

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF SCRIPT*
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(IPS) MURID KELAS IV SDN NO. 197 INPRES
BONTOPAJJA KAB. TAKALAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Mengikuti Seminar Proposal
Guna Melanjutkan Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH

RAHMAYANTI

10540910914

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR S1

2019



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : RAHMAYANTI
NIM : 10540 9109 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script*
terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDN No. 197
Bontopajja Kabupaten Takalar


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

Makassar, Februari 2019

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Pembimbing II


Dr. H. Nursalam, M.Si.


Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Umsmu Makassar

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

Ketua Prodi RGSD

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



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama RAHMAYANTI, NIM 10540 9109 14 dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 029/Tahun 1440 H/2019M, tanggal 03 Jumadil Akhir 1440 H/08 Februari 2019 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 Senin tanggal 11 Februari 2019.

Makassar, 03 Jumadil Akhir 1440 H
11 Februari 2019 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Afifa, Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharuddin, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Drs. H. Nasrun Hasan, M.Pd. (.....)
2. Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Hj. Andi Nurraeni Aksa, S.H., M.H. (.....)
4. Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si. (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860.934



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

SURAT PERNYATAAN

Nama : RAHMAYANTI
NIM : 10540 9109 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script*
terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDN No. 197
Inpres Bontopajja Kabupaten Takalar

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

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

Makassar, Januari 2019

Yang Membuat Pernyataan

RAHMAYANTI

10540 9109 14



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RAHMAYANTI
NIM : 10540 9109 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script*
terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDN No. 197
Inpres Bontopajja Kabupaten Takalar

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Januari 2019

Yang Membuat Perjanjian

RAHMAYANTI

10540 9109 14

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah-lah

Hati menjadi tentram (Q.S. ar-Ra'd 13: 28)

Aku percaya bahwa apapun yang Aku terima saat ini
adalah yang terbaik dari Allah

Dan Aku percaya dia akan selalu memberikan yang terbaik
untukku pada waktu yang telah ia tetapkan

Kupersembahkan

coretan teristimewa sepanjang waktu dalam pendidikan ini,

Saya bingkiskan sebagai salah satu wujud bakti

Kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta

Atas segala tetesan keringat, do'a, dan pengorbanannya,

Kakakku tersayang

Atas perhatian, semangat, dan dorongannya

Serta sahabat

Yang telah hadir mengisi perjalanan hidupku.

ABSTRAK

Rahmayanti 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nursalam dan pembimbing II Hj. Sii Fatimah Tola.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen bentuk *Pre-test Post-test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* pada pembelajaran IPS murid kelas IV SDN NO. 197 inpres bontopajja kab. Takalar. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV sebanyak 25 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi.

Hasil analisis statistik deskriptif penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar IPS murid menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkannya model pembelajaran. Hasil analisis statistic inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,71 > 2,06$, diperoleh $t_{Tabel} = 2,06$. Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar murid kelas IV SDN NO. 197 inpres Bontopajja Kab. Takalar.

Kata kunci: Eksperimen, *Model Pembelajaran Cooperative Script*

KATA PENGANTAR



Tiada kata yang paling indah selain kata Syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas Nikmat, Rahmat dan Ilham-Nya yang masih memberikan kesehatan kepada kita semua, bisanya mata kita untuk melihat, telinga untuk mendengar, kaki untuk melangkah semua itu adalah nikmat dari Allah SWT yang ketika salah satu nikmat itu dicabut oleh Allah SWT maka dapat dipastikan penulis tidak akan dapat menyelesaikan Proposal Penelitian ini, makanya Allah SWT berfirman dalam Surah Ar – Rahman surah nomor ke 55 yang artinya “Maka Nikmat Tuhanmu mana lagi yang Engkau Dustakan, bahkan Allah SWT mengatakan kalimat tersebut 31 kali dalam Surah Ar – Rahman, menandakan betapa pentingnya kita untuk bersyukur kepadanya.

Tak lupa pula kita kirimkan dan kita haturkan salam dan shalawat atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW dialah manusia terbaik dimuka bumi ini, dialah sang Revolusioner sejati yang telah merubah peradaban – peradaban dunia, yang telah menggulung tikar – tikar Kejahiliyaan. Dialah yang telah merubah dari tebing – tebing Kehancuran menuju puncak Kejayaan.

Rasa terima kasih penulis juga sampaikan kepada Kedua orang tua Ibunda Rosdiana dan Nenek saya Rohani, yang sangat berjasa dalam kehidupanku yang tidak dapat diuraikan satu persatu dan senantiasa menyertai dengan doa.

Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada pembimbing I Dr. H. Nursalam, M.Si dan. Pembimbing II, Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si. yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi penyusunan proposal ini sampai tahap penyelesaian. Penulis juga menghaturkan rasa hormat dan terima kasih kepada Dr.H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri. S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd. Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak – bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Darsa yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada Hj.Supiai, S.Pd., M.M. Kepala Sekolah SD Inpres Perumnas III Makassar atas bantuannya, Hj.Rahmawati,S.Pd Wali kelas IV guru – guru lainnya yang telah memberikan kesempatan dan arahan kepada penulis, Siswa – siswi SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar atas kerjasama, motivasi serta semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas 14 D Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita

tidak berakhir sampai disini. Sahabat – sahabatku yang setia dan tulus memberikan doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya proposal ini serta seluruh keluarga besar. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dar – NYA.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selamaa 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, Februari 2019

PENULIS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Hasil Penelitian yang Relevan.....	8
2. Pengertian Belajar.....	10

3. Pengertian Belajar Menurut Para Ahli.....	10
4. Hasil Belajar.....	13
5. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	16
6. Model Pembelajaran <i>Cooperative</i>	20
B. Kerangka Pikir	29
C. Hipotesis.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	32
1. Jenis Penelitian.....	32
2. Desain Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel	32
1. Populasi.....	32
2. Sampel	33
C. Definisi Operasional Variabel.....	34
D. Instrumen Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	40
1. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> IPS Siswa Kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i>	40
2. Deskripsi Hasil Belajar <i>Posttest</i> IPS Siswa Kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar Setelah Diterapkan Model	

pembelajaran *Cooperative Script*.....44

3. Deskripsi Perbandingan Hasil Belajar *Pretest dan Posttest* IPS

Siswa Kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar
Sebelum dan Setelah Diterapkan Model Pembelajaran

Cooperative Scrip..... 48

4. Deskripsi Observasi Aktivitas Belajar IPS Siswa kelas IV SDN.

No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar Dalam Model

Pembelajaran *Cooperative Scrip*.....54

5. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Pada

Siswa Kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja

Kab. Takalar.....56

B. Pembahasan.....60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan65

B. Saran.....66

DAFTAR PUSTAKA68

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	<i>One Group Pretest-posttest</i>	32
3.2	Keadaan populasi murid kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar.....	33
3.3	Sampel Penelitian Murid Kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar.....	33
3.4	Standar Ketuntasan Hasil Belajar	37
4.1	Statistik Skor Hasil Belajar <i>Pretest</i>	40
4.2	Perhitungan mencari mean (rata-rata) nilai <i>pretest</i>	41
4.3	Tingkat Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
4.4	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS	43
4.5	Statistik Skor Hasil Belajar <i>Posttest</i>	44
4.6	Perhitungan mencari mean (rata-rata) nilai <i>posttest</i>	46
4.7	Tingkat Hasil Belajar <i>Posttest</i>	47
4.8	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS	48
4.9	Statistik Skor Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	49

4.10	Perhitungan mencari mean (rata-rata) nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	50
4.11	Tingkat Hasil Belajar <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i>	52
4.12	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS.....	53
4.13	Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa	54
4.14	Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	39

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Daftar Hadir Siswa

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

LAMPIRAN B

Teks Soal *Pretest*

Teks Soal *Posttest*

Kunci Jawaban dan Penskoran

Daftar Hasil Belajar *Pretest*

Daftar Hasil Belajar *Posttest*

Daftar Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Nilai Rata-Rata Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Mencari harga “Md”

Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ”

Menentukan harga t_{Hitung}

Tabel Distribusi T

LAMPIRAN C

Hasil Analisis Data Aktivitas Murid

Dokumentasi

Persuratan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah melalui perbaikan proses belajar mengajar dalam berbagai konsep dan wawasan baru dalam proses belajar mengajar di sekolah muncul dan berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan memiliki tujuan, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, yang menyatakan: Pendidikan tersebut dilakukan manusia dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan taraf hidupnya, melalui proses pendidikan diharapkan manusia menjadi cerdas atau memiliki kemampuan, yang biasa dikenal dengan istilah *skill* dalam menjalani kehidupan.

Salah satu agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka setiap warga negara harus ikut berupaya meningkatkan mutu pendidikan nasional tersebut. Pendidikan Usia sekolah dasar merupakan usia yang aktif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Potensi yang dikembangkan baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni.

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal. Dari pernyataan tersebut, salah satu mata

pelajaran yang wajib ada di pendidikan dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) atau *social studies* adalah tentang manusia. Tidak ada bagian dari kurikulum yang amat memperhatikan masalah hubungan manusia selain studi social atau IPS, yang memang dirancang untuk membantu kita semua memahami baik diri kita sendiri maupun orang lain dimulai dari lingkungan keluarga, tetangga sampai pada mereka yang hidup jauh. Wahab (Gunawan 2011:16). Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu social dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Somantri (Sapriya 2016:11).

Sanusi dalam Gunawan (2011:19) ilmu-ilmu social terdiri atas disiplin-disiplin ilmu pengetahuan yang bertaraf akademis dan biasanya dipelajari pada tingkat perguruan tinggi, makin lanjut, makin ilmiah sehingga ilmu social bersifat interdisipliner. Sementara itu IPS merupakan sub program pada tingkatan pendidikan dasar dan menengah, maka lahirlah nama Pendidikan IPS. Somantri (Gunawan 2011:17). Adanya mata pelajaran IPS di semua jenjang pendidikan menandai bahwa IPS sangat penting untuk dipelajari. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang dinamis sehingga dengan mempelajari IPS siswa menjadi tahu tentang kondisi sosial dan dapat menghadapi perubahan.

Salah satu upaya untuk menunjang keberhasilan proses belajar dan pembelajaran, seorang guru harus memiliki kompetensi profesional, yaitu guru harus mampu mengolah materi dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa antusias untuk menerima pelajaran. Idealnya dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa diajak untuk melihat realita keadaan di sekitarnya dan memberikan pengalaman yang membekas di benak siswa. Siswa diajak terjun langsung di daerah sekitarnya untuk mengamati fakta dan ikut serta memanfaatkan sumber daya alam secara optimal.

Pendidikan IPS memiliki empat tujuan, yaitu *knowledge*, *skill*, *attitude*, dan *value*. *Knowledge*, sebagai tujuan utama pendidikan IPS membantu siswa mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya. *Skill*, mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*). *Attitude*, terdiri atas tingkah laku berpikir (*intellectual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*). *Value*, yaitu nilai yang terkandung dalam masyarakat, diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintahan (Susanto, 2013).

Berdasarkan hal tersebut guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, disamping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan. Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh dalam proses belajar dan pembelajaran. Ketiga komponen tersebut adalah: kondisi pembelajaran, metode pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Terkait tentang ketiga komponen tersebut maka guru harus mampu memadukan dan mengembangkannya, agar kegiatan pembelajaran menuai hasil yang

maksimal. Oleh karena itu, dengan bekal kemampuan dan keterampilan yang dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Seorang guru harus dapat menentukan strategi yang paling cocok untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun tidak dapat dipungkiri jika dalam penggunaan strategi tersebut terdapat kekurangan. Untuk tujuan inilah guru harus memiliki keberanian untuk melakukan berbagai uji coba terhadap suatu metode mengajar, membuat suatu media murah atau penerapan suatu strategi mengajar tertentu yang secara teoritis dapat dipertanggung jawabkan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran.

Melihat pentingnya peranan belajar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas berbagai hal dilakukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar di antaranya, penambahan fasilitas belajar, penataran guru-guru (Program Bermutu), pelatihan pembelajaran, pengadaan media pembelajaran dan masih banyak usaha-usaha lainnya yang telah dilakukan oleh pemerintah maupun instansi-instansi lain yang peduli tentang pendidikan.

Masalah utama dalam pembelajaran dan pengajaran pada pendidikan formal dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan karena proses pembelajaran masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik berkembang secara mandiri melalui proses berfikir Trianto (2009:5). Hal lain yang menyebabkan rendahnya hasil

belajar peserta didik adalah adanya metode atau strategi pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, misalnya metode atau strategi pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, tidak adanya penggunaan suatu alat bantu dalam proses pembelajaran, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan peserta didik sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang minat belajar

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar. Oleh karena itu, seharusnya seorang guru dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada murid untuk berperan aktif dalam pembelajaran agar mereka dapat mengetahui, mengenal konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial melalui fakta-fakta yang mereka temukan sendiri. Namun pada kenyataannya guru kurang dapat memanfaatkan suasana ini, guru cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah yang monoton, guru selalu menggunakan metode ceramah karena pengetahuannya kurang, tidak telalu serius dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Akibatnya murid menjadi bosan dan hasil belajarnya pun rendah.

Hal ini terungkap berdasarkan pengalaman mengajar dan kegiatan observasi serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV diperoleh informasi bahwa kurang tertarik untuk belajar IPS hanya sebagian kecil siswa yang melibatkan diri secara aktif selama proses belajar mengajar berlangsung antara lain: mengajukan pertanyaan, mengerjakan tugas, berdiskusi dan

melakukan suatu kegiatan, kurang terjalin kerja sama antara siswa yang satu dengan yang lainnya, hal ini ditandai dengan perolehan hasil belajar IPS siswa sekitar 60% masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 dan 40% berada diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) .

Observasi lebih lanjut diketahui bahwa penggunaan media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang, guru kurang mengaktifkan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga guru pada umumnya hanya mengajar dengan metode penugasan dan ceramah saja. Dengan metode ceramah, seorang guru hanya berperan mentransfer ilmu yang dimilikinya tanpa mempertimbangkan aspek kesiapan siswa akibatnya siswa bersifat pasif karena hanya mendengarkan dan mencatat informasi sepenuhnya dari guru saja, tidak terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa, salah satunya dikarenakan siswa merasa segan untuk bertanya kepada guru sehingga pembelajaran bersifat monoton yang mengakibatkan siswa merasa bosan dan rendahnya hasil belajar IPS siswa dikelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja.

Setelah menganalisis hasil observasi dan merenungkan kembali pengalaman mengajar yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar murid dapat berasal dari guru dan dapat pula berasal dari murid. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar murid antara lain : 1) Kurangnya motivasi dan minat belajar murid; 2) Murid kurang dilibatkan dalam pembelajaran; 3) Guru mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah; 4) Dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media kongkrit. Dengan model

pembelajaran kooperatif script pada murid akan berperan aktif dalam pembelajaran. Murid akan mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya. Dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh akan lebih bermakna. Selain itu, murid juga akan terbiasa untuk menemukan sendiri apa yang ia cari tanpa harus berpangku tangan pada orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperatif Script* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Murid Kelas IV SDN No.197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teroris penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya di mata pelajaran IPS di SD, dalam memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar disekolah dan mengembangkan keaktifan siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi murid : Menumbuhkan kerjasama, kepedulian dan kesiapan murid.
- b. Bagi guru : Sebagai bahan pemikiran bagi guru bahwa dalam pembelajaran hendaknya diadakan variasi model pembelajaran yang lebih melibatkan murid dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial murid.
- c. Bagi sekolah : Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah yang bersangkutan untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial pada khususnya dan kualitas pendidikan pada umumnya.
- d. Bagi peneliti : Sebagai usaha menambah wawasan dan pengalaman baru tentang penerapan model pembelajaran *Cooperatif Script* sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini penelitian akan mengemukakan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan. Adapun penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian syafrullah (2010) berjudul *Meningkatkan Hasil Belajar matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif script siswa Kelas VII SMP 1 Camba Kabupaten Maros*. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Kooperatif script* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat kita lihat sebagaimana pada skor rata-rata siswa setelah penerapan model pembelajaran *Kooperatif script* siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari 52,65 menjadi 81,68. Peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa ini juga dibarengi dengan perubahan pola belajar siswa dimana semakin banyak siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, dan semakin banyak siswa yang mengerjakan tugas yang diberikan. Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif script* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Relevansi penelitian syafrullah dengan penelitian ini adalah menggunakan

variabel bebas (variabel X) dan variabel terikat (variabel Y) yang sama yaitu pembelajaran Kooperatif *script* dan hasil belajar matematika.

- b. Penelitian Ismail Marzuki (2011) berjudul *Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Kooperatif Script Pada Mata Pelajaran IPS pada Murid Kelas IV SD Negeri 040 Baebunta Kabupaten Luwu Utara*. Penelitian tindak kelas ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Kooperatif *script* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata yang mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran Kooperatif *script* pada siklus I dan II yaitu dari 52,50 menjadi 85,70. Selain itu perubahan tingkah laku siswa juga mengarah ke arah yang positif yakni siswa semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran. Relevansi penelitian Ismail Marzuki dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel yang sama juga.
- c. Penelitian Nur Amalia (2010) berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Script Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Murid Kelas V SDN 102 Lappa-Lappae Kecamatan Suppa Kabupaten Pinrang*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pelajaran ilmu pengetahuan sosial mengalami peningkatan setelah diterapkannya model Pembelajaran Kooperatif Script. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran Kooperatif *Script* pada siklus I dan siklus II yaitu 42,31 menjadi 84,62. Relevansi penelitian Nur Amalia dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel terikat dan variabel bebas yang sama.

2. Pengertian Belajar

Menurut Suryabrata (Hamzah dan Nurdin, 2011:138) bahwa belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman baru ke arah yang lebih baik.

Secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, dan belajar merupakan tindakan dan perilaku murid yang kompleks. Dan sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh murid sendiri.

Hakikat belajar menurut teori kognitif dijelaskan sebagai suatu aktivitas belajar dengan penataan informasi. Kegiatan pembelajaran yang berpijak pada teori belajar kognitif ini sudah digunakan. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan strategi, dan tujuan pembelajaran, tidak lagi mekanistik sebagaimana yang dilakukan dalam pendekatan behavioristik. Kebebasan dan keterlibatan murid secara aktif dalam proses belajar amat diperhitungkan, agar belajar lebih bermakna bagi murid.

3. Pengertian Belajar Menurut Para Ahli

- a. Gagne (Agus Suprijono, 2015:2), Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.
- b. Travers (Agus Suprijono, 2015:2), Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

- c. Cronbach (Agus Suprijono, 2015:2), Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.
- d. Harold spears (Agus Suprijono, 2015:2), Belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.
- e. Geoch (Agus Suprijono, 2015:2), Belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan.
- f. Morgan (Agus Suprijono, 2015:2), Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.
- g. E. R. Hilgard (Ahmad Susanto, 2013:3), Belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan.
- h. Hamalik (Ahmad Susanto, 2013:3), Belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman.
- i. W. S. Winkel (Ahmad Susanto, 2013:4), Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.
- j. Ahmadi & Supriyono (Hamzah dan Nurdin, 2011:138); Secara psikologis belajar berarti suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

- k. Moh. Surya (Hamzah dan Nurdin, 2011:139); Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
- l. Witherington (Hamzah dan Nurdin, 2011:139); Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.
- m. Crow & Crow (Hamzah dan Nurdin, 2011:139); Belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru.
- n. Hilgard (Hamzah dan Nurdin, 2011:139); Belajar adalah proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap sesuatu situasi.
- o. Di Vesta dan Thomposom (Hamzah dan Nurdin, 2011:139); Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman.
- p. Gage & Barliner (Hamzah dan Nurdin, 2011:139); Belajar adalah suatu proses yang muncul karena pengalaman.
- q. Nasution (Hamzah dan Nurdin, 2011:141); Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial.

- r. Abin Syamsudin (Hamzah dan Nurdin, 2011:141); Belajar merupakan perbuatan yang menghasilkan perubahan perilaku dan bersifat permanen.
- s. Slameto (Hamzah dan Nurdin, 2011:141); Belajar sebagai proses perubahan dalam diri seseorang pada tingkah laku sebagai akibat/hasil interaksi dengan lingkungannya dan kebutuhan.

Mengacu pada beberapa pendapat para ahli diatas, maka belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari latihan pengalaman individu akibat interaksi dengan lingkungannya. Perubahan-perubahan yang terjadi sebagai akibat dari hasil perbuatan belajar seseorang dapat berupa kebiasaan-kebiasaan, kecakapan atau dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

4. Hasil Belajar

Hasil Belajar menurut Gagne dan Briggs (Suprihatiningrum 2016:37) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Reiguth (Suprihatiningrum 2016:37) berpendapat bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternative dalam kondisi yang berbeda.

Purwanto (2009:48) mengemukakan bahwa dalam usaha memudahkan memahami dan mengukur perubahan perilaku maka perilaku kejiwaan manusia dibagi menjadi tiga domain atau ranah yaitu kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Kalau belajar menimbulkan perubahan, maka hasil belajar merupakan hasil perubahan perilakunya.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya Purwanto (2011:44).

Bloom et al (Kurniawan 2014:11). mengelompokkan hasil belajar itu menjadi menjadi tiga bagian yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima spek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi. Dalam aspek afektif terdiri atas 5 level, yaitu:
 - a) Penerimaan (*Receiving/ Attending*), yaitu memperhatikan, menyimak, dan mendengarkan.
 - b) Penanggapan (*Responding*), yaitu dengan mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan.

- c) Penilaian (*Valuing*), yaitu dengan ditandai penerimaan terhadap nilai yang diperoleh.
 - d) Pengorganisasian (*Organizing*), yaitu dengan memilah-milah nilai yang diperoleh, dan menjadikan motivasi untuk menjadi lebih baik.
 - e) Karakteristik (*Characterization*), yaitu dengan terbentuknya karakter seseorang.
- 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Sampson membagi aspek ini menjadi lima level, yaitu:
- a) Kesiapan (*Set*), yaitu dengan menyiapkan alat untuk demonstrasi, kesiapan dalam menerima pelajaran.
 - a) Meniru (*Imitation*), yaitu dengan melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamati dan Membiasakan (*Habitual*), yaitu dapat melakukan sesuatu tanpa melihat contoh.
 - b) Menyesuaikan (*Adaption*), yaitu dapat menguasai gerakan-gerakan tertentu.
 - c) Menciptakan (*Origination*), yaitu sudah sampai pada taraf mahir dapat membuat variasi sendiri.

Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar

mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai materi pelajaran.

5. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Zuraik (Ahmad Susanto, 2013:138), Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang resmi mulai digunakan di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk pengertian social studies yang dipelajari Ilmu pengetahuan sosial berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan dari teori keilmuan melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan.

Pada dasarnya memberikan batasan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial adalah merupakan suatu pendekatan interdisipliner. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial dan geografi. Bahwa Ilmu Pengetahuan merupakan hasil kombinasi atau hasil pendifusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi dan politik.

a. Pengertian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin-disiplin ilmu-ilmu social dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan

pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan Somantri (Sapriya 2016:11). IPS adalah serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah yang mempelajari isu-isu sosial yang berkembang di masyarakat yang memuat keadaan geografis, perkembangan sejarah dan kegiatan ekonomi masyarakat. Menurut Sumaatmadja (Gunawan 2011:19) IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materialnya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan pemerintahannya, dan lain sebagainya.

Menurut Agus Suprijono, 2015:139 Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora). Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep – konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial. Ilmu sosial tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial. Ilmu sosial adalah ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosial dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

b. Tujuan dan karakteristik mata pelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki tujuan sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari (sosial).
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkatkan lokal, nasional, global.

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi (Solihatini dan Raharjo, 2007:14).

Hasan (Supriatna dkk, 2007: 5) tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan membekali siswa agar dapat mengembangkan kemampuan diri yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat diterapkan di dalam kehidupannya. Dalam pembelajaran IPS diharapkan guru dapat mendidik dan memberi bekal kepada siswa dengan pengetahuan dan keterampilan agar dapat bermanfaat bagi kehidupannya.

6. Model Pembelajaran *Cooperative*

Cooperative mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama, Hamid Hasan (Etin Solihatin, 2008:4). Pembelajaran *Cooperative* merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama, Enggen and Kauchak, (Trianto 2007:42). Belajar *Cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan untuk bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut, Johnson & Hamid (Etin Solihatin, 2008:4). Pembelajaran *Cooperative* disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi murid, memfasilitas murid dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada murid untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.

Struktur tujuan *Cooperative* terjadi jika murid dapat mencapai tujuan mereka hanya jika murid lain dengan siapa mereka bekerja sama mencapai tujuan tersebut. Tujuan-tujuan pembelajaran ini mencakup tiga jenis tujuan penting, yaitu: hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Agus Suprijono, 2015:80), Pembelajaran *Cooperative* memberikan peluang kepada murid yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan *Cooperative*, belajar untuk menghargai satu sama lain.

Keterampilan sosial atau *Cooperative* berkembang secara signifikan dalam pembelajaran *Cooperative*. Pembelajaran *Cooperative* sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerjasama dan kalaborasi, dan juga keterampilan-keterampilan tanya-jawab, Trianto, dkk. Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran *Cooperative*. Langkah-langkah itu di tunjukkan pada tabel berikut Ibrahim dkk (Suprihatiningrum, 2006: 192)

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi Murid	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi murid belajar.
Fase-2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada murid dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan murid ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada murid bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar

	melakukan transisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan Belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Roger dan David Johnson (Agus Suprijono, 2015:77), mengatakan bahwa: Tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran *cooperative*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran *cooperatif* harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah:

- *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif),
- *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan),
- *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif),
- *Interpersonal skill* (komunikasi antaranggota),
- *Group processing* (pemrosesan kelompok)

a. Pengertian pembelajaran *Cooperative Script*

Manusia memiliki derajat, potensi, latar belakang historis; serta harapan masa depan yang berbeda-beda. Karena adanya perbedaan, manusia dapat silih asah (saling mencerdaskan). Pembelajaran *Cooperative Script* secara sadar menciptakan interaksi yang silih asah sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku paket tetapi juga sesama murid.

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu sama lain. Karena

sifatnya yang individual, maka manusia yang satu membutuhkan manusia yang lainnya, sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan, maka harus ada interaksi yang silih asih (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran *Cooperative Script* merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasihi dan saling menyayangi antara sesama manusia.

Perbedaan antara sesama manusia yang tidak terkelola dengan baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antar sesamanya. Agar manusia dapat terhindar dari ketersinggungan dan kesalahpahaman tersebut, maka diperlukan interaksi yang silih asuh (saling tenggang rasa).

Pembelajaran *Cooperative Script* adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi silih asih untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.

Menurut Abdurrahman dan Bintoro (2000: 78) mengatakan: Pembelajaran *Cooperative script* adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asuh, dan silih asih antar sesama siswa sebagai latihan hidup dalam masyarakat nyata.

Sehubungan dengan pembahasan diatas, untuk meningkatkan kemampuan memahami Ilmu Pengetahuan Sosial murid, pembelajaran *Cooperative script* merupakan salah satu alternative yang biasa digunakan. Kooperatif Script merupakan pembelajaran belajar dimana murid bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan, mengikhtisarkan bagian materi yang dipelajari.

Wina Sanjaya (2007: 240) mengemukakan: Kelompok dalam konteks pembelajaran dapat diartikan sebagai kumpulan dua orang atau lebih yang berinteraksi secara tatap muka, dan setiap individu menyadari bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompoknya, sehingga mereka merasa memiliki, dan merasa saling ketergantungan secara positif yang digunakan untuk mencapai tujuan.

b. Tujuan model pembelajaran *Cooperative Script*

Pembelajaran *Cooperative* dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Beberapa ahli berpendapat bahwa pembelajaran ini unggul dalam membantu murid memahami konsep-konsep sulit. Para ahli telah menunjukkan bahwa pembelajaran struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian murid pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

Pembelajaran *Cooperative* dapat memberi keuntungan baik pada murid kelompok bawah maupun Murid kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Murid kelompok atas akan menjadi tutor bagi Murid kelompok bawah. Dalam proses tutorial ini, Murid kelompok atas akan meningkat kemampuan akademiknya karena memberi pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran lebih mendalam.

Pembelajaran *Cooperative* memiliki efek penting dalam penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada

siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui struktur penghargaan *Cooperative*, belajar untuk menghargai satu sama lain.

Tujuan penting selanjutnya adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain (Ibrahim, 2000).

c. Unsur-Unsur Dasar Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Model pembelajaran *Cooperative Script* adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen atau unsur-unsur yang saling terkait. Adapun berbagai elemen atau unsur itu menurut Abdurahman dan Bintoro (2000: 78) adalah sebagai berikut: (1) adanya saling ketergantungan positif, (2) adanya interaksi tatap muka, (3) Adanya akuntabilitas individual, dan (4) adanya keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Sedangkan menurut (Agus Suprijono, 2015:77), bahwa unsur-unsur dasar model pembelajaran *Cooperative Script* sebagai berikut:

- 1) Saling ketergantungan positif
- 2) Tanggung jawab individual
- 3) Interaksi promotif
- 4) Keterampilan sosial
- 5) Pemrosesan kelompok

Selain itu dalam Wina Sanjaya (2007: 241) ada empat unsur penting dalam model pembelajaran *Cooperative Script*, yaitu:

1. Adanya peserta dalam kelompok
2. Adanya aturan kelompok
3. Adanya upaya belajar setiap anggota kelompok
4. Adanya tujuan yang harus dicapai

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Walaupun ada orang tua atau guru sendiri yang merasa risau karena murid yang cerdas disatukan dalam satu kelompok dengan murid yang lemah maka pembelajaran *cooperative* juga menimbulkan keresahan kepada orang tua dan sebagian guru, mereka khawatir kemajuan pendidikan bagi anak-anak mereka yang cerdas karena dalam satu kelompok bersama-sama dengan anak-anak yang kurang cerdas, tetapi hal tersebut justru memberikan keuntungan bila dalam satu kelompok terdiri dari murid yang kurang mampu dengan murid yang cerdas.

Pembauran dalam satu kelompok antara siswa cerdas dan murid yang lemah (Pembelajaran *Cooperative*) dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan (kognitif) murid apabila dilaksanakan dengan sempurna, karena setiap pelajar mempunyai tanggungjawab memberi dan menerima sesuatu (saling berbagi) pengetahuan dalam kelompok itu. Untuk tujuan ini murid perlu betul-betul memahami materi pelajaran atau topik pembahasan dan bukan sekadar menghafalnya, demi pembahasan materi-materi pelajaran selanjutnya yang lebih kompleks, yang meningkatkan daya ingatan dan seterusnya membolehkan mereka menunjukkan pencapaian yang lebih baik.

Kajian juga menunjukkan pembelajaran kognitif dapat memperbaiki kemahiran sosial murid. Masing-masing murid dalam kelompok perlu bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara tidak langsung, mereka perlu mempelajari atau memperbaiki kemahiran sosial mereka. Murid yang bersuara perlahan perlu meninggikan suara supaya didengari dan difahami oleh sesama temannya di kelompok lain. Kritikan dan saran dari sesama temannya dilakukan dengan sewajarnya agar dinamika kelompok tidak hancur dan gerak kerja berjalan lancar. Berikut kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Cooperative Script*.

Kelebihan model pembelajaran *Cooperative Script* yaitu :

1. Melatih pendengaran, ketelitian/kecermatan
2. Setiap siswa mendapat peran
3. Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan

Kelemahan model pembelajaran *Cooperative Script* yaitu :

1. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu
2. Hanya dilakukan 2 orang, tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada 2 orang tersebut (Miftahul A'ala, 2011:98).

e. Peranan model pembelajaran *Cooperative Script*

Pembelajaran *Cooperative Script* dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh Ibrahim (2000: 7) adalah:

1. Meningkatkan siswa dalam tugas-tugas akademik
2. Memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk

menghargai satusama lainnya atas tugas-tugas bersama.

3. Mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi.

Sementara itu menurut Wina (2007: 65) peranan dari penerapan model pembelajaran *Kooperatif Script* sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan diri pada guru.
- 2) Mengembangkan kemampuan ide atau gagasan dengan kata-kata verbal dan membandingkan dengan ide orang lain.
- 3) Membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasan serta menerima segala perbedaan.
- 4) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik.
- 5) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.

f. Langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script*

Cooperative Script merupakan metode belajar di mana murid bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. (Agus Suprijono, 2015:145), Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai berikut :

1. Guru membagi murid untuk berpasangan
2. Guru membagikan wacana/materi tiap murid untuk dibaca dan membuat ringkasan.
3. Guru dan murid menetapkan siapa yang pertama berperang sebagai pembicara dan siapa yang berperang sebagai pendengar.

4. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.

Sementara pendengar:

- a. Sementara pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap.
 - b. Membantu mengingat/menghapal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
5. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
 6. Kesimpulan murid bersama-sama dengan guru.
 7. Penutup

B. Kerangka Pikir

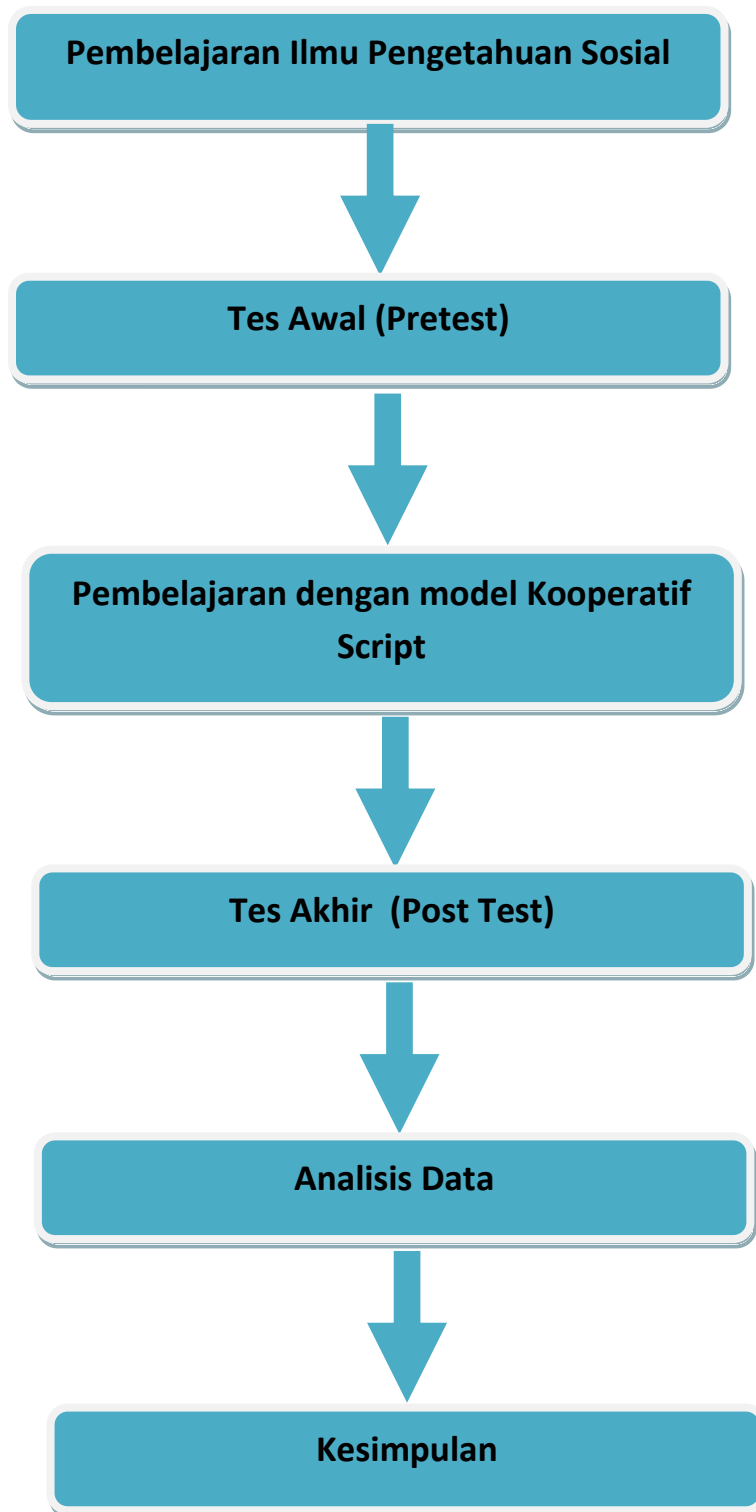
Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah tidak selalu efektif. Salah satu aspek yang menyebabkan tidak efektifnya proses pembelajaran adalah ketuntasan belajar pada murid. Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kelemahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pemilihan model pembelajaran *Cooperative Script* pembelajaran yang tepat sehingga mampu melibatkan murid secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif adalah model pembelajaran *Cooperative Script*.

Cooperative Skript merupakan model belajar di mana murid bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari

materi yang dipelajari.

Maka yang menjadi indikator keefektifan pembelajaran IPS ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: ketuntasan belajar, aktivitas murid, dan respon murid. Maka diharapkan setelah diterapkannya model pembelajaran *Cooperative script*, kemampuan dan keterampilan proses Ilmu Pengetahuan Sosial murid akan baik.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan maka hipotesis penelitian ini adalah: “ Ada Pengaruh Yang Signifikan Dengan Memakai Model Pembelajaran *Cooperative Script* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Murid Kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar“.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan Sugiono (2016:107)

Penelitian ini dilakukan di SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar. Adapun dasar pertimbangan pengambilan lokasi dikarenakan hasil belajar IPS masih rendah khususnya pada siswa kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja.

B. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah satu kelompok *pretest-posttest* (*The one group pretest-posttest design*) yang termasuk dalam penelitian *eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 One Group Pretest-posttest

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>PostTest</i>
O ₁	X	O ₂

X : Perlakuan yang diberikan
O₁: Nilai *pretest* sebelum menggunakan pembelajaran
O₂: Nilai *posttest* setelah menggunakan pembelajaran

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2016:117).

**Tabel 3.2 Keadaan populasi murid kelas IV SDN No. 197 Inpres
Bontopajja Kab. Takalar.**

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I	12	13	25
II	13	10	23
III	9	11	20
IV	11	14	25
V	8	12	20
IV	11	13	24
Total Murid			137

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang di gunakan untuk penelitian (Sugiono, 2016:117). Penarikan sampel harus ditarik representative sehingga dapat mewakili seluruh populasi, mengingat jumlah populasi yang cukup banyak, maka peneliti mengambil sampel seluruh murid kelas kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar yang berjumlah yaitu sebanyak 25 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 15 orang perempuan atau sampel ini juga disebut sampel total. Dengan perincian sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Sampel Penelitian Murid Kelas IV SDN No. 197 Inpres
Bontopajja Kab. Takalar.**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IV	10	15	25

D. Defenisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Keefektifan pembelajaran adalah tingkat penguasaan murid terhadap materi pelajaran setelah proses pembelajaran berlangsung.
2. Pembelajaran *Cooperativescript* merupakan model pembelajaran di mana murid bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes Hasil belajar

Tes hasil belajar dengan jenis *pretest* dan *posttest*. *pretest* dilaksanakan sebelum model pembelajaran *Cooperative Script* diterapkan, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script*.

2. Lembar observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang)*.

2. Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang)* pada pembelajaran IPS.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang)* Terhadap hasil belajar siswa kelas V.

4. Dokumentasi

Pengumpulan data berdasarkan dokumentasi berupa gambar hasil penelitian yang diperoleh peneliti.

G. Teknik Analisis Data

Pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Arikunto (2006:306)

Dimana:

- P = Angka persentase
- f = frekuensi yang dicari persentasenya
- N = Banyaknya sampel responden.

Guna memperoleh gambaran umum rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar, sebelum dan sesudah diberikan penggunaan model pembelajaran Cooperative Script, maka untuk keperluan tersebut dilakukan perhitungan rata-rata skor dengan rumus :

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan :

Me = Mean

Xi = Nilai x ke i sampai ke n

N = Banyaknya siswa

Setelah rata-rata skor telah didapat, maka peneliti mengklasifikasikan hasil tersebut berdasarkan Depdiknas (2006) yang dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 3.4. Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 59	Sangat Rendah
60 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber : Depdiknas (2006)

Hasil belajar siswa yang diarahkan pada penggunaan hasil belajar secara individual. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila nilai minimal 70 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

Sedangkan suatu kelas dikatakan tuntas klasikal apabila minimal 70% dari jumlah siswa telah mencapai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t).

Dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

- Md : mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
- Xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)
- $\sum X^2 d$: jumlah kuadrat deviasi
- X₁ : hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
- X₂ : hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
- N : jumlah subjek pada sampel
- d.b. (derajat bebas) : ditentukan dengan N-10

- b. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Md : mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
 $\sum d$: jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)
N : jumlah subjek pada sampel

c. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \{d^2 - (\sum d)^2 / N\}$$

Keterangan:

$\sum X^2 d$: jumlah kuadrat deviasi
 $\sum d$: jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)
N : jumlah subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria pengujian yang signifikan:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka artinya perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest* signifikan. Tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka artinya perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest* tidak signifikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* IPS Siswa Kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar Sebelum Diterapkan Model Pembelajaran *Cooperative Script*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar.

Data perolehan skor hasil belajar siswa kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pretest*

No	Nama Siswa	Pretest
1	AL	75
2	FR	60
3	MD	65
4	NJ	65
5	AMA	85
6	MAA	80
7	MA	65
8	MAR	65

9	MKD	65
10	PB	85
11	SN	65
12	LP	80
13	NA	80
14	YD	65
15	MPA	50
16	AI	65
17	PB	70
18	ZA	65
19	IA	70
20	RJ	75
21	MA	60
22	NS	75
23	IA	75
24	NM	75
25	SF	65

Sumber : Hasil Olahan Data

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari siswa i kelas IV SDN.

No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

<i>Pretest</i>		
X	F	X.F
50	1	50
60	2	120
65	10	650
70	2	140

75	5	375
80	3	240
85	2	170
Jumlah	25	1.745

Sumber : Hasil Olahan Data

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.745$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 25. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1745}{25} \\ &= 69,8\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar sebelum penerapan strategi pembelajaran *Cooperative Script* yaitu 69.8. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat hasil belajar *Pretest*

No	Interval	Pretest		Kategori Hasil Belajar
		Frekuensi	Presentase	
1	0-59	1	5	Sangat Rendah
2	60-69	12	48	Rendah

3	70-79	7	28	Sedang
4	80-89	5	20	Tinggi
5	90-100	-	0,00	Sangat Tinggi
Jumlah		25	100	

Sumber : Hasil Olahan Data

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 5%, rendah 48%, sedang 28%, tinggi 20% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar sebelum diterapkan strategi pembelajaran *Cooperative Script* tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS

Skor	Kategorisasi	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas		
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	13	52
Jumlah		12	48
		25	100

Sumber : Hasil

Olahan Data

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 siswa kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar

belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya $48\% \leq 75\%$.

6. Deskripsi Hasil Belajar *Posttest* IPS Siswa Kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar Setelah Diterapkan Model pembelajaran *Cooperative Script*

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

Data perolehan skor hasil belajar kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar setelah penerapan strategi pembelajaran *Cooperative Script* :

Tabel 4.5. Skor Nilai *Posttest*

No	Nama Siswa	Posttest
1	AL	85
2	FR	80
3	MD	100
4	NJ	85
5	AMA	90
6	MAA	100
7	MA	80
8	MAR	95
9	MKD	95
10	PB	100
11	SN	85

12	LP	85
13	NA	60
14	YD	85
15	MPA	85
16	AI	90
17	PB	80
18	ZA	75
19	IA	75
20	RJ	60
21	MA	80
22	NS	90
23	IA	90
24	NM	60
25	SF	80

Sumber : Hasil Olahan Data

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari siswa kelas IV SDN.

No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar :

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

Posttest		
X	F	F.X
60	3	180
75	2	150
80	5	400
85	6	510

90	4	360
95	2	190
100	3	300
Jumlah	25	2.090

Sumber : Hasil Olahan Data

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2.090$ dan nilai dari N sendiri adalah 25. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{2090}{25} \\ &= 83.6\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar setelah penerapan model pembelajaran *Cooperative Scripty* yaitu 83,6 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat hasil belajar *Posttest*

No	Interval	<i>Posttest</i>		Kategori Hasil Belajar
		Frekuensi	Persentase	
1	0 – 59	-	0,00	Sangat Rendah
2	60 – 69	3	12	Rendah
3	70 – 79	2	8	Sedang
4	80 – 89	11	44	Tinggi
5	90 – 100	9	36	Sangat tinggi
Jumlah		25	100	

Sumber : Hasil Olahan Data

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 36%, tinggi 44%, sedang 8%, rendah 12%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Cooperative Script* tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	3	12
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	22	88
Jumlah		25	100

Sumber : Hasil Olahan Data

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 siswa kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas adalah $88\% \geq 75\%$.

7. Deskripsi Perbandingan Hasil Belajar *Pretest dan Posttest* IPS Siswa Kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar Sebelum dan Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Data perbandingan perolehan hasil belajar kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar setelah penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* :

Tabel 4.9 Skor Nilai *Pretest dan Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AL	75	85
2	FR	60	80
3	MD	65	100
4	NJ	65	85
5	AMA	85	90

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
6	MAA	80	100
7	MA	65	80
8	MAR	65	95
9	MKD	65	95
10	PB	85	100
11	SN	65	85
12	LP	80	85
13	NA	80	60
14	YD	65	85
15	MPA	50	85
16	AI	65	90
17	PB	70	80
18	ZA	65	75
19	IA	70	75
20	RJ	75	60
21	MA	60	80
22	NS	75	90
23	IA	75	90

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
24	NM	75	60
25	SF	65	80

Sumber : Hasil Olahan Data

Untuk mencari mean rata-rata nilai preest dan postest dari murid kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :

Tabel 4.10 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

<i>Pretest</i>		
X	F	F.X
50	1	50
60	2	120
65	10	650
70	2	140
75	5	375
80	3	240
85	2	170
Jumlah	25	1.745

<i>Posttest</i>		
X	F	F.X
60	3	180
75	2	150
80	5	400
85	6	510
90	4	360
95	2	190
100	3	300
Jumlah	25	2.090

Sumber : Hasil Olahan Data

Dari data *Pretest* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.745$,
 sedangkan nilai dari N sendiri adalah 25. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai
 rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1745}{25} \\ &= 69,8\end{aligned}$$

Dari data *Posttest* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2.090$,
 sedangkan nilai dari N sendiri adalah 25. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai
 rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{2090}{25} \\ &= 83.6\end{aligned}$$

Tabel 4.11. Tingkat hasil belajar *Posttest*

No	Interval	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Kategori Hasil Belajar
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
1	0 – 59	1	5	-	0,00	Sangat Rendah
2	60 – 69		48	3	12	Rendah
3	70 – 79	12	28	2	8	Sedang
4	80 – 89	7	20	11	44	Tinggi
5	90 – 100		0,00	9	36	Sangat tinggi

No	Interval	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Kategori Hasil Belajar
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
		5				
		-				
Jumlah		25	100	25	100	

Sumber : Hasil Olahan

Data

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan, sangat rendah yaitu 5%, rendah 48%, sedang 28%, tinggi 20% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Cooperative Script* tergolong rendah.

Sedangkan pada tabel di atas maka dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan, sangat tinggi yaitu 36%, tinggi 44%, sedang 8%, rendah 12%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Cooperative Script* tergolong tinggi.

Tabel 4.12. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS

Skor	Kategorisasi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	13	52	3	12

$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	12	48	22	88
Jumlah		25	100	25	100

Sumber : Hasil Olahan Data

Apabila pada tabel *pretest* dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya $48\% \leq 75\%$.

Sedangkan pada tabel *posttest* dapat 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 siswa kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas adalah $88\% \geq 75\%$.

8. Deskripsi Observasi Aktivitas Belajar IPS Siswa kelas IV SDN. No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar Dalam Model Pembelajaran *Cooperative Scrip*

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		25	25	25		25	100	Aktif
2.	Siswa yang mengikuti arahan guru dengan baik		21	23	24		22,66	90,64	Aktif
3.	Siswayang memperhatikan materi		22	24	24		23,33	93,32	Aktif
4.	Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami	<i>P</i>	22	23	24	<i>P</i>	23	92	Aktif
5.	Siswa yang aktif mengerjakan soal latihan	<i>R</i>	23	24	24	<i>O</i>	22,66	90,64	Aktif
6.	Siswa yang tidak aktif dalam kegiatan kelompok	<i>E</i>	5	3	1	<i>S</i>	3	12	Tidak Aktif
7.	Siswa aktif mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas	<i>T</i>	22	24	25	<i>T</i>	23,66	94,65	Aktif
8.	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru		21	23	24		22,66	90,64	Aktif
9.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		23	24	24		23,66	94,64	Aktif

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
	Rata-rata						84,28	Aktif	

Sumber : Hasil Olahan Data

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 100%
- b. Persentase siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 90,64%
- c. Persentase siswa yang memperhatikan materi 93,32%
- d. Persentase siswa yang aktif mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami 92%
- e. Persentase siswa yang aktif mengerjakan soal latihan 90,64%
- f. Persentase siswa yang tidak aktif dalam kegiatan kelompok 12%
- g. Persentase siswa aktif mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas 94,65%
- h. Persentase siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru 90,64%
- i. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 94,64%
- j. Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* yaitu 84,28%

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 84,28% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* telah mencapai kriteria aktif.

9. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Pada Siswa Kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.14.. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	75	85	10	100
2	60	80	20	400
3	65	100	35	1225
4	65	85	20	400
5	85	90	-5	25

6	80	100	20	400
7	65	80	15	225
8	65	95	30	900
9	65	95	30	900
10	85	100	-15	225
11	65	85	20	400
12	80	85	5	25
13	80	60	20	400
14	65	85	20	400
15	50	85	35	1225
16	65	90	25	625
17	70	80	10	100
18	65	75	10	100
19	70	75	5	25
20	75	60	-5	25
21	60	80	20	400
22	75	90	15	225
23	75	90	15	225
24	75	60	-15	225
25	65	80	15	225

	1.745	2.090	435	9425
--	-------	-------	-----	------

Sumber : Hasil

Olahan Data

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum x}{n} \\ &= \frac{435}{25} \\ &= 17 \end{aligned}$$

2. Mencari harga " $\sum x^2$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum x^2 &= \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n} \\ &= 9425 - \frac{(435)^2}{25} \\ &= 9425 - \frac{189.225}{25} \\ &= 9425 - 7569 \\ &= 1.856 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{x} - Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{n(n-1)}}} \\ t &= \frac{17}{\sqrt{\frac{1856}{25(25-1)}}} \\ t &= \frac{17}{\sqrt{\frac{1856}{600}}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{17}{\sqrt{3,09}}$$

$$t = \frac{17}{1,75}$$

$$t = 9,71$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = n - 1 = 25 - 1 = 24$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,06$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 9,71$ dan $t_{Tabel} = 2,06$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,71 > 2,06$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil pembelajaran IPS kelas IV SDN No.197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Penelitian dilaksanakan pada kelas IV SDN No.197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar. Yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*. Model pembelajaran *Cooperative Script* ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan model ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif semenjak awal.

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

Model pembelajaran *Cooperative Script* baik digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru (dalam pemecahan suatu masalah), daya berfikir kritis serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakininya benar. Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuannya sendiri untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain. siswa dilatih untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya, sehingga dapat membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar dan menerima perbedaan yang ada.

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

sosial, sehingga mengembangkan keterampilan berdiskusi, dan siswa bisa lebih menghargai orang lain.

Adapun dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*, siswa kelas IV sebagian besar memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Akan tetapi siswa yang lainnya ada yang menoleh dan mengganggu temannya yang sedang memperhatikan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, hasil belajar siswa tergolong rendah dari 25 orang siswa dan terdapat 13 orang siswa masih dibawah KKM dan 12 orang siswa diatas KKM. Hal ini dapat juga dilihat dari rendahnya persentase tingkat hasil belajar siswa. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Cooperative Script* tergolong rendah.

Selanjutnya berdasarkan hasil *posttest* hasil belajar siswa tergolong tinggi dari 25 orang siswa, hanya 3 orang siswa yang belum tuntas atau masih dibawah KKM dan 22 orang siswa sudah tuntas atau mencapai KKM. Jadi setelah diterapkan model pembelajaran *Cooperative Script* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan model pembelajaran *Cooperative Script*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPS siswa juga meningkat yakni sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN No.197 Inpres Bontopajja. Dengan kata lain t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} , maka hipotesis

nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang belum aktif dalam kegiatan kelompok selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang belum aktif dalam kegiatan kelompok sebanyak 5 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 siswa yang belum aktif. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Script* siswa mulai aktif.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berpengaruh terhadap hasil belajar setelah diperoleh $t_{Hitung} = 9,71$ dan $t_{Tabel} = 2,06$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,71 > 2,06$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* yang mempengaruhi hasil belajarsiswa SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar, disarankan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran *Cooperative Script* ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan model pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada Sekolah, model pembelajaran *Cooperative Script* dengan berbantuan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sebuah model dalam

pembelajaran IPS yang dapat memotivasi belajar IPS siswa dan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman & Bintaro. 2000. *Memahami dan Menangani Siswa dengan Problematika Belajar*. Jakarta: Depdiknas
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta. Fajar Interpratama Mandiri
- Gunawan, Rudy.2011.*Pendidikan IPS Filosofi, KonsepdanAplikasi*. Bandung; CV.Alfabeta
- Hamzah & Nurdin.2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Persada
- Ibrahim,dkk. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya
- Ismail Marzuki. 2011. *Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Kooperatif Script Pada Mata Pelajaran Ips*. Makassar. Panitia Press Unismuh Makassar
- Kurniawan, Deni.2014.*Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung; Alfabeta
- Nur Amalia. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Script DalamMeningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Makassar. Panitia Press Unismuh Makassar
- Purwanto. 2009. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta; Pustaka Belajar
- Sanjaya, Wina.2009. *strategi pembelajaran berorientasi standar pendidikan*. Jakarta; Kencana Pernada Media Group
- Sapriya. 2016.*Pendidikan IPS KonsepdanPembelajaran*.Bandung; PT.RemajaRosdakarya Offset
- Suprijono,A.2012. *Cooperative Learning Teori& Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Belajar
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *StrategiPembelajaran*. Yogyakarta; Ar-Ruzz Media
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta
- Solihatini, E. Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisi Model Pembelajaran IPS*. Jakarta; PT Bumi Aksara.

Syafrullah. 2010. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Script.Makassar. Panitia Press Unismuh Makassar

Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar.2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar

Trianto.2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif:Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP)*. Jakarta: Kencana

Trianto.2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publis.

Lampiran A

- **Lampiran 1 : RPP**
- **Lampiran 2 : Daftar Hadir Siswa**

Lampiran 1

DAFTAR HADIR SISWA KELAS IV

SDN NO.197 INPRES BONTOPAJJA

NO.	NAMA SISWA	L/P	PERTEMUAN					KET		
			1	2	3	4	5			
1	ASRUL	L	P r e t e s t	√	√	√	√	√	P o s t t e s t	
2	FIKRI SARFIKA	L		√	√	√	√	√		
3	MUH. DIMAS	L		√	√	√	√	√		
4	NIKE JACKSON	L		√	√	√	√	√		
5	ABD. MAKMUR ALI	L		√	√	√	√	√		
6	MUH. AGUNG ANUGRAH	L		√	√	√	√	√		
7	MUH. AL AMIN ANUGRAH	L		√	√	√	√	√		
8	MUH. ABIZAR RAMADHAN	L		√	√	√	√	√		
9	MUH. KALIL DAFA	L		√	√	√	√	√		
10	PAYYAD IMAM. B	L		√	√	√	√	√		

11	SITI NURHALIZAH	P		√	√	√	√	√		
12	LUNA AULIA PUTRI	P		√	√	√	√	√		
13	NAJWA AULIA	P		√	√	√	√	√		
14	YOHANA DWI SINTA	P		√	√	√	√	√		
15	MAURA PUTRI AULIA	P		√	√	√	√	√		
16	AUREL INDRIANI	P		√	√	√	√	√		
17	FEBRIANTI	P		√	√	√	√	√		
18	ZULPA AULIA	P		√	√	√	√	√		
19	IRSYA ANINDITA	P		√	√	√	√	√		
20	RADDATUL JANNAH	P		√	√	√	√	√		
21	MAWAR ANGGUN	P		√	√	√	√	√		
22	NUR ARDIANSYAH	P		√	√	√	√	√		
23	INDAH AMELIA	P		√	√	√	√	√		
24	NABILA MAISYUR	P		√	√	√	√	√		

25	SARFIKA	P		√	√	√	√	√		
----	---------	---	--	---	---	---	---	---	--	--

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

s : sakit

i : izin

Laki-laki = 10orang

Perempuan = 15orang +

Jumlah siswa = 25orang

Makassar, 19 November 2018

Peneliti

Rahmayanti
10540910914

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SDN No. 197 Inpres Bontopajja

Kelas/Semester : IV / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan : I (Pertama)

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa dilingkungan kabupaten atau kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Menghargai berbagai peninggalan sejarah dilingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya.

C. Indikator

1. Kognitif
 - a. Proses : Menjelaskan bentuk-bentuk peninggalan sejarah.
 - b. Produk : Mengetahui peninggalan sejarah yang berbentuk benda/barang
2. Afektif
 - a. Karakter : Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, Tanya jawab dan penugasan.
 - b. Sosial : Bekerja sama dan saling menghormati.
3. Psikomotorik

Menuliskan bentuk-bentuk peninggalan sejarah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

- a. Proses : Mampu menjelaskan minimal 3 bentuk dari peninggalan sejarah.
- b. Produk : Mampu Mengetahui peninggalan sejarah yang berbentuk benda/barang.

2. Afektif

- a. Karakter : siswa diharapkan dapat bersikap Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, Tanya jawab dan penugasan.
- b. Sosial : siswa mampu Bekerja sama dan saling menghormati selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Psikomotorik

Siswa dapat Menuliskan bentuk-bentuk peninggalan sejarah.

E. Materi Pembelajaran : Bentuk-bentuk peninggalan sejarah

F. Model dan metode Pembelajaran :

1. Model : *Cooperative Script*
2. Metode : ceramah, penugasan, kerja kelompok dan Tanya jawab

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal

- a. Berdoa
- b. Abensi
- c. Menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari yaitu “Bentuk-Bentuk Peninggalan Sejarah” serta tujuan pembelajarannya.

2. KegiatanInti

- a. Guru membagi siswa secara berkelompok berpasangan, masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang.
- b. Guru kemudian membagikan kertas yang berisi tentang uraian materi “Bentuk-Bentuk Peninggalan Sejarah” kepada siswa.

- c. Guru menjelaskan bahwa setiap siswa akan ditugaskan untuk membuat ringkasan singkat sesuai dengan materi yang dibagikan oleh guru, kemudian secara bergiliran setiap kelompok akan maju kedepan dan membacakan hasil ringkasannya dengan cara setiap anggota kelompok akan bergiliran berperan sebagai pembicara dan pendengar.
 - d. Siswa yang berperan sebagai pembicara bertugas membacakan hasil ringkasannya selengkap mungkin dan dengan menggunakan suara yang lantang, sementara siswa yang berperan sebagai pendengar bertugas menyimak ide-ide pokok yang disampaikan pembicara kemudian menyampaikan ulang secara lisan garis besar yang dibacakan oleh pembicara, dan bergiliran/bertukar peran dengan siswa yang berperan sebagai pembicara.
 - e. Guru menginformasikan bahwa siswa diberikan waktu sebanyak 40 menit untuk membacakan materi serta membuat ringkasan
 - f. Setelah 40 menit setiap kelompok dipersilahkan maju kedepan secara bergiliran, dan mempresentasikan hasil ringkasannya. Masalah siapa yang pertama kali berperan sebagai pembicara dan pendengar ditentukan sesuai kesepakatan siswa dan guru.
 - g. Guru memberitahukan kepada siswa, agar memperhatikan dan tidak ribut ketika ada teman yang berbicara didepan kelas.
 - h. setelah semua kelompok maju kedepan kelas, guru memberikan penjelasan ulang untuk melengkapi dan menyempurnakan materi untuk memperkuat pemahaman siswa.
3. Kegiatan akhir
- a. Guru memberikan evaluasi dari hasil diskusi semua kelompok
 - b. Guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari hari ini secara bersama-sama.
 - c. Guru memberikan PR mengenai materi yang dipelajari hari ini untuk memperkuat dan menguji sejauh mana sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

- Buku paket IPS SD kelas IV
- Gambar bentuk-bentuk peninggalan sejarah

I. Penilaian

- Format penilaian presentase

Aspek	Kriteria
1. Isi materi atau ringkasan yang disampaikan	(3) Isi ringkasan lengkap mencakup inti-inti materi (pengertian, fungsi, deskripsi, dan contoh). (2) Isi ringkasan kurang lengkap, tidak memuat salah satu dari inti materi. (1) Isi materi tidak lengkap, ringkasan hanya memuat 2 atau kurang dari 2 inti dari materi.
2. Kelancaran dan intonasi saat presentasi	(3) Saat presentasi siswa memenuhi 3 kriteria yaitu berbicara dengan lancar, susunan kata sistematis, dan intonasi jelas dan tepat. (2) Saat presentasi siswa memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian. (1) Saat presentasi siswa memenuhi 1 atau tidak memenuhi sama sekali dari 3 penilaian.
3. Hasil menyimak ringkasan yang disampaikan oleh teman kelompoknya	(3) Hasil menyimak siswa memenuhi 2 kriteria yaitu mampu menangkap atau mengambil inti dari apa yang didengarkan dan sesuai dengan apa yang disampaikan temannya. (2) Hasil menyimak siswa memenuhi 1 dari 2 kriteria penilaian. (1) Hasil menyimak siswa tidak memenuhi kedua kriteria penilaian.

$$\text{Penilaian (penskoran)} = \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

Catatan Guru

1. Masalah :
2. Ide Baru :
3. Momen Spesial :

Bontopajja, 15 November 2018

Mengetahui

Kepala UPT. SDN NO. 105 INPRES BONTOPAJJA

Guru Kelas IV



H. SUPRIYANTO, S.Pd, M.Pd
NIP. 19630416 198306 2 00 1


H. RAHMAWATI, S.Pd
NIP. 19640820 198803 2 016

MATERI AJAR

PENINGGALAN SEJARAH

A. Macam Peninggalan Sejarah

Indonesia merupakan negara yang luas wilayahnya. Dengan demikian, suku bangsa dan budayanya beraneka ragam. Keragaman suku bangsa dan budaya mengakibatkan beragamnya peninggalan sejarah yang ada di Indonesia. Sejarah adalah cerita tentang kehidupan yang benar-benar terjadi di masa lalu. Sedangkan peninggalan sejarah artinya warisan masa lampau yang mempunyai nilai sejarah. Benda-benda peninggalan sejarah di Indonesia antara lain:

1. Arca

Arca adalah patung yang dibuat dengan tujuan utama sebagai media keagamaan, yaitu sarana dalam memuja Tuhan atau Dewa-Dewinya. Ada yang terbuat dari batu ada juga yang terbuat dari perunggu. Arca berbeda dengan patung pada umumnya, yang merupakan hasil seni yang dimaksudkan sebagai sebuah keindahan. Oleh karena itu, membuat sebuah arca tidaklah sesederhana membuat patung biasa. Arca ada yang terbuat dari batu ada juga yang terbuat dari perunggu. Contoh arca antara lain :

- Arca Buddha Amarawati di Sulawesi Selatan.
- Arca Roro Jonggrang di Candi Prambanan.
- Arca Airlangga di Belahan.

2. Benteng

Benteng merupakan bentuk bangunan yang sengaja dibuat untuk keamanan dan pertahanan pada waktu perang. Contoh benteng antara lain:

- Benteng Otanah di Sulawesi.
- Benteng Fort de Kock di Sumatra Barat.
- Benteng Portugis di Jepara, Jawa Tengah.

3. Candi

Candi adalah bangunan kuno yang dibuat dari batu sebagai tempat pemujaan, penyimpanan abu jenazah raja atau pendeta Hindu dan Buddha pada zaman dulu. Contoh candi antara lain:

- Candi Prambanan di Yogyakarta.
- Candi Borobudur di Magelang, Jawa Tengah.
- Candi Mendut di Magelang, Jawa Tengah.

4. Gedung

Gedung adalah suatu bangunan berbentuk rumah. Gedung yang pernah digunakan untuk berlangsungnya peristiwa sejarah, atau tempat tertentu yang bernilai sejarah dijadikan sebagai peninggalan sejarah antara lain.

- Gedung Lawang Sewu di Semarang.
- Istana Raja / Keraton, Cirebon, Surakarta, Yogyakarta.
- Istana Bogor, Jawa Barat.

5. Makam

Makam yang mempunyai nilai sejarah adalah tempat dikuburkannya tokoh-tokoh penting dalam sejarah. Contoh makam antara lain:

- Makam Pangeran Diponegoro di Makassar, Sulawesi Selatan.
- Makam RA. Kartini di Rembang, Jawa Tengah.
- Makam Ir. Soekarno Presiden RI Pertama di Blitar, Jawa Timur.

6. Monumen

Monumen adalah bangunan yang sengaja dibuat untuk mengenang jasa seseorang tokoh kepada nusa dan bangsa. Bahkan juga untuk memperingati peristiwa bersejarah yang ada di Indonesia. Beberapa monumen di Indonesia, yaitu:

- Monumen Nasional (Tugu Monas) di Jakarta.
- Monumen Tugu Muda di Semarang.
- Monumen Proklamasi di Jakarta.

7. Museum

Museum adalah gedung, rumah, tempat yang digunakan untuk menyimpan benda-benda peninggalan sejarah. Contoh museum antaranya lain:

- Museum Sudirman di Magelang, Jawa Tengah.
- Museum Satria Mandala di Jakarta.
- Museum Purbakala di Sangiran, Sragen, Jawa Tengah.

8. Prasasti

Prasasti adalah tulisan-tulisan dari masa lampau. Tulisan ini ditulis pada batu, emas, perak, perunggu, tembaga, tanah liat, atau tanduk binatang. Prasasti yang merupakan peninggalan pada masa kerajaan-kerajaan di Indonesia diantaranya : Prasasti Ciareteun, Kebon Kopi,

Jambu, Pasir Awi, Muara Cianten dari Kerajaan Tarumanegara. Prasasti tersebut ditulis menggunakan bahasa Sansekerta.

9. Situs

Situs adalah daerah temuan benda-benda purbakala, seperti fosil binatang purba. Banyak situs di Indonesia yang merupakan peninggalan Hindu dan Buddha, misalnya:

- Situs Muara Jambi.
- Situs Plawangan.
- Situs Cilongok.

10. Tempat Ibadah

Tempat ibadah yang dibangun pada masa lampau dan masih berdiri hingga sekarang, antara lain:

- Masjid Agung Demak di Demak, Jawa Tengah.
- Masjid Menara Kudus di Kudus, Jawa Tengah.
- Gereja Portugis di Jakarta.

11. Kitab

Kitab banyak menghiasi peninggalan sejarah. Terutama pada masa Kerajaan Hindu-Buddha.

Kitab pada masa Kerajaan Majapahit

- Sutasoma, kitab ini dikarang oleh Mpu Tantular. Di dalamnya terdapat istilah Bhinneka Tunggal Ika.
- Negarakertagama, kitab ini dikarang oleh Mpu Prapanca. Istilah Pancasila diambil dari kitab ini

Lembar Kerja Murid

Nama Sekolah : SDN No. 197 Inpres Bontopajja

Kelas/Semester : 4/1

Waktu : 30 Menit

Mata Pelajaran : IPS

Hari Tanggal :

Nama Kelompok : 1.

2.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Sebutkan manfaat yang akan kita peroleh jika kita belajar sejarah!
2. Tuliskan hal-hal yang dapat dilakukan dalam upaya melestarikan peninggalan bersejarah!
3. Tuliskan peninggalan sejarah yang berupa benda/barang!
4. Sebutkan peninggalan sejarah yang berupa bangunan!
5. Sebutkan beberapa contoh candi!
6. Sebutkan bangunan yang digunakan sebagai tempat pertahanan dari serangan musuh disebut!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SDN No. 197 Inpres Bontopajja

Kelas/Semester : IV / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan : 2 (Kedua)

H. Standar Kompetensi

2. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten atau kota dan provinsi.

I. Kompetensi Dasar

- 2.1. Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya.

J. Indikator

4. Kognitif
 - c. Proses : Menjelaskan cara menghargai berbagai peninggalan sejarah
 - d. Produk : Mengetahui manfaat dan upaya menghargai peninggalan sejarah
5. Afektif
 - c. Karakter : Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, Tanya jawab dan penugasan.
 - d. Sosial : Bekerjasama dan saling menghormati.
6. Psikomotorik

Menuliskan manfaat dan upaya menghargai peninggalan sejarah..

K. Tujuan Pembelajaran

4. Kognitif

- c. Proses : Mampu menjelaskan cara menghargai berbagai peninggalan sejarah
- d. Produk: Mampu Mengetahui manfaat dan upaya menghargai peninggalan sejarah.

5. Afektif

- c. Karakter : siswa diharapkan dapat bersikap Disiplin, Tekun, aktif dalam kegiatan pembelajaran, Tanya jawab dan penugasan.
- d. Sosial : siswa mampu Bekerjasama dan saling menghormati selama proses pembelajaran berlangsung.

6. Psikomotorik

Siswa dapat Menuliskan cara, manfaat serta upaya menghargai berbagai peninggalan sejarah.

L. Materi Pembelajaran : Cara menghargai berbagai peninggalan sejarah.

M. Model dan metode Pembelajaran :

- 1. Model : *Cooperative Script*
- 2. Metode : ceramah, penugasan, kerja kelompok dan Tanya jawab

N. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal

- d. Berdoa
- e. Abensi
- f. Menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari yaitu “Cara Menghargai Berbagai Peninggalan Sejarah” serta tujuan pembelajarannya.

3. Kegiatan Inti

- i. Guru membagi siswa secara berkelompok berpasangan, masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang.
- j. Guru kemudian membagikan kertas yang berisi tentang uraian materi “Cara Menghargai Berbagai Peninggalan Sejarah” kepada siswa.

- k. Guru menjelaskan bahwa setiap siswa akan ditugaskan untuk membuat ringkasan singkat sesuai dengan materi yang dibagikan oleh guru, kemudian secara bergiliran setiap kelompok akan maju kedepan dan membacakan hasil ringkasannya dengan cara setiap anggota kelompok akan bergiliran berperan sebagai pembicara dan pendengar.
 - l. Siswa yang berperan sebagai pembicara bertugas membacakan hasil ringkasannya selengkap mungkin dan dengan menggunakan suara yang lantang, sementara siswa yang berperan sebagai pendengar bertugas menyimak ide-ide pokok yang disampaikan pembicara kemudian menyampaikan ulang secara lisan garis besar yang dibacakan oleh pembicara, dan bergiliran/bertukar peran dengan siswa yang berperan sebagai pembicara.
 - m. Guru menginformasikan bahwa siswa diberikan waktu sebanyak 40 menit untuk membacakan materi serta membuat ringkasan
 - n. Setelah 40 menit setiap kelompok dipersilahkan maju kedepan secara bergiliran, dan mempresentasikan hasil ringkasannya. Masalah siapa yang pertama kali berperan sebagai pembicara dan pendengar ditentukan sesuai kesepakatan siswa dan guru.
 - o. Guru memberitahukan kepada siswa, agar memperhatikan dan tidak ribut ketika ada teman yang berbicara didepan kelas.
 - p. setelah semua kelompok maju kedepan kelas, guru memberikan penjelasan ulang untuk melengkapi dan menyempurnakan materi untuk memperkuat pemahaman siswa.
3. Kegiatan akhir
- d. Guru memberikan evaluasi dari hasil diskusi semua kelompok
 - e. Guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari hari ini secara bersama-sama.
 - f. Guru memberikan PR mengenai materi yang dipelajari hari ini untuk memperkuat dan menguji sejauh mana sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

O. Sumber dan Media Pembelajaran

- Buku paket IPS SD kelas IV
- Gambar bentuk-bentuk peninggalan sejarah
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

- Format penilaian presentase

Aspek	Kriteria
4. Isi materi atau ringkasan yang disampaikan	<p>(3) Isi ringkasan lengkap mencakup inti-inti materi (pengertian, fungsi, deskripsi, dan contoh).</p> <p>(2) Isi ringkasan kurang lengkap, tidak memuat salah satu dari inti materi.</p> <p>(1) Isi materi tidak lengkap, ringkasan hanya memuat 2 atau kurang dari 2 inti dari materi.</p>
5. Kelancaran dan intonasi saat presentasi	<p>(3) Saat presentasi siswa memenuhi 3 kriteria yaitu berbicara dengan lancar, susunan kata sistematis, dan intonasi jelas dan tepat.</p> <p>(2) Saat presentasi siswa memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian.</p> <p>(1) Saat presentasi siswa memenuhi 1 atau tidak memenuhi sama sekali dari 3 penilaian.</p>
6. Hasil menyimak ringkasan yang disampaikan oleh teman kelompoknya	<p>(3) Hasil menyimak siswa memenuhi 2 kriteria yaitu mampu menangkap atau mengambil inti dari apa yang didengarkan dan sesuai dengan apa yang disampaikan temannya.</p>

MATERI AJAR

PENINGGALAN SEJARAH

A. Menghargai Peninggalan Sejarah

Indonesia memiliki banyak sekali benda-benda peninggalan sejarah. Benda-benda itu merupakan warisan masa lampau yang sangat berharga. Benda-benda itu menjadi milik Negara dan milik seluruh rakyat Indonesia. Sikap kita sebagai warga negara yang baik terhadap benda-benda peninggalan sejarah yaitu :

1. Merawat dan menjaga benda-benda peninggalan sejarah. Cara merawat dan menjaga benda-benda peninggalan sejarah antara lain:
 - a. Membangun museum untuk menyimpan benda-benda peninggalan sejarah.
 - b. Menjaga dan merawat daerah-daerah cagar budaya. Di daerah cagar budaya biasanya terdapat banyak benda-benda peninggalan sejarah.
 - c. Turut menjaga agar benda-benda peninggalan sejarah tidak dirusak. Benda-benda peninggalan sejarah harus diamankan dari tangan-tangan jahil.

2. Mengunjungi tempat-tempat peninggalan sejarah

Mengunjungi museum termasuk salah satu cara menghargai peninggalan sejarah. Kita bias mengunjungi peninggalan sejarah lainnya, misalnya candi, makam pahlawan, monumen, dan istana.

3. Menggunakan benda-benda peninggalan sejarah secara benar

Kita sudah tahu bahwa benda-benda peninggalan sejarah adalah kekayaan negara. Kita harus menggunakan secara benar. Benda-benda itu boleh digunakan untuk keperluan penelitian. Benda-benda peninggalan sejarah bukan milik pribadi. Kita tidak memanfaatkannya untuk kepentingan pribadi. Misalnya, kita tidak boleh memperjual belikan benda-benda peninggalan sejarah serta tidak mencorat-coret atau membuat kotor benda peninggalan sejarah.

B. Manfaat Peninggalan Sejarah

Peninggalan sejarah tersebut bermanfaat bagi bangsa Indonesia, terutama bagi pelajar. Adapun manfaat peninggalan sejarah adalah sebagai berikut.

- a. Menambah kekayaan budaya bangsa kita.
- b. Menambah pendapatan negara melalui kegiatan wisata.
- c. Sebagai bukti nyata peristiwa sejarah yang dapat kita amati sekarang.
- d. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan.
- e. Sangat membantu dalam bidang pendidikan.
- f. Dapat mempertebal rasa kebangsaan.
- g. Dapat memperkuat rasa persatuan.

C. Upaya Pelestarian Peninggalan Sejarah

Peninggalan sejarah banyak macam dan jenisnya. Manfaatnya juga banyak sekali. menghargai peninggalan sejarah itu. Cara kita menghargai agar tetap lestari, antara lain :

- a. Memelihara peninggalan sejarah sebaik-baiknya,
- b. Melestarikan benda sejarah tersebut agar tidak rusak,
- c. Tidak mencoret-coret benda peninggalan sejarah,
- d. Turut menjaga kebersihan dan keutuhan,
- e. Wajib menaati tata tertib yang ada dalam setiap tempat peninggalan sejarah , dan
- f. Wajib menaati peraturan pemerintah yang berlaku.

Lembar Kerja Murid

Nama Sekolah : SDN No. 197 Inpres Bontopajja

Kelas/Semester : 4/1

Waktu : 30 Menit

Mata Pelajaran : IPS

Hari Tanggal :

Nama Kelompok : 1.

2.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Siapa yang bertanggung jawab menjaga kelestarian tempat bersejarah?
2. Tulislah 3 yang termasuk peninggalan bersejarah?
3. Sebutkan 2 alasan mengapa peninggalan bersejarah perlu dilestarikan?
4. Tuliskan hal-hal yang dapat dilakukan dalam melestarikan peninggalan sejarah?
5. Apa manfaat dari menghargai peninggalah sejarah?

Lampiran B

- **Lampiran 1 : Soal pretest**
- **Lampiran 2 : Soal post-test**
- **Lampiran 3 : Kunci jawaban pretest & post-test**
- **Lampiran 4 : Skor dan nilai hasil pretest**
- **Lampiran 5 : Skor dan nilai hasil post-test**
- **Lampiran 6 : Skor dan Nilai pretest & Post-test**
- **Lampiran 7 : Skor dan Nilai rata-rata pretest & Post-test**
- **Lampiran 8 : Menentukan Harga “Md”**
- **Lampiran 9 : Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ”**
- **Lampiran 10 : Menentukan harga t_{Hitung}**

Lampiran1

TEKS PRETEST

A. Berilah tanda silang(X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling tepat !

1. Bhineka Tunggal Ika mempunyai makna ...
 - a. Berbeda-beda tetap satu jua
 - b. Berbeda-beda tetap bersama
 - c. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
 - d. Beranekaragaman suku bangsa
2. Kata bhineka tunggal ika sudah ada sejak zaman kerajaan ...
 - a. Demak
 - b. Aceh
 - c. Singosari
 - d. Majapahit
3. Wilayah Indonesia terbentang dari ...
 - a. Sabang sampai bali
 - b. Anyer sampai Panarukan
 - c. Jawa sampai Papua
 - d. Sabang sampai Merauke
4. Indonesia merupakan negara yang terdiri darisuku bangsa
 - a. sedikit
 - b. beberapa
 - c. banyak
 - d. Lima
5. Aceh, Gayo, Alas, Batak, Nias, Melayu, Minangkabau adalah suku bangsa yang berada di pulau ...
 - a. Jawa
 - b. Kalimantan
 - c. Sumatra
 - d. Papua
6. Suku bangsa yang berasal dari Sulawesi di antaranya adalah suku
 - a. Dayak dan Banjar
 - b. Asmat dan Sentani
 - c. Sunda dan Jawa
 - d. Bugis dan Toraja
7. Berikut suku bangsa yang bukan berasal dari pulau Jawa adalah ...

- a. Sunda
- b. Betawi
- c. Jawa
- d. Sasak

8. Kitab Sutasoma dikarang oleh ...

- a. Mpu Tantular
- b. Mpu Gandring
- c. Mpu Sedah
- d. Mpu Sendok

9. Budaya daerah sering juga disebut sebagai budaya ...

- a. Tradisional
- b. Modern
- c. Kuno
- d. Lama

10. Rumah adat dari Jawa Tengah adalah ...

- a. Tongkonan
- b. Joglo
- c. Gadang
- d. Musalaki

B. Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut Ini Dengan Benar!

1. Kata Bhineka Tunggal Ika berasal dari kitab ...
2. Melayu, Dayak, Banjar, dan Kutai adalah suku bangsa yang berasal dari pulau ...
3. Rumah adat Sumatra barat adalah
4. Kebaya, beskap dan blangkon berasal dari
5. Tari Tortor berasal dari

Lampiran 2

TEKS POSTEST

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling tepat !

1. Peninggalan sejarah dapat diartikan sebagai warisan masa lampau yang mempunyai
 - a. Barang antik
 - b. Nilai sejarah
 - c. Nilai purba
 - d. Harta Karun
2. Peninggalan sejarah banyak dimanfaatkan sebagai ...
 - a. Bahan bangunan
 - b. Obyek wisata
 - c. Tempat pembuangan
 - d. Sumber makanan
3. Berikut yang tidak termasuk peninggalan sejarah di Indonesia adalah ...
 - a. Candi
 - b. Masjid
 - c. Benteng
 - d. Bandara
4. Naskah, kitab, surat perjanjian dan dokumen adalah contoh peninggalan sejarah berupa ...
 - a. Bangunan
 - b. Film
 - c. Tulisan
 - d. Cerita
5. Prasasti Ciaruteun, prasasti Kebon Kopi dan prasasti Tugu peninggalan kerajaan Tarumanegara terdapat di provinsi
 - a. Jawa Barat
 - b. Jawa Tengah

- c. Sumatra Utara
 - d. Kutai
6. Cerita rakyat tentang terbentuknya Danau Toba termasuk jenis sumber sejarah yang termasuk jenis
- a. Legenda
 - b. Mitos
 - c. Fabel
 - d. Dongeng
7. Monumen Nasional, Tugu Proklamasi, dan Monumen Pancasila Sakti terdapat di kota
- a. Yogyakarta
 - b. Bandung
 - c. Surabaya
 - d. Jakarta
8. Cerita tentang hewan atau binatang yang banyak mengamatkan moral kebaikan disebut
- a. Fabel
 - b. Novel
 - c. Cerpen
 - d. Legenda
9. Dalam rangka menjaga, melindungi, dan melestarikan benda-benda sejarah dan purbakala, pemerintah Indonesia menerbitkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1992 Tentang
- a. Benda cagar budaya dan Penjelasannya
 - b. Benda-benda asing dan perawatannya
 - c. Bangunan bersejarah dan pemugarannya
 - d. Benda-benda antik dan perawatannya
10. Berikut ini adalah tindakan yang dapat merusak benda bersejarah
- a. Berfoto di bangunan sejarah
 - b. Melukis benda-benda bersejarah
 - c. Mencoret-coret bangunan bersejarah

d. Meneliti benda-benda bersejarah

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Tempat yang biasa digunakan untuk menyimpan benda-benda bersejarah adalah ...
2. Masjid, candi, benteng dan pura adalah peninggalan sejarah yang berupa
3. Di Provinsi Kalimantan Timur terdapat prasasti berbentuk yupa yang menerangkan sejarahnya tentang kerajaan ...
4. Peninggalan sejarah berupa Masjid Agung Demak terdapat di Provinsi ...
5. Candi Prambanan dan Kalasan terdapat di provinsi

RUBRIK PEDOMAN PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kerjasama	20
2	Komunikasi	30
3	Menjawab Pertanyaan	50

Lampiran 3

KUNCI JAWABAN TEKS PRETEST

- A.
1. a. Berbeda-beda tetap satu jua
 2. d. Majapahit
 3. d. Sabang sampai Merauke
 4. c. banyak
 5. c. Sumatra
 6. d. Bugis dan Toraja
 7. d. Sasak
 8. a. Mpu Tantular
 9. a. Tradisional
 10. b. Joglo
- B.
1. Sutasoma
 2. Kalimantan
 3. Rumah Gadang
 4. Jawa Tengah
 5. Sumatera Utara

KUNCI JAWABAN TEKS POSTTEST

- A.
1. b. Nilai sejarah
 2. b. Obyek wisata
 3. d. Bandara
 4. c. Tulisan
 5. a. Jawa Barat
 6. a. Legenda
 7. d. Jakarta
 8. a. Fabel
 9. a. Benda cagar budaya dan Penjelasannya
 10. c. Mencoret-coret bangunan bersejarah
- B.
1. Museum
 2. Bangunan
 3. Kutai
 4. Jawa Tengah
 5. Daerah Istimewa Yogyakarta

Lampiran 4

DAFTAR NILAI HASIL BELAJAR PRETEST

No	Nama Murid	Nilai	Keterangan
1	AL	75	Tuntas
2	FR	60	Tidak Tuntas
3	MD	65	Tidak Tuntas
4	NJ	65	Tidak Tuntas
5	AMA	85	Tuntas
6	MAA	80	Tuntas
7	MA	65	Tidak Tuntas
8	MAR	65	Tidak Tuntas
9	MKD	65	Tidak Tuntas
10	PB	85	Tuntas
11	SN	65	Tidak Tuntas
12	LP	80	Tuntas
13	NA	80	Tuntas
14	YD	65	Tidak Tuntas
15	MPA	50	Tidak Tuntas
16	AI	65	Tidak Tuntas
17	PB	70	Tuntas
18	ZA	65	Tidak Tuntas
19	IA	70	Tuntas
20	RJ	75	Tuntas
21	MA	60	Tidak Tuntas
22	NS	75	Tuntas
23	IA	75	Tuntas
24	NM	75	Tuntas
25	SF	65	Tidak Tuntas

Sumber : Hasil Olahan Data

Lampiran 5

DAFTAR SKOR & NILAI HASIL BELAJAR POST-TEST

No	Nama Murid	Tahap Menyelesaikan Tes			Jumlah	Nilai
		Kerjasama (skor 20)	Komunikasi (skor 30)	Menjawab Pertanyaan (skor 50)		
1.	AL	18	25	42	85	85
2.	FR	15	25	40	80	80
3.	MD	20	30	50	100	100
4.	NJ	18	25	42	85	85
5.	AMA	20	28	42	90	90
6.	MAA	20	30	50	100	100
7.	MA	15	25	40	80	80
8.	MAR	20	30	45	95	95
9.	MKD	20	30	45	95	95
10.	PB	20	30	50	100	100
11.	SN	18	25	42	85	85
12.	LP	18	25	42	85	85
13.	NA	10	20	30	60	60
14.	YD	18	25	42	85	85
15.	MPA	18	25	42	85	85
16.	AI	20	28	42	90	90
17.	PB	15	25	40	80	80

18.	ZA	12	23	40	75	75
19.	IA	12	23	40	75	75
20.	RJ	10	20	30	60	60
21	MA	18	24	45	87	87
22	NS	20	26	45	91	91
23	IA	15	23	30	68	68
24	NM	18	25	40	83	83
25	SF	12	20	35	67	67

Sumber : Hasil Olahan Data

Keterangan :

1. Kerjasama	0-10 Bekerja secara individu dan mengganggu teman kelompok lain 11-15 Hanya mampu bekerja secara individu 16-20 Mampu bekerjasama dengan teman kelompok
2. Komunikasi	0-15 Kurang mampu berkomunikasi dengan jelas dan benar 16-25 Mampu berkomunikasi dengan jelas tetapi kurang benar 26-30 Mampu berkomunikasi dengan benar dan jelas
3. Menjawab Pertanyaan	1-30 Kurang mampu menjawab pertanyaan dengan jelas dan benar 31-40 Mampu menjawab pertanyaan tetapi kurang benar 41-50 Mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan jelas

Lampiran 6

DAFTAR NILAI HASIL BELAJAR PRETEST DAN POSTTEST

No	Nama Murid	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AL	75	85
2	FR	60	80
3	MD	65	100
4	NJ	65	85
5	AMA	85	90
6	MAA	80	100
7	MA	65	80
8	MAR	65	95
9	MKD	65	95
10	PB	85	100
11	SN	65	85
12	LP	80	85
13	NA	80	60
14	YD	65	85
15	MPA	50	85
16	AI	65	90

No	Nama Murid	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
17	PB	70	80
18	ZA	65	75
19	IA	70	75
20	RJ	75	60
21	MA	60	80
22	NS	75	90
23	IA	75	90
24	NM	75	60
25	SF	65	80

Sumber :Hasil Olahan Data

Lampiran 7

DAFTAR NILAI RATA-RATA *PRETEST* DAN *POST-TEST*

<i>Pretest</i>		
X	F	F.X
50	1	50
60	2	120
65	10	650
70	2	140
75	5	375
80	3	240
85	2	170
Jumlah	25	1.745

<i>Posttest</i>		
X	F	F.X
60	3	180
75	2	150
80	5	400
85	6	510
90	4	360
95	2	190
100	3	300
Jumlah	25	2.090

Sumber : Hasil Olahan Data

Lampiran 8

MENENTUKAN HARGA MD

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	75	85	10	100
2	60	80	20	400
3	65	100	35	1225
4	65	85	20	400
5	85	90	5	25
6	80	100	20	400
7	65	80	15	225
8	65	95	30	900
9	65	95	30	900
10	85	100	15	225
11	65	85	20	400
12	80	85	5	25
13	80	60	-20	400
14	65	85	20	400
15	50	85	35	1225
16	65	90	25	625

17	70	80	10	100
18	65	75	10	100
19	70	75	5	25
20	75	60	-5	25
21	60	80	20	400
22	75	90	15	225
23	75	90	15	225
24	75	60	-15	225
25	65	80	15	225
	1.745	2.090	435	9425

Sumber : Hasil Olahan Data

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum \square}{\square} \\
 &= \frac{435}{25} \\
 &= 17
 \end{aligned}$$

Lampiran 9

MENENTUKAN MENCARI HARGA “ $\sum x^2$ ”

Mencari harga “ $\sum x^2$ ” dengan menggunakan rumus:

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

$$= 9425 - \frac{(435)^2}{25}$$

$$= 9425 - \frac{189.225}{25}$$

$$= 9425 - 7569$$

$$= 1.856$$

Lampiran 10

MENENTUKAN HARGA t_{Hitung}

Menentukan harga t_{Hitung} :

$$t = \frac{\square\square}{\sqrt{\frac{\sum \square^2 \square}{\square(\square-1)}}$$

$$t = \frac{17}{\sqrt{\frac{1856}{25(25-1)}}$$

$$t = \frac{17}{\sqrt{\frac{1856}{600}}}$$

$$t = \frac{17}{\sqrt{3.09}}$$

$$t = \frac{17}{1,75}$$

$$t = 9,71$$

Lampiran 11**Tabel Distribusi T**

d.b.	Tingkat Signifikansi						
	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
DuaSisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
SatuSisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140

15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707

Sumber : Hasil Olahan Data

Lampiran C

- **Lampiran 1 : Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa**
- **Lampiran 2 : Dokumentasi**
- **Lampiran 3 : Persuratan**

Lampiran 1

Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		25	25	25		25	100	Aktif
2.	Siswa yang mengikuti arahan guru dengan baik		21	23	24		22,66	90,64	Aktif
3.	Siswayang memperhatikan materi		22	24	24		23,33	93,32	Aktif
4.	Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami	<i>P</i>	22	23	24	<i>P</i>	23	92	Aktif
5.	Siswa yang aktif mengerjakan soal latihan	<i>R</i>	23	24	24	<i>O</i>	22,66	90,64	Aktif
6.	Siswa yang tidak aktif dalam kegiatan kelompok	<i>E</i>	5	3	1	<i>S</i>	3	12	Tidak Aktif
7.	Siswa aktif mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas	<i>T</i>	22	24	25	<i>T</i>	23,66	94,65	Aktif
8.	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru		21	23	24		22,66	90,64	Aktif
9.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		23	24	24		23,66	94,64	Aktif
	Rata-rata							84,28	Aktif

LAMPIRAN DOKUMENTASI

- Keadaan kelas pada saat observasi:





➤ Keadaan kelas pada saat Pre-test dilaksanakan:





➤ Penerapan Model *Cooperative Script* :



➤ Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran



- Peneliti menjelaskan garis besar materi pembelajaran



- Peneliti menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan dalam pembelajaran



➤ Murid mulai meringkas materi





- Siswa mengerjakan soal yang diberikan



- Siswa membacakan hasil ringkasannya didepan kelas di depan kelas



- Antusiasme siswa dalam mengemukakan pendapat







- Siswa menyampaikan kesimpulan



Lampiran 3

PERSURATAN

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
R. Sultan Alauddin No. 239 Telp. 800972 Fax (0411) 865388 Makassar 90221 E-mail: ap.kerjasama@pmu.ac.id



18 Dzulhijjah 1439 H
29 August 2018 M

Nomor : 2196/Int-5/C 4-VIII/VIII/37/2018
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Bapak / Ibu Bupati Takalar
Cq. Ka. Badan Kesbang, Politik & Linmas
di -
Takalar

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 943/FKIP/A.1-II/VIII/1439/2018 tanggal 29 Agustus 2018, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :


Nama : RAHMAYANTI
No. Stambuk : 10540 9109 14
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script pada Pembelajaran IPS pada Murid Kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontro Pajja Kabupaten Takalar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 1 September 2018 s/d 1 Nopember 2018.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan *Inakumulahu khaeran katziraa*.


Ketua LP3M.
Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBSM.1017716

06-18



PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
UPT DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN GALESONG UTARA
SDN NO.197 INPRES BONTOPAJJA

SURAT KETERANGAN

Yang beranda tangan dibawah ini, kepala sekolah SDN NO. 197 Inpres Bontopajja menerangkan bahwa :

Nama : Rahmayanti
Nim : 105091091
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa Fkip Unismuh Makassar

Benar bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian pada bulan November 2018 dengan judul :

"Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar"

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 5 Februari 2019

Kepala Sekolah



[Handwritten Signature]
SUPLATI, S.Pd.MM
NIP. 19630416 198306 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jln. H. Padjonga Daeng Ngalle No.3 Kabupaten Takalar

Takalar, 17 Oktober 2018

Nomor : 070/965/KKBP-X/2018
 Lamp. : -
 Perihal : Izin Penelitian

K e p a d a
 Yth. Kepala SDN No. 197 Inpres Bonto Pajja
 Kab. Takalar
 Di-
Tempat

Menindaklanjuti surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Prov. Sul-Sel nomor : 5816/S.01/PTSP/2018, tanggal 04 September 2018, perihal izin penelitian, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : RAHMAYANTI
 Tempat/Tanggal Lahir : Limbung, 09 November 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan/Lembaga : Mah. (S1) UNISMUH Makassar
 Alamat : Boka Desa Tinggimae Kec. Barombong
 Kab. Gowa

Bermaksud akan mengadakan penelitian di kantor/instansi/wilayah kerja Bapak/Ibu dalam Rangka Penyusunan *Skripsi* dengan judul :

**"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE SCRIPT PADA
 PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA MURID KELAS IV SDN
 NO. 197 INPRES BONTO PAJJA KABUPATEN TAKALAR"**

Yang akan dilaksanakan : 04 September s/d 04 November 2018
 Pengikut / Peserta : -

Schabungan dengan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dimaksud kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Takalar Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Takalar;
2. Penelitian tidak menyimpang dari ketentuan yang berlaku ;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku dan Adat Istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) exampilar foto copy hasil *Skripsi* kepada Bupati Takalar Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Takalar ;
5. Surat pemberitahuan penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan kepada saudara untuk diketahui dan seperlunya.

a.n Kepala,
 Kasubag. Tata Usaha

SYAMSUDDIN, S. Sos
 Pangkat : Penata Tk.I
 NIP. 19691231 199401 1 006

Tembusan : disampaikan kepada Yth :

1. Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan
 Up. Ka. Badan Kesbang Prov. Sulsel di Makassar;
2. Bupati Takalar di Takalar (sebagai laporan);
3. Para Anggota FORKOPINDA Kab. Takalar;
4. Kepala Banteng...

RIWAYAT HIDUP



RAHMAYANTI, lahir di kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 9 November 1996. Anak kedua dari dua bersaudara pasangan Bahar dan Rosdiana. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Inpres Kalukuang Boka tahun 2008. Pada tahun 2011 menyelesaikan pendidikan di SMP Negeri1 Barombong. Pada tahun 2014 menyelesaikan pendidikan di SMKN 1 Limbung, kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2019.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDN No. 197 Inpres Bontopajja Kab. Takalar** ”