi dan yang kedua uji normalitas hasil *post-test*. Data tersebut dihitung menggunakan bantuan *SPSS 16.0*. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel hasil uji normalitas dengan bantuan *SPSS 16.0* di atas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena memiliki signifikansi $> 0,05$. Baik data sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 4.7 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.268	30	.000	.754	30	.000
Posttest	.223	30	.001	.851	30	.001

a. Lilliefors Significance Correction

2. Uji Homogenitas

a. Uji Homogenitas Variansi

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah data dari sampel penelitian mempunyai variansi yang sama atau tidak. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas kelas adalah penggunaan angket yang dibagikan pada masing-masing siswa.. Uji homogenitas untuk menentukan sampel penelitian dilakukan dengan bantuan *SPSS 16.00*.

Tabel 4.8 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.122	6	20	.025

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk tes homogenitas adalah sebesar 0,025. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* mempunyai varian yang sama atau homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Tabel 4.9. Uji Hipotesis

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	30	65.5667	6.60033	1.20505
Posttest	30	73.5667	11.23935	2.05202

	Test Value = 16					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	41.132	29	.000	49.56667	47.1021	52.0313
Posttest	28.054	29	.000	57.56667	53.3698	61.7635

Berdasarkan hasil olah data didapatkan nilai t-hitung pretes sebesar 47.186 sedangkan posttest 28.054 dan nilai signifikansi = $0,025 < Level\ of\ Significant = 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur.

D. Pembahasan Data Penelitian

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t-hitung pretest sebesar 47.186 dan posttest nilai 28.054 signifikansi = $0,025$ dan $0,000 < Level\ of\ Significant = 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKn SDN 226 Patande. Efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran yang mendidik. Efektivitas belajar

mempunyai aspek-aspek diantaranya, peningkatan pengetahuan, peningkatan ketrampilan, peningkatan sikap, peningkatan prestasi dan perilaku siswa. Pengukuran pencapaian secara akurat itu sangat penting, karena guru tidak dapat membantu siswanya secara efektif jika tidak mengetahui ketrampilan dan pengetahuan yang dikuasai siswanya dan pelajaran apa yang menjadi masalah bagi siswanya.

Pencapaian siswa itu dimaksudkan agar pengetahuan dan ketrampilan dapat dikuasai siswa sebagai hasil pengalaman. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran disekolah yang menekankan pada pola pengembangan pengetahuan dan ketrampilan kewarganegaraan setiap individu. Tetapi kenyataan di lapangan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih ditekankan pada dampak instruksional yang hanya berorientasi pada dimensi kognitif tingkat rendah yaitu dibebani dengan hafalan-hafalan konsep.

Padahal pengembangan ketrampilan kewarganegaraan sangat penting dan diperlukan oleh setiap siswa agar dapat diterapkan sehingga terbentuk warga negara yang berwawasan luas, efektif dan bertanggung jawab. Selain itu pengelolaan kelas yang belum mampu menciptakan suasana kondusif produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui pelibatan secara proaktif dan interaktif, baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun diluar kelas sehingga berakibat pada miskinnya pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu alternatif yang bisa diterapkan guru untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik dari pada hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari penelitian ini. Pada sebelum menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* memperoleh skor antara 60 hingga 90 dengan rata-rata 66,2 , sedangkan setelah menggunakan model *Cooverative Script* memperoleh nilai antara 60

hingga 90 dengan rata-rata 68,6. Perbedaan nilai ini pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Model pembelajaran sangatlah menentukan sejauh mana peserta didik dapat mencapai suatu proses dengan sebuah nilai yang diinginkan oleh dirinya dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Model yang sesuai akan membuat peserta didik semakin termotivasi untuk belajar sehingga proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan keinginan guru dan peserta didik mendapatkan nilai. Sebaliknya model yang kurang sesuai akan membuat pembelajaran sangatlah membosankan, mengurangi motivasi peserta didik, dan membuat pembelajaran seakan-akan berjalan di tempat. Asawi Zaenul, (Pujiyanto: 2013) bahwa bagi peserta didik yang mendapat skor baik akan memberikan motivasi untuk belajar, sedangkan yang kurang baik menjadi masukan bahwa dirinya harus lebih giat belajar.

Beberapa faktor yang dianggap cukup mempengaruhi adanya peningkatan kemampuan dan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran yang menyenangkan serta kemampuan guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didiknya. seperti peneliti yang memilih model pembelajaran *Cooperative Script* yang bertujuan secara langsung telah mempengaruhi motivasi peserta didik yang akan membuat peserta didik semakin semangat belajar. Model pembelajaran *Cooperative Script* akan membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran PKn sehingga peserta didik akan merasa lebih mudah dan cepat tanggap dalam membangun konsep-konsep PKn. serta materi dan konsep yang disampaikan oleh guru akan lebih melekat pada ingatan peserta didik.

Menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga dalam proses pembelajaran semua peserta didik aktif bekerja sama mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan berkelompok secara berpasangan. Dimana peserta didik sangat memperhatikan dan memahami materi dan konsep-konsep yang diberikan guru. hal tersebut sependapat dengan ardanariswari (2011) yang menyatakan

pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan *Cooperative Script* membuat seluruh peserta didik berperan aktif dan saling diskusi baik pada kelompoknya sendiri maupun kelompok lain sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan.

Selama Melakukan Penelitian Pada Kelas VI, menemukan beberapa diantara peserta didik ada salah satu peserta didik yang sebelumnya malas memperhatikan guru dan tidak ingin bergabung dengan teman kelompoknya, ada peserta didik yang pada setiap guru menyampaikan materi peserta didik tersebut tidak mendengarkannya karena sedang asik mengganggu temannya dan ada juga peserta didik yang sibuk berbicara dengan teman sebangkunya menjadi antusias untuk belajar PKn dan bergabung bersama teman kelompoknya untuk bekerja sama membuat ringkasan, menyimak dan mengoreksi serta menunjukkan penjelasan konsep-konsep dari materi pembelajaran PKn dan memahami fungsi UUD yang telah mereka pahami secara jelas kepada kelompok lainnya. Bahkan peserta didik aktif bertanya mengenai materi dan konsep yang kurang dipahami. Hal tersebut yang membuat mereka semangat untuk tertarik belajar PKn.

Berdasarkan penelitian maka didapati bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* efektif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karna itu, dapat dikemukakan bahwa pengaruh pembelajarn *Cooverative Script* terhadap motivasi belajar siswa lebih signifikan. Dengan kata lain ada Pengaruh model *Cooverative Script* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur.
2. Adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa yakni dengan nilai 66,2 sebelum perlakuan dan setelah diberi perlakuan rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 68,6.
3. Jadi model *Cooperative Script* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa serta membangkitkan semangat belajar, meningkatkan volume belajar, kemandirian, kebersamaan dalam kerja kelompok sehingga menambah waktu belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka implikasi dari kesimpulan tersebut dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan sesering mungkin menggunakan model *Cooperative Script* dalam proses pembelajaran agar lebih meningkatkan motivasi belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran (PKn).
2. Diharapkan kepada siswa agar dapat menerima segala jenis tugas yang diberikan oleh guru karena ini dilakukan guru semata-mata untuk meningkatkan kualitas dan motivasi belajar bukan untuk menyiksa atau menyusahkan siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti variabel-variabel lain seperti metode pembelajaran lain, model pembelajaran, media pembelajaran, fasilitas belajar, ruang

belajar, gaya belajar dan lain-lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Fadillah. 2014. *Penerapan Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hadi, S. 2007. *Pengaruh Pembekalan Model Cooperative Script Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis, Keterampilan Metakognitif, dan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Laboratorium UM (Makalah Disajikan pada Seminar Tesis)*. Malang.
- Hamzah B. Uno. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Erlangga.
- Hasbullah. 2012. *Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Ngalim Purwanto. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamlik. (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sardiman Am. (2006). *Psikologi Umum*. Jakarta: Aksara Basa.
- Singgih D. Gunarso. (1989). *Pengaruh Ragam Alat Bantu Terhadap Motivasi dan Keterampilan Gerak Dasar*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Slavin, R.E. 1994. *Educational Psychology: Theory and Practice* . Third Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Slavin, R.E. 1995. *Educational Psychology: Theory and Practice* .Fourth Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon
- Sumadi Suryabrata. (1982). *Psikologi Kepribadian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Komalasari. 2013. *Pembelajaran Efektif dan Efisien*. Jakarta: Bumi Aksara.

LAMPIRAN

DOKUMENTASI









RIWAYAT HIDUP

NOVAYANTI , lahir di Malili pada tanggal 15 september 1996. Anak kedua dari 3 bersaudara dan merupakan buah hati kasih sayang dari pasangan Wahyuddin dan Erwiyanti. Adapun jenjang pendidikan yang penulis lalui yaitu masuk ke SDN 226 Patande mulai tahun 2002 sampai tahun 2008. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negri 1 Malili dan tamat pada tahun 2011. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan SMA Negri 1 Malili tamat tahun 2014. Kemudian pada tahun 2014 penulis berhasil lulus pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar program strata 1 (S1) kependidikan. Dan pada tahun 2018, akan menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul skripsi : “Pengaruh model pembelajaran Cooverative Script terhadap motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKn SDN 226 Patande Kabupaten Luwu Timur”