

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT* DENGAN
MEDIA *AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKn
SISWA KELAS VI SEMESTER I SD NEGERI 4 KELUSA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**A.A.I. OKA ASTITI
NIP. 19630826 198507 2 002
TEMPAT TUGAS: SD NEGERI 4 KELUSA**

ABSTRACT

This research was carried out in SD Negeri 4 Kelusa in class VI where the ability of students for Civics subject matter was still very low. The purpose of writing this class action research is to improve the learning achievement of PKn students in grade VI of SD Negeri 4 Kelusa in the first semester of the academic year 2017/2018 through the application of Cooperative Script learning models with audio visual media. The data collection method is a learning achievement test. The method of data analysis is quantitative descriptive.

The results obtained from this study are the application of Cooperative Script learning models with audio visual media can improve the PKn learning achievement of students in grade VI. This is evident from the results obtained initially with an average value of 68.75, in the first cycle to 75.00 and in the second cycle experienced a significant increase to 81.50. Mastery learning increased from 40.00% at the beginning of learning to 70.00% in the first cycle and 100% in the second cycle. The conclusion obtained from this study is the application of the Cooperative Script learning model with audio visual media can improve the learning achievement of Civics in the sixth grade students of SD Negeri 4 Kelusa in the first semester of the academic year 2017/2018.

Keywords: Cooperative Script Learning Model, Audio-visual Media, Learning Achievement

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Kelusa di kelas VI yang kemampuan siswanya untuk materi pelajaran PKn masih tergolong sangat rendah. Tujuan penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas VI SD Negeri 4 Kelusa pada semester I tahun pelajaran 2017/2018 melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual*. Metode pengumpulan datanya adalah tes prestasi belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas VI. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya dengan nilai rata-rata 68,75, pada siklus I menjadi 75,00 dan pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu menjadi 81,50. Ketuntasan belajar meningkat dari 40,00% pada awal pembelajaran menjadi 70,00% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas VI SD Negeri 4 Kelusa pada semester I tahun pelajaran 2017/2018.

Kata kunci: Model Pembelajaran Cooperative Script, Media Audio visual, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar sebagai gerbang
awal peserta didik mengenyam

pendidikan formal harus dikemas sedemikian rupa agar perkembangan kemampuan anak sejalan dengan kondisi jaman. Untuk itulah pembaharuan dari segi Kurikulum pendidikan selalu dilakukan demi meluruskan dan memuluskan jalan bagi peserta didik untuk menemukan jati diri mereka, memperoleh bekal pengetahuan hidup yang relevan untuk dimanfaatkan menghadapi arus globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi.

Dari pernyataan tersebut tersirat pesan bahwa pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang serius. Melihat begitu pentingnya peran pendidikan, maka pemerintah merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Guru merupakan pihak yang berhubungan langsung dengan siswa.

Sehingga dalam memberikan evaluasi diharapkan lebih akurat, objektif, dan mengoptimalkan pembelajaran. Masalah yang dihadapi misalnya masalah kepribadian guru dan kompetensi, kecakapan mengajar, yang antara lain mencakup ketepatan pemilihan metode pendekatan, motivasi, improvisasi, serta evaluasi. Disamping guru, orang tua juga merupakan pihak yang berperan utama dalam penanganan anak. Sebab interaksi anak dengan orang tua tetap lebih besar porsinya dibanding dengan interaksi guru dengan anak di sekolah. Orang tua harus mampu menciptakan kondisi dan menyediakan sarana yang menunjang proses belajar anak.

Menurut Aunurrahman, 2009:176 (dalam <http://lela68.wordpress...>) keberhasilan proses pembelajaran merupakan muara dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan siswa, artinya apapun bentuk kegiatan-kegiatan guru mulai dari merancang pembelajaran, memilih dan menentukan materi, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran, memilih dan menggunakan teknik evaluasi semua disarankan untuk mencapai keberhasilan belajar siswa.

Wina Sanjaya (2006) sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung selama ini menyatakan, bahwa “salah satu permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan adalah

lemahnya proses pembelajaran. Pembelajaran cenderung verbalistik yaitu anak diarahkan untuk menghafal setiap informasi dan kurang diarahkan untuk memahami informasi yang diberikan oleh seorang guru. Oleh karena itu, diperlukan bentuk/model pembelajaran yang kritis. Seorang anak tentunya tidak bisa berpikir kritis dan mengembangkan setiap kemampuannya, karena strategi pembelajaran berfikir tidak digunakann dengan baik dalam proses pembelajaran.”

Keberhasilan proses pembelajaran lebih banyak ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran tersebut. Kadang ada guru yang disebut pintar tetapi lemah dalam menyampaikan pengetahuan dan pemahaman yang ada dalam dirinya maka tentu proses pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik. Kadang ada guru yang disebut tidak terlalu pintar tetapi dalam menyampaikan dan mengelola pembelajaran lebih kreatif dan memahami cara penyampaian bisa jadi menyebabkan proses pembelajaran akan berhasil dengan baik. Di antara keduanya tentu yang paling sesuai adalah memiliki kemampuan profesionalisme keguruan dan mampu menyampaikan dengan baik demi terciptanya proses dan tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk

mampu meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Sehubungan dengan proses pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri 4 Kelusa dari hasil pengumpulan data awal didapat nilai rata-rata siswa kelas VI pada mata pelajaran PKn khususnya dalam materi PKn baru mencapai 68,75 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 40,00%. Hasil tersebut tentu tidak sesuai dengan harapan keberhasilan pendidikan yang ditetapkan yaitu 75,00. Tentang pelajaran yang disampaikan, jika pelajaran sempat diterima peserta didik dan belum berhasil, boleh jadi penyebabnya dikarenakan keterbatasan kemauan guru dalam menerapkan semua keilmuan yang dikuasai demi pencapaian hasil maksimal dalam pembelajaran

Selanjutnya peneliti/guru melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* supaya dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa khususnya siswa kelas VI di SD Negeri 4 Kelusa. Rohman dalam blog-nya mengemukakan, pembelajaran *Cooperative Script* adalah strategi mengajar yang mengkombinasikan rasa ingin tahu siswa. Penggunaan strategi ini untuk meningkatkan pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui

kegiatan belajar. Penerapan strategy pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* ini merupakan upaya untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Dorongan itu berkembang melalui proses merumuskan pertanyaan, merumuskan masalah, mengamati, dan menerapkan informasi baru dalam meningkatkan pemahaman mengenai sesuatu masalah. Rasa ingin tahu itu terus ditumbuhkan untuk meningkatkan semangat bereksplorasi sehingga siswa belajar secara aktif (<http://:hipni.blogspot.com>).

Dari uraian latar belakang permasalahan tersebut dapat disampaikan rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah: Apakah prestasi belajar PKn siswa kelas VI semester I SD Negeri 4 Kelusa tahun pelajaran 2017/2018 dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual*?

Dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas VI semester I SD Negeri 4 Kelusa tahun pelajaran 2017/2018 melalui penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual*.

Pembelajaran kooperatif pertama kali muncul dari para filosofis di awal abad Masehi yang mengemukakan

bahwa dalam belajar seseorang harus memiliki pasangan atau teman sehingga teman tersebut dapat diajak untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Lie (2002 : 12), model pembelajaran kooperatif atau disebut juga dengan pembelajaran gotong-royong merupakan sistem penganjuran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur. Sedangkan Solihatin dan Raharjo (2007:4) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama atau dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Kelompok terdiri dari 5 siswa dilakukan jika jumlah siswa dalam kelas tidak memenuhi target untuk dibentuk kelompok dengan jumlah anggota 4 siswa. Thomson mengatakan bahwa maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa,

jenis kelamin, suku atau bentuk perbedaan lainnya yang seringkali membuat siswa merasa berbeda satu sama lain (Karuru, 2003). Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Menurut Slavin, pada pembelajaran kooperatif digunakan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompoknya dengan baik, siswa diberi lembar kerja kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan (Karuru, 2003).

Pembelajaran *Cooperative Script* merupakan salah satu bentuk atau model metode pembelajaran kooperatif. Dalam perkembangan pembelajaran *Cooperative Script* telah mengalami banyak adaptasi sehingga melahirkan beberapa pengertian dan bentuk yang sedikit berbeda antara yang satu dengan yang lainnya, namun pada intinya sama. Beberapa pengertian pembelajaran *Cooperative Script* diantaranya *Cooperative Script* adalah skenario pembelajaran kooperatif (Danserau dalam Hadi,

2007). Pembelajaran *Cooperative Script* adalah pembelajaran yang mengatur interaksi siswa seperti ilustrasi kehidupan sosial siswa dengan lingkungannya sebagai individu, dalam keluarga, kelompok masyarakat, dan masyarakat yang lebih luas (Schank dan Abelson dalam Hadi, 2007). Ahli lain mengatakan bahwa model belajar *Cooperative Script* adalah model belajar dimana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Jadi model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan penyampaian materi ajar yang diawali dengan pemberian wacana atau ringkasan materi ajar kepada siswa yang kemudian diberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya sejenak dan memberikan/memasukkan ide-ide atau gagasan-gagasan baru kedalam materi ajar yang diberikan guru, lalu siswa diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dalam materi yang ada secara bergantian sesama pasangan masing-masing (Alit, 2002:203).

Pembelajaran *Cooperative Script* adalah kontrak belajar yang eksplisit antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa mengenai cara berkolaborasi. Berdasarkan pengertian-pengertian yang diungkapkan diatas antara satu dan lainnya dengan maksud

yang sama yaitu terjadi suatu kesepakatan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa untuk berkolaborasi memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran dengan cara-cara yang kolaboratif seperti halnya menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial siswa (Brousseau dalam Hadi, 2007). Metode *Cooperative Script* merupakan metode pembelajaran yang mengembangkan upaya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Pada metode pembelajaran *Cooperative Script* siswa akan dipasangkan dengan temannya dan akan berperan sebagai pembicara dan pendengar. Pembicara membuat kesimpulan dari materi yang akan disampaikan kepada pendengar dan pendengar akan menyimak, mengoreksi, menunjukkan ide-ide pokok.

Dari berbagai adaptasi pembelajaran *Cooperative Script* telah memperlihatkan variasi tahapan-tahapan pada pembelajaran *Cooperative Script*, tetapi tidak menjadi suatu perbedaan yang berarti. Berdasarkan variasi tahapan-tahapan tersebut juga banyak memunculkan sebutan-sebutan strategi pembelajaran *Cooperative Script*, diantaranya adalah *MURDER Script*(*Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review*) (Jacobs, dkk, 1996).

1. *Mood* merupakan tahap kesepakatan untuk menentukan aturan yang digunakan dalam berkolaborasi, misalnya memberikan isyarat jika terjadi kesalahan dalam menyampaikan ide-ide pokok seperti menepuk bahu atau dengan isyarat suara atau dengan yang lainnya.
2. *Understand* merupakan tahap membaca untuk memahami isi teks dalam waktu tertentu.
3. *Recall* merupakan tahap membuat ringkasan ide-ide pokok dari materi, dan selanjutnya menyampaikan kepada pasangannya.
4. *Detect* merupakan menemukan kesalahan dari ringkasan dan penyampaian pasangannya.
5. *Elaborate* merupakan tahap menguraikan hasil ringkasan materi dari peserta didik kepada pasangannya.
6. *Review* merupakan tahap kedua pasangan mencari hubungan ide-ide pokok materi dengan kehidupan nyata siswa, ide lain yang pernah dipelajari, pendapat tentang materi, dan reaksi emosional atau respon terhadap ide-ide pokok materi.

Selain itu ada yang menyebut *Cooperative Script* dengan sebutan *SUMMER Script*(*Set the mood, Understand by reading silently, Mention the main ideas, Monitor the summary, Elaborate, and*

Review) (Hythecker, dkk dalam Hadi, 2007). Selanjutnya, Danserau dalam Hadi (2007) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran *Cooperative Script* sebagai berikut.

1. Guru membagi siswa untuk berpasangan
2. Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasannya
3. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
4. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar menyimak mengoreksi menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
5. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya
6. Guru membantu siswa menyusun kesimpulan

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan Model pembelajaran *Cooperative Script* ini. Tidak semua

siswa mampu menerapkan Model pembelajaran *Cooperative Script*, sehingga banyak tersita waktu untuk menjelaskan mengenai model pembelajaran ini. Beberapa siswa mungkin pada awalnya takut untuk mengeluarkan ide, takut dinilai teman dalam kelompoknya. Penggunaan Model pembelajaran *Cooperative Script* harus sangat rinci melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa, dan banyak menghabiskan waktu untuk menghitung hasil prestasi kelompok. Model pembelajaran ini sulit membentuk kelompok yang solid yang dapat bekerja sama dengan baik. Penilaian terhadap murid atau siswapun secara individual menjadi sulit karena tersembunyi di dalam kelompok.

Kelebihan model pembelajaran *Cooperative Script* diantaranya adalah, a) melatih pendengaran, ketelitian/kecermatan, b) setiap siswa mendapatkan peran, c) melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan (A'la, 2011: 98). Sedangkan menurut Istarani (2011). Adapun kelemahan model pembelajaran *Cooperative Script* diantaranya adalah a) hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu, dan b) hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada dua orang tersebut) (A'la, 2011: 98).

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

“*Audio visual* adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar” (Rohani, 1997: 97-98).

Media *audio visual* adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berbicara mengenai bentuk media, disini media memiliki bentuk yang bervariasi sebagaimana dikemukakan oleh tokoh pendidikan, baik dari segi penggunaan, sifat bendanya, pengalaman belajar siswa, dan daya jangkauannya, maupun dilihat dari segi bentuk dan jenisnya.

1. Media *audio visual* gerak contoh, televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya.
2. Media *audio visual* diam contoh, filmastip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
3. Media audio semi gerak contoh, telewriter, mose, dan media board.
4. Media visual gerak contoh, film bisu
5. Media visual diam contoh mikrofon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya
6. Media seni gerak
7. Media audio contoh, radio, telepon, tape, disk dan sebagainya
8. Media cetak contoh, televisi (Soedjarwono, 1997: 175).

Hal tersebut di atas adalah merupakan gambaran media sebagai sumber belajar, memberikan suatu alternatif dalam memilih dan menggunakan media pengajar sesuai dengan karakteristik siswa. Media sebagai alat bantu mengajar diakui sebagai alat bantu auditif, *visual dan audio visual*. Ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan rumusan tujuan instruksional dan tentu saja dengan guru itu sendiri.

Para ahli memberikan interpretasi yang berbeda tentang *prestasi belajar*, sesuai dari sudut pandang mana mereka menyorohtinya. Namun secara umum mereka sepakat bahwa prestasi belajar adalah “hasil” dari suatu kegiatan.

Aktivitas. Kata “Aktivitas” berasal dari Bahasa Inggris ‘activity’ yang artinya ‘state of action, lireliness or ingorous mation’ (Webster’ New

American Dictionary: 12). Apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia kata ini berarti kebenaran dari perlakuan, kegiatan yang aktif, kegiatan yang aktual atau giat dalam melakukan gerak-gerik, usul. Dalam Bahasa Indonesia aktif berarti giat belajar, giat berusaha, dinamis, mampu berkreasi dan beraksi (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 32). Aktivitas merupakan kegiatan yang dilakssiswaan oleh siswa, baik dalam aktivitas jasmani maupun dalam aktivitas rohani. Aktivitas ini jelas merupakan ciri bahwa siswa berkeinginan untuk mengikuti proses. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemui ciri-ciri seperti berikut (Tim Instruktur PKG, 1992: 2):

1. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran
2. Terjadi interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa
3. Siswa terlibat dan bekerjasama dalam diskusi kelompok
4. Terjadi aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran
5. Siswa berpartisipasi dalam menyimpulkan materi.

Belajar. Belajar dalam Bahasa Inggris adalah “Study” yang artinya ‘The act of using the mind to require knowledge’ (Webster’ New American Dictionary: 1993). Apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia, belajar adalah

perbuatan menggunakan ingatan/pikiran untuk mendapatkan/ memperoleh pengetahuan. Belajar artinya berusaha untuk memperoleh ilmu atau menguasai suatu keterampilan; juga berarti berlatih (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 27). Selanjutnya belajar juga berarti perubahan yang relatif permanen dalam kapasitas pribadi seseorang sebagai akibat pengolahan atas pengalaman yang diperolehnya dari praktek yang dilakukannya (Glosarium Standar Proses, Permen Diknas No. 41 tahun 2007). Dari ketiga pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah penggunaan pikiran untuk memperoleh ilmu. Ini berarti bahwa belajar adalah perbuatan yang dilakukan dari tahap belum tahu ke tahap mengetahui sesuatu yang baru.

Belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons (Hamzah, 2010:7). Gagne & Coombs (dalam Sudjana, 2005:8) menyatakan “prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan belajar”. Perubahan tingkah laku ini oleh Krathwohl dan Bloom disusun dalam bukunya *Taxonomi of Education Objectives*, yang mencakup ranah kognisi, afeksi dan psikomotorik.

Prestasi belajar akan tampak pada perubahan perilaku individu yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat kegiatan belajarnya. Pengetahuan dan keterampilannya bertambah, dan penguasaan nilai-nilai dan sikapnya bertambah pula. Perubahan perilaku sebagai prestasi belajar diklasifikasikan menjadi tiga domain yaitu : kognitif, afektif, dan psikomotor (Krathwohl & Bloom dalam Siddiq, dkk. 2008:1-5). Domain kognitif meliputi perilaku daya cipta, yaitu berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia, antara lain: kemampuan mengingat (*knowledge*), memahami (*comprehension*), menerapkan (*application*), menganalisis (*analysis*), mensintesis (*synthesis*), dan mengevaluasi (*evaluation*). Domain afektif berkaitan dengan perilaku daya rasa atau emosional manusia, yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap seseorang. Domain psikomotorik berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik (gerakan fisik). Perubahan tingkah laku tergantung pada konsekuensi, konsekuensi menyenangkan menguatkan tingkah laku, sedangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan melemahkan tingkah laku (Abimanyu, 2008:1-9).

Kingsley (dalam Sudjana, 2005:45) membagi prestasi belajar menjadi tiga yakni: “(1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita”. Sedangkan Gagne (dalam Dimiyati & Mudjiono, 1994:10) menyatakan 5 (lima) macam prestasi belajar yaitu (1) informasi verbal, (2) keterampilan-keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap-sikap, (5) keterampilan-keterampilan motorik. Walaupun membagi prestasi belajar menjadi lima bagian namun kelima bagian tersebut bisa digolongkan menjadi tiga yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan aktual yang dapat diukur, yang mencakup tiga hal yaitu ilmu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor), berupa nilai yang dicapai siswa sebagai hasil dari proses belajar di sekolah.

Pembelajaran kooperatif dikatakan sebagai salah satu model kegiatan belajar siswa dalam kelompok kecil yang heterogen dimana setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan atau menyampaikan argumentasinya, sehingga terjadi

interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa lainnya.

Keadaan mutu pendidikan di Indonesia yang masih rendah khususnya dalam hal prestasi belajar PKn siswa menyebabkan perlu diadakannya banyak perbaikan pada bidang pendidikan. Salah satu perbaikan yang bisa dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual*. Model pembelajaran ini memiliki kelebihan dapat meningkatkan rasa kerjasama siswa dalam belajar. Dalam metode ini siswa akan mencari sendiri konsep dalam suatu materi melalui LKS yang diberikan. Metode ini juga menyebabkan siswa memiliki rasa tanggung jawab atas pemahaman anggota kelompok terhadap suatu konsep materi.

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir yang diuraikan diatas maka hipotesis yang dapat diajukan adalah : Prestasi belajar PKn siswa kelas VI SD Negeri 4 Kelusa pada semester I tahun pelajaran 2017/2018 akan meningkat jika model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* diterapkan dengan maksimal dan sesuai kebenaran teori.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Kelusa yang terletak di Banjar Beluan, Kelusa, Gianyar. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI yang berjumlah 17 orang siswa. Jadwal pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester I tahun pelajaran 2017/2018 (antara bulan Juli s.d Desember 2017).

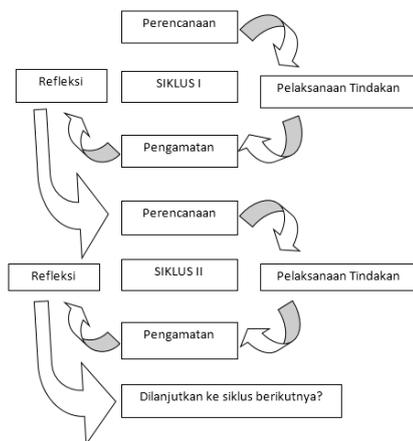
Lingkungan sekolah ini sangat nyaman karena hubungan dengan masyarakat sekitar sekolah sangat baik, sehingga menimbulkan rasa mutualisme antara sekolah dan masyarakat sekitar.

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian tindakan. Oleh karenanya, rancangan yang khusus untuk sebuah penelitian tindakan sangat diperlukan. Penelitian tindakan didasarkan pada filosofi bahwa setiap manusia tidak suka atas hal-hal yang statis, tetapi selalu menginginkan sesuatu yang lebih baik. Peningkatan diri untuk hal yang lebih baik ini dilakukan terus menerus sampai tujuan tercapai (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 6-7).

Dalam melaksanakan penelitian, rancangan merupakan hal yang sangat penting untuk disampaikan. Tanpa rancangan, bisa saja alur penelitian akan ngawur dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu seorang peneliti haruslah jeli dalam memilih rancangan penelitian

yang akan dipergunakan dalam melakukan penelitian. Rancangan yang dipilih haruslah disesuaikan dengan lingkungan dan karakteristik siswa agar penelitian bisa berjalas sesuai dengan apa yang direncanakan.

Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan oleh Mc. Kernan, 1991 (dalam Sukidin, Basrowi, Suranto, 2002:54 seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan bagan, tahapan kegiatan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan

Adapun perencanaan yang dilakukan untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut.

- 1) Berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian
- 2) Melakukan refleksi awal dengan melihat prestasi belajar matematika

siswa sebelum dilaksanakan penelitian.

- 3) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi, kompetensi dasar dan menyusun silabus yang disampaikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan saintifik berbasis lingkungan.
- 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilengkapi LKS yang dirancang. Langkah-langkah pembelajarannya diarahkan pada sintak model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual*.
- 5) Menyusun lembar penilaian dan tes/evaluasi berupa tes prestasi belajar dan kuesioner motivasi belajar.
- 6) Membuat ringkasan materi yang dibahas.
- 7) Membuat instrumen untuk penelitian tindakan kelas berupa lembar refleksi Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan ini disusun sesuai dengan tahap pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* dalam mata pelajaran PKn untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Pada setiap siklus penelitian terdiri dari 4 kali pertemuan. 3 kali pertemuan untuk melaksanakan proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk melaksanakan evaluasi atau tes prestasi belajar dan mengukur motivasi belajar siswa.

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Persiapan pada awal pembelajaran
- 2) Pada tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan adalah mempersiapkan perangkat pembelajaran, membentuk kelompok *learning komunity*, menentukan skor awal, mengatur tempat duduk dan melakukan kegiatan apersepsi.

- 3) Pelaksanaan pembelajaran

Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan ini adalah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun dan disiapkan dengan menerapkan tahap-tahap model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual*.

Observasi / Evaluasi

Pada pertemuan ke 4, guru melaksanakan tes prestasi belajar dan mengukur motivasi belajar siswa. Kegiatan yang dilakukan pada tahap evaluasi yaitu memberikan lembar tes evaluasi kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar siswa dan kuesioner motivasi belajar untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual*. Hasil evaluasi akan menjadi acuan bagi peneliti dalam merancang pembelajaran pada siklus berikutnya (siklus II).

Refleksi

Refleksi ini dilakukan untuk melihat dan mengkaji hasil tindakan pada siklus I mengenai prestasi belajar matematika dan motivasi belajar siswa. Hasil kajian tindakan siklus I ini, selanjutnya dipikirkan untuk dicari dan ditetapkan beberapa alternatif tindakan baru yang diduga lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar PKn. Alternatif tindakan ini ditetapkan menjadi tindakan baru pada rencana tindakan dalam penelitian.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan tes unjuk kerja sesuai dengan data yang diinginkan adalah prestasi belajar siswa. Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel dan grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil yang diperoleh dari kegiatan awal:

Hasil yang menunjukkan perolehan nilai rata rata kelas prestasi belajar PKn masih sangat rendah, yaitu dengan perolehan skor nilai secara klasikal yaitu 1375 dan rata rata kelas 68,75, dimana siswa yang mencapai persentase ketuntasan belajar 40%, dan yang tidak mencapai ketuntasan adalah 60,00%, dengan tuntutan KKM untuk mata

pelajaran PKn kelas VI SD Negeri 4 Kelusa adalah dengan 75,00.

2. Hasil pada siklus I:

Pada siklus I sudah diupayakan untuk perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar PKn dengan menggunakan model *Cooperative Script* dengan media *audio visual*. Peneliti telah giat melakukan kegiatan yang sesuai dengan kebenaran teori yang ada sehingga peneliti memperoleh hasil yang lebih baik dari proses awal, yaitu dengan rata rata nilai 75,00 dari jumlah nilai 1500 seluruh siswa di kelas VI SD Negeri 4 Kelusa , dan prosentase ketuntasan belajarnya adalah 70%, yang tidak tuntas adalah 30%. Hasil ini belum maksimal, karena belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang mencanangkan dengan minimal prosentase ketuntasan belajar 85%.

3. Pada siklus II ,

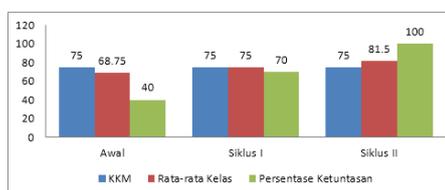
Dengan tindakan yang sangat maksimal dan pelaksanaan yang betul-betul mengikuti kebenaran teori sesuai dengan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* dalam pembelajaran PKn di kelas VI SD Negeri 4 Kelusa, dimana hasil yang diperoleh pada siklus II ini ternyata prestasi belajar PKn meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata 81,50, dan ketuntasan belajarnya adalah 100%.

Semua hasil yang diperoleh dari awal, siklus I dan siklus II digambarkan dalam bentuk tabel dan grafik seperti berikut:

Tabel 01: Tabel Data Prestasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 4 Kelusa

| DATA | AWAL | SIKLUS I | SIKLUS II | VARIABEL |
|-----------------------|-------|----------|-----------|--------------------------------------|
| Skor Nilai | 1375 | 1500 | 1630 | Prestasi belajar PKn Dengan KKM = 75 |
| Rata Rata Kelas | 68,75 | 75,00 | 81,50 | |
| Persentase Ketuntasan | 40% | 70% | 100% | |

Grafik 01: Grafik Histogram Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas VI Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 SD Negeri 4 Kelusa



Hal tersebut terjadi akibat penggunaan metode/model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* belum maksimal dapat dilakukan disebabkan penerapan model/metode tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Pembahasan

Data awal yang diperoleh dengan rata-rata 68,75 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 40,00% menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mata pelajaran PKn masih sangat rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran ini di SD Negeri 4 Kelusa adalah 75,00. Dengan nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar anak/siswa menggunakan metode/model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual*.

Akhirnya dengan penerapan metode/model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* yang benar sesuai teori yang ada, peningkatan rata-rata prestasi belajar anak/siswa pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 75,00. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 13 siswa memperoleh nilai di atas KKM sedangkan 6 yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 70,00%.

Pada siklus ke II perbaikan prestasi belajar siswa diupayakan lebih maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari metode/model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti giat memotivasi siswa agar giat belajar, memberi arahan-arahan, menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pelajaran pada mata pelajaran PKn lebih optimal. Akhirnya dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus II menjadi rata-rata 81,50 dengan presentase ketuntasan mencapai 100%, hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan yang sangat signifikan. Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun pada suatu keberhasilan bahwa penerapan model/metode pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* mampu meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas VI SD Negeri 4 Kelusa pada semester I tahun pelajaran 2017/2018.

PENUTUP

Simpulan dan Saran

dan pada siklus II sebanyak 20 siswa sudah mampu memenuhi KKM.

Semua bukti tersebut dapat dicapai adalah akibat kesiapan dan kerja

Pada latar belakang masalah telah dijelaskan bahwa dilaksanakannya penelitian ini disebabkan karena prestasi belajar PKn siswa kelas VI SD Negeri 4 Kelusa pada semester I sesuai data awal masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Solusi yang peneliti upayakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* pada saat pelaksanaan proses pembelajaran.

Dari pelaksanaan penelitian yang sudah dijabarkan pada bagian sebelumnya diperoleh kesimpulan bahwa tindakan yang peneliti laksanakan telah mampu meningkatkan prestasi belajar anak sesuai yang diinginkan. Bukti yang dapat disampaikan adalah:

- a. Dari data awal ada 12 anak mendapat nilai di bawah KKM pada siklus I menurun menjadi 6 anak dan siklus II tidak ada anak mendapat nilai di bawah 75 (KKM).
- b. Dari rata-rata awal 68,75 naik menjadi 75,00 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 81,50.
- c. Dari data awal anak yang tuntas hanya 8 orang sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 14 anak keras peneliti dari sejak pembuatan proposal, review, penyusunan kisi-kisi dan instrumen penelitian, penggunaan sarana triangulasi data sampai pada

pelaksanaan penelitian yang diakhiri dengan penulisan laporan ini. Data tersebut membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas VI pada semester I tahun pelajaran 2017/2018.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, Nyoman. 2002. *Kelemahan-Kelemahan Penerimaan Siswa SMP yang Beracuan pada NUAN*. Makalah yang Disampaikan dalam Seminar Ilmiah Universitas Mahasaraswati, September 2003.
- Amri, Sofan. 2013. *Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007*. Jakarta: BSNP.
- Charuer, Kathy, dkk. 2005. *Permainan Berbasis Sentra Pembelajaran*.
- Hartinah DS, Haji Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Beltsuillee, MD 20705: Translation Copyright 2005 by Penerbit Erlangga.
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Daryanto. 1999. *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Depdiknas. 2011. *Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Menjaminan Mutu Pendidikan.
- Depdiknas. 2008. *Pengolahan dan Analisis Data Penelitian*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen PMPTK.
- Depdiknas, 2003c. *Sistem Penilaian Kelas SD, SMP, SMA dan SMK*. Dirjen Dikdasmen Tendik.
- Depdiknas. 2002. *Cooperative Script*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2002. *Prestasi belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.