

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Pendidikan dilakukan oleh suatu organisasi yang legal, jelas strukturisasinya, memiliki suatu visi misi yang ingin dicapai, memiliki program untuk mencapai visi misi tersebut agar kelak bermanfaat bagi diri pelajar, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik akan menghasilkan generasi yang kreatif, cerdas, bertanggung jawab, dan unggul baik itu secara fisik maupun spiritual.

Pendidikan dan ekonomi adalah dua hal yang selalu berkaitan dalam pembahasan kemajuan suatu bangsa karena keduanya merupakan faktor-faktor terwujudnya Indeks Pembangunan Manusia (IPM). Ekonomi menjadi fokus yang tidak kalah pentingnya dengan pendidikan. Oleh karenanya ekonomi dimasukkan ke dalam salah satu mata pelajaran di sekolah agar peserta didik mampu melihat fenomena ekonomi sejak dini.

Untuk memberikan pemahaman konsep terkait ekonomi ini menjadi tugas guru dalam pembelajaran di kelas.

Pemahaman konsep adalah suatu kemampuan seseorang dalam mencerna/menerima informasi yang disampaikan bahkan ia mampu untuk menjelaskan kembali atau memberikan solusi terkait masalah yang dibahas dalam bentuk lain namun masih dalam inti yang sama. Pemahaman konsep tidak bisa didapatkan begitu saja, ada tahapan-tahapan yang harus dilalui untuk mencapainya.

Sudah menjadi kewajiban guru untuk dapat membuat suasana belajar terasa berbeda guna menarik minat siswa dalam belajar. Guru harus melakukan variasi dalam metode mengajarnya sebab pada pendidikan saat ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran agar terciptanya *Student Centered Learning* (SCL). Jika hanya dengan ceramah saja (komunikasi satu arah) kurang efektif sebab hanya guru yang memberikan informasi, terkadang membuat siswa jadi merasa bosan.

Pembelajaran di kelas harus menyenangkan, kondusif, namun tetap bermakna sebab ilmu yang didapatkan pada saat belajar akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau bahkan harus diaplikasikan ketika seseorang itu sudah bekerja.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan guru agar siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran *Cooperative Script*.

Lambiotte, dkk. dalam Huda, (2014:213) mengemukakan bahwa :

Cooperative Script adalah salah satu strategi pembelajaran dimana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari. Strategi ini ditujukan untuk membantu siswa berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi pada materi pelajaran. Siswa juga dilatih untuk saling bekerja sama satu sama lain dalam suasana yang menyenangkan.

Selain model pembelajaran yang divariasikan, guru juga perlu untuk memanfaatkan media agar ingatan siswa semakin kuat dengan adanya bantuan media. Berdasarkan kerucut pengalaman menurut Edgar Dale (Nikmah, 2017), ketika seseorang menyerap materi pembelajaran hanya dengan membaca bisa mengingat 10%, mendengar 20%, melihat (poster) 30%, melihat (poster) dan mendengar (audio) 50%, mengatakan dan menulis 70%, melakukan sesuatu (pengalaman) atau mengucapkan kalimat-kalimat sesuai dengan pemahaman

mereka, dan melakukan sesuatu yang nyata, bermain peran, bersimulasi bisa mengingat sampai 90%.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP), peneliti menemukan masalah bahwa keaktifan dari peserta didik pada saat belajar masih kurang. Hal ini terlihat dari nilai peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Padahal KKM yang ditentukan terbilang cukup rendah yakni 65. Berikut tabel nilai rata-rata kelas X MIPA SMAN 1 Sindangkasih Ciamis :

Tabel 1.1
Daftar Nilai Peserta Didik
Kelas X MIPA Mata Pelajaran Ekonomi

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Rata-Rata
X MIPA 1	35	65	63
X MIPA 2	34	65	63
X MIPA 3	32	65	60
X MIPA 4	35	65	62
X MIPA 5	32	65	64

Belum tercapainya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa masalah salah satunya yaitu berkurangnya minat peserta didik dalam belajar karena model pembelajaran yang hanya ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Ditambah lagi dengan terbatasnya media pembelajaran yang seadanya membuat para siswa kurang dalam mengingat materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Proses belajar yang kurang menarik perhatian siswa ini berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Dari uraian di atas, maka peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *COOPERATIVE SCRIPT* DENGAN BANTUAN MEDIA POSTER DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Sindangkasih Ciamis Tahun Pelajaran 2018/2019)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah dari proposal ini adalah sebagai berikut.

- a. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan media poster sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen?
- b. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol?
- c. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script* yang dibantu media poster dan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

- a. Perbedaan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan media poster sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen;
- b. Perbedaan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol;
- c. Perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* yang dibantu media poster dan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Kegunaan Teoretis

Mudah-mudahan dengan adanya penelitian ini dapat sedikit membantu memberikan sumbangan teori dari pemikiran peneliti yang dapat bermanfaat jika diterapkan dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Diharapkan model pembelajaran *cooperative script* sebagai model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih semangat lebih terbiasa berani berbicara di depan kelas untuk mengungkapkan pendapatnya dan antusias lagi dalam belajar.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

3) Bagi Sekolah

Menambah sumber referensi bagi sekolah apabila akan melakukan inovasi dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

4) Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan pengalaman tambahan bagi peneliti ketika kelak menjadi seorang tenaga pendidik tentang bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative script* dengan bantuan media poster dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pemahaman Konsep

2.1.1 Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman menjadi suatu acuan yang dimiliki oleh seseorang dalam berpikir dan bertindak. Ia dapat dikatakan paham apabila sudah mampu mengaplikasikan/menerapkan apa yang sudah dipelajarinya.

Kurniawan, (2013:10) menyatakan :

Pemahaman mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang telah dipelajari, unsur pemahaman ini pada dasarnya menyangkut kemampuan menangkap suatu makna konsep yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri. Pemahaman konsep ini adalah ekstrapolasi (menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui) sehingga untuk mencapai tujuan dalam tingkatan pemahaman ini dituntut keaktifan belajar siswa yang lebih banyak.

Sedangkan Santrock dalam Bani, (2011:14) mengemukakan bahwa :

“Pemahaman konsep adalah aspek kunci dari pembelajaran. Salah satu tujuan pengajaran yang penting adalah membantu murid memahami konsep utama dalam suatu subjek, bukan hanya mengingat fakta-fakta yang terpisah-pisah. Pemahaman konsep akan berkembang apabila guru dapat mengeksplorasi topik secara mendalam dan memberi mereka contoh yang tepat dan menarik dari suatu konsep”.

Dari definisi menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi yang ia dapatkan dalam pembelajaran. Pemahaman dapat berkembang apabila guru dapat mengeksplorasi topik secara mendalam.

Sudjana, Nana (2016:24) berpendapat bahwa :

“Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain”

Peserta didik seringkali hanya mampu menghafal dari apa yang sudah disampaikan guru tanpa ada keinginan untuk memahaminya terlebih dahulu. Jika ujian sudah berakhir, maka hilanglah semua materi pelajaran yang sudah ia pelajari selama ini. Jika hanya sekedar mengetahui akan mudah cepat lupa. Berbeda kalau sudah paham akan konsep intinya, maka ketika ia dimintai untuk mengerjakan suatu permasalahan di kemudian hari ia akan lebih mudah memecahkannya dibandingkan dengan peserta didik yang hanya sekedar menghafal saja. Padahal pemahaman konsep masih tergolong dalam tingkatan rendah untuk ketercapaian level pengetahuan tertinggi.

Untuk mencapai pemahaman konsep peserta didik sangat didukung oleh proses pembelajaran yang diterapkan. Proses pembelajaran ini harus mampu membuat peserta didik agar larut dalam proses berpikir kreatif dan mandiri.

2.1.2 Indikator Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep tidak selalu berarti perkataan siswa yang harus sesuai dengan apa yang dikatakan guru namun secara luas masih banyak kata kerja operasional yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep itu sudah dicapai oleh siswa.

Menurut Ruseffendi dalam Yeni, (2011:68) membedakan pemahaman menjadi tiga bagian diantaranya :

- a. Pemahaman translasi (terjemahan) digunakan untuk menyampaikan informasi dengan bahasa dan bentuk yang lain dan menyangkut pemberian makna dari suatu informasi yang bervariasi
- b. Pemahaman interpretasi (penjelasan) digunakan untuk menafsirkan maksud dari bacaan, tidak hanya dengan kata-kata frase, tetapi juga mencakup pemahaman suatu informasi dari sebuah ide
- c. Ekstrapolasi (perluasan) mencakup etimasi dan prediksi yang didasarkan pada sebuah pemikiran, gambaran dari suatu informasi, juga mencakup pembuatan kesimpulan dengan konsekuensi yang sesuai dengan informasi jenjang kognitif yang ketiga yaitu penerapan yang menggunakan atau menerapkan suatu bahan

yang sudah dipelajari ke dalam situasi baru, yaitu berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

Sedangkan Lorin W Anderson dan David R Krathwohl (2015:105) mengemukakan bahwa “Siswa dikatakan memahami bila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pembelajaran, buku, atau layar komputer”.

Tabel 2.1
Indikator Pemahaman Siswa

Kategori Proses	Proses Kognitif dan Contohnya
MEMAHAMI – Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambarkan oleh guru	
1. Menafsirkan	(Memprafasekan ucapan dan dokumen penting)
2. Mencontohkan	(Memberi contoh tentang aliran-aliran seni lukis)
3. Mengklasifikasikan	(Mengklasifikasikan kelainan-kelainan mental yang telah diteliti atau dijelaskan)
4. Menyimpulkan	(Menulis ringkasan pendek tentang peristiwa-peristiwa yang ditayangkan di televisi)
5. Merangkum	(Dalam belajar bahasa asing, menyimpulkan tata bahasa berdasarkan contoh-contohnya)
6. Membandingkan	(Membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan keadaan sekarang)
7. Menjelaskan	(Menjelaskan sebab-sebab terjadinya peristiwa-peristiwa penting pada abad ke-18 di Indonesia)

Menurut Lorin W Anderson & David R Karthwohl (2015:106) penjelasan proses-proses kognitif dalam kategori memahami ialah :

- a. Menafsirkan
Menafsirkan terjadi ketika siswa dapat mengubah informasi dari suatu bentuk ke bentuk lain. Menafsirkan berupa perubahan kata-kata jadi kata-kata lain (misalnya memparafrasekan)
- b. Mencontohkan
Proses kognitif mencontohkan terjadi manakala siswa memberikan contoh tentang konsep atau prinsip umum (misalnya mengilustrasikan dan memberi contoh). Nama-nama lain dari mencontohkan adalah mengilustrasikan dan memberi contoh.
- c. Mengklasifikasikan
Proses kognitif untuk mengklasifikasikan terjadi ketika siswa mengetahui bahwa sesuatu (misalnya suatu contoh) termasuk dalam kategori tertentu (misalnya

konsep atau prinsip). Nama-nama lain dari mengklasifikasikan adalah mengkategorikan dan mengelompokkan.

d. Menyimpulkan

Proses kognitif menyimpulkan menyertakan proses menemukan pola dalam sejumlah contoh. Nama-nama lain dari menyimpulkan ialah mengekstrapolasi, menginterpolasi, memprediksi, dan menyimpulkan.

e. Merangkum

Proses kognitif merangkum terjadi ketika siswa mengemukakan satu kalimat yang mempresentasikan informasi atau mengabstrakkan sebuah tema. Nama-nama lain untuk merangkum adalah menggeneralisasikan dan mengabstraksi.

f. Membandingkan

Proses kognitif membandingkan melibatkan proses mendeteksi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi seperti menentukan bagaimana suatu peristiwa terkenal.

g. Menjelaskan

Proses kognitif menjelaskan berlangsung ketika siswa dapat membuat dan menggunakan model sebab-akibat dalam sebuah sistem.

Sedangkan menurut Benyamin S. Bloom dalam Hasan, (2017:12) indikator pemahaman konsep sebagai berikut :

- a. Penerjemahan (*translation*), yaitu menterjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model. Misalnya dari lambang ke arti. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, memberikan definisi dan menjelaskan kembali;
- b. Penafsiran (*interpretation*), yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi, misalnya diberikan suatu diagram, tabel, grafik, atau gambar-gambar dan ditafsirkan. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menginterpretasikan, membedakan menjelaskan dan menggambarkan;
- c. Ekstrapolasi (*extrapolation*), yaitu menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui. Kata kerja operasional yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, dan mengisi.

Dari pendapat kedua ahli di atas memiliki inti yang sama yaitu ada beberapa istilah atau kata kerja operasional yang digunakan untuk menjabarkan pemahaman seseorang. Pemahaman konsep tidak didapatkan dengan mudah karena untuk mendapatkannya diperlukan pemikiran yang lebih mendalam (bukan sekedar menghafal) dan kreatifitas seseorang. Guru perlu memberikan kepercayaan pada anak didiknya untuk bisa belajar mandiri karena jika peserta didik terus disuapi materi oleh gurunya tidak akan ada proses pengolahan informasi yang lebih dalam didapatkan oleh peserta didik. Jika ada kesalahan penafsiran dari peserta didik pada

saat mengeksplorasi informasi, barulah peran guru disitu sebagai fasilitator untuk meluruskan agar anak didiknya mendapatkan pemahaman yang benar. Menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, merangkum, membandingkan, dan menjelaskan adalah indikator untuk mengukur sampai mana pemahaman peserta didik.

2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Cooperative Script*

2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa agar dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat bekerja sama dengan teman-temannya sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa.

Slavin dalam Solihatin dan Raharjo, (2012:4) mengatakan bahwa :

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual, maupun secara kelompok.

Sedangkan Solihatin & Raharjo (2012:4) berpendapat bahwa :

Cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Sejalan dengan beberapa pendapat menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan kelompok di dalamnya terdiri dari 2 orang atau lebih dipilih secara heterogen yang dimana keberhasilan kelompok sangat tergantung dari kemampuan dan kerjasama antar individu yang terlibat.

2.2.2 Langkah-langkah dalam Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Trianto (2009:66) terdapat enam tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan tabel 2.2

Tabel 2.2
Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan : semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa 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.

Sumber : Ibrahim,dkk. (2000:10).

Menurut Rusman (2010:212) prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu :

- Penjelasan Materi**, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
- Belajar Kelompok**, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- Penilaian**, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan

memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya.

- d. **Pengakuan tim**, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif dimulai dari penyampaian tujuan pembelajaran, pembagian kelompok, pemberian materi, pembimbingan kelompok ketika bekerja sekaligus memberi penilaian oleh guru, evaluasi dilanjut penarikan kesimpulan baik itu oleh guru atau siswa atau secara bersama-sama, kemudian pemberian *reward* bagi kelompok yang paling aktif.

2.2.3 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Model pembelajaran *cooperative script* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 2 orang dalam setiap kelompoknya. Di dalam model ini siswa belajar untuk dapat berbicara mengemukakan pendapatnya dan mendengar pendapat orang lain.

Lambiotte, dkk. dalam Huda, (2014:213) berpendapat bahwa :

Cooperative Script adalah salah satu strategi pembelajaran dimana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari. Strategi ini ditujukan untuk membantu siswa berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi pada materi pelajaran. Siswa juga dilatih untuk saling bekerja sama satu sama lain dalam suasana yang menyenangkan. *Cooperative Script* juga memungkinkan siswa untuk menemukan ide-ide pokok dari gagasan besar yang disampaikan oleh guru.

Sedangkan Meilani dan Sutarni (2016:189) berpendapat bahwa “Dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative script*, menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dan mandiri dalam pembelajaran. Selain menuntut siswa aktif, juga membantu siswa berpikir sistematis dan berkonsentrasi”.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *cooperative script* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa terdiri dari 2 orang (berpasangan) yang dituntut terlibat secara aktif dalam pembelajaran kemudian guru memberikan materi/bahan ajar untuk siswa belajar mandiri mengikhtisarkan materi yang dibacanya sehingga membantu siswa berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi.

2.2.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Huda, Miftahul (2014:213) menyebutkan sintak tahap-tahap pelaksanaan strategi pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai berikut :

- a. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok berpasangan
- b. Guru membagi wacana/materi untuk dibaca dan dibuat ringkasannya
- c. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya. Selama proses pembacaan, siswa-siswa lain harus menyimak/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat dan menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkannya dengan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
- e. Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya
- f. Guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas
- g. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pelajaran
- h. Penutup.

Shoimin, Aris (2014:50) mengatakan langkah-langkah *cooperative script* :

- a. Guru membagi siswa untuk berpasangan
- b. Guru membagi wacana / materi kepada masing-masing siswa untuk dibaca dan membuat ringkasannya
- c. Guru dan siswa menetapkan siapa saja yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- d. Sesuai kesepakatan, siswa yang menjadi pembicara membacakan ringkasan atau prosedur pemecahan masalah selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasan dan pemecahan masalahnya. Sementara pendengar (a) menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap; (b) membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
- e. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya serta lakukan seperti di atas
- f. Guru bersama siswa membuat kesimpulan.

2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Menurut Huda, Miftahul (2014:214) Strategi pembelajaran *Cooperative Script* memiliki beberapa kelebihan. Diantaranya adalah :

- a. Dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berpikir kritis, serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakini benar
- b. Mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari siswa lain
- c. Mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide siswa dengan ide temannya
- d. Membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar serta menerima perbedaan yang ada
- e. Memotivasi siswa yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya
- f. Memudahkan siswa berdiskusi dan melakukan interaksi sosial
- g. Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.

Akan tetapi strategi ini juga memiliki kekurangan, antara lain adalah:

- a. Ketakutan beberapa siswa untuk mengeluarkan ide karena akan dinilai oleh teman dalam kelompoknya
- b. Ketidakmampuan semua siswa untuk menerapkan strategi ini, sehingga banyak waktu yang akan tersita untuk menjelaskan mengenai model pembelajaran ini
- c. Keharusan guru untuk melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa untuk menghitung hasil prestasi kelompok, dan ini bukan tugas yang sebentar
- d. Kesulitan membentuk kelompok yang solid dan dapat bekerja sama dengan baik
- e. Kesulitan menilai siswa sebagai individu karena mereka berada dalam kelompok.

Nurochim (2013:63) kelebihan model pembelajaran *cooperative script* adalah :

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

Adapun kekurangannya yaitu :

- a. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu
- b. Hanya dilakukan 2 orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada 2 orang tersebut)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain yaitu : melatih siswa untuk dapat berbicara di depan temannya untuk mengemukakan ide dan pendapatnya; menghargai pendapat orang lain; setiap siswa mendapat peran; membuat siswa dapat berdiskusi dan berinteraksi sosial.

Adapun kekurangan model pembelajaran *cooperative script* : tidak semua mata pelajaran dapat menerapkan model ini; agak sulit untuk menggerakkan siswa yang sangat pemalu; tidak memungkinkan apabila semua siswa tampil karena keterbatasan waktu.

2.3 Media Poster

2.3.1 Pengertian Poster

Poster merupakan salah satu media cetak yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar menarik minat pembacanya karena poster didesain khusus oleh pembuatnya. Poster bisa berbentuk dalam ukuran selebaran kertas maupun ukuran besar.

Menurut Sudjana, Nana (2002:51) “Poster adalah media yang kuat dengan warna, lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya”.

Notoadmojo dalam Siregar, (2014:169) menyebutkan bahwa “Media poster dapat lebih efektif sebagai media penyuluhan karena lebih membantu menstimulasi indera penglihatan siswa, aspek visual pada gambar-gambar poster lebih memudahkan penerimaan informasi atau materi pendidikan”.

Dari kedua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media poster merupakan media yang kuat dengan warna dan dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan materi pendidikan karena lebih membantu menstimulasi indera penglihatan siswa. Pesan yang disampaikan dalam poster cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya.

2.3.2 Landasan Teoretis Penggunaan Media Pendidikan

Bruner dalam Arsyad, (2013:10) mengemukakan bahwa :

Ada tiga tingkatan utama dalam modus belajar , yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata ‘simpul’ dipahami dengan langsung membuat ‘simpul’. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau *image*), kata ‘simpul’ dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat ‘simpul’ mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya, pada tingkatan *symbol*, siswa membaca (atau mendengar) kata ‘simpul’ dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat ‘simpul’.

Sedangkan menurut Levie & Levie dalam Arsyad, (2013:12) “Stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dengan konsep”.

Pendapat dari kedua ahli ini menjadi acuan bagi peneliti untuk menggunakan media visual (poster) dalam penelitian karena stimulus visual dapat memberikan gambaran tentang pesan apa yang tersurat di dalamnya sehingga siswa yang tadinya tidak mengetahui sama sekali tentang gambaran suatu hal setidaknya dapat mengimajinasikan secara lebih dari rangsangan gambar yang diberikan guru. Dan juga media ini tidak menggunakan media lain untuk menampilkannya, artinya media ini dapat berbentuk langsung kertas yang bisa dibawa oleh guru secara langsung ke kelas.

2.4 Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran *Cooperative Script*

a. Teori Belajar Thorndike

Thorndike dalam Suprihatiningrum, (2016:17) mengemukakan :

Belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respons (R). Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme guna beraksi atau berbuat, sedangkan respon adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang

Merujuk pada teori Thorndike bahwa ketika rangsangan yang dibuat oleh guru dalam pembelajaran di kelas dapat mengaktifkan seluruh alat indra siswa bekerja akan semakin meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang diajarkan karena saat stimulus diberikan maka muncul respon dari siswa yang hampir sama sesuai dengan bagaimana cara guru merangsangnya/sama dengan yang diajarkan oleh guru sebelumnya, atau sampai menghasilkan pemikiran-pemikiran baru dari siswa yang belum pernah diajarkan sebelumnya.

Slavin dalam Sukardjo dan Komarudin, (2009 : 47) “Meskipun aliran behaviorisme sangat mengutamakan pengukuran, tetapi tidak dapat menjelaskan bagaimana cara mengukur tingkah laku yang tidak dapat diamati. Teori ini disebut pula dengan Teori Koneksionisme”.

Dengan latar belakang siswa yang berbeda-beda, akan ada beberapa respon yang berbeda muncul dari siswa. Kehidupan sehari-harinya sangat memengaruhi cara ia berfikir dan bertindak. Oleh karena itu, pengukuran terhadap kemampuan berfikir dapat dilakukan menggunakan tes berupa soal untuk memecahkan masalah sedangkan pengukuran tingkah laku tidak dapat diamati hanya dengan menggunakan butir soal tes yang dikerjakan dalam beberapa jam, kecuali dengan

ilmu pengetahuan khusus misalnya ranah psikologi untuk dapat mengetahui pengukuran tingkah laku peserta didik.

Thorndike dalam Sukardjo dan Komarudin, (2009:47) menyampaikan 3 hukum belajar yang utama dan itu diturunkan dari hasil penelitiannya. Ketiga hukum tersebut adalah :

- a. **Hukum Efek/Akibat** menyebutkan bahwa keadaan memuaskan menyusun respon memperkuat hubungan antara stimulus dan tingkah laku, sedangkan keadaan menjengkelkan memperlemah pautan itu. Thorndike kemudian memperbaiki hukum itu, sehingga hukuman tidak sama pengaruhnya dalam belajar dengan ganjaran.
- b. **Hukum Latihan** menjelaskan keadaan seperti dikatakan pepatah “latihan menjadikan sempurna”. Dengan kata lain, pengalaman yang diulang-ulang memperbesar peluang timbulnya respons yang benar. Akan tetapi, pengulangan yang tidak disertai keadaan yang tidak memuaskan tidak meningkatkan belajar.
- c. **Hukum Kesiapan** melukiskan syarat-syarat yang menentukan keadaan yang disebut “memuaskan” atau “menjengkelkan” itu. Secara singkat, pelaksanaan tindakan sebagai respons terhadap impuls yang kuat menimbulkan kepuasan, sedangkan menghalang-halangi pelaksanaan tindakan atau memaksanya terjadi dalam syarat-syarat yang lain itu menjengkelkan. (Bell, Gredler, 1991)

Dari rangsangan yang diberikan pada saat mengajar akan memberikan efek berupa respon dari siswa yang memperkuat ataupun memperlemah sebagai akibatnya. Siswa tentu ingin mendapatkan hasil yang terbaik karenanya ia akan terus belajar dan berlatih menjadikan dirinya reaktif terhadap apa yang diinstruksikan oleh guru sehingga membuat siswa akan lebih siap menghadapi tantangan selanjutnya. Apabila guru membuat pembelajaran di kelas terasa memuaskan maka akan memberikan respon yang positif berkepanjangan bagi siswa. Sebaliknya, apabila guru memberikan efek menjengkelkan akan membuat siswa merasa selalu tidak siap dengan pelajaran yang dibawakan oleh guru itu.

Namun latihan yang terlalu sering dilakukan oleh peserta didik juga tidak selamanya bagus karena bisa saja latihan itu hanya menghabiskan waktu sehingga

dapat menghambat untuk dapat maju ke pembahasan selanjutnya. Latihan ini bisa saja dilakukan secara personal (hanya bagi peserta didik yang membutuhkannya).

Hukuman yang diberikan kepada siswa belum tentu membuat siswa yang bersangkutan tersebut menjadi terpacu untuk berusaha menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. Hukuman ini bisa saja membuat ia malu sehingga malah menjadi malas belajar. Pemberian hukuman atau *reward* tentu akan menghasilkan respon yang berbeda.

b. Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky

Vygotsky dalam Trianto, (2014:39) :

Teori ini lebih menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran. Menurut Vygotsky bahwa proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan mereka disebut dengan *zone of proximal development*, yakni daerah tingkat perkembangan sedikit di atas daerah perkembangan seseorang saat ini. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan dan kerja sama antar-individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut.

Ada banyak cara bagi siswa dalam meresapi pelajaran yang guru berikan di kelas. Ada siswa yang langsung cepat tanggap atas stimulus yang guru berikan, ada siswa yang harus bekerja sendiri agar bisa fokus memahami pelajaran, ada juga siswa yang memerlukan diskusi dengan orang lain baru bisa mendapatkan poin dari pelajaran yang diajarkan. Namun di balik itu semua, guru perlu juga memberikan kepercayaan kepada siswa untuk mengerjakan pekerjaan yang belum dipelajari sebelumnya (tetapi masih dalam batas yang terjangkau oleh siswa), maka dari itu seiring berjalannya waktu akan terbetuk mental siswa untuk secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru. Ketika hasilnya tidak sama, perlu bimbingan dari guru untuk menyamakan persepsi agar siswa tidak salah dalam mengambil inti dari pelajaran yang diberikan tersebut.

Satu lagi ide penting dari Vygotsky adalah *Scaffolding* dalam Trianto, (2014:39)

“Yakni pemberian bantuan kepada anak selama tahap-tahap awal perkembangannya dan mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah anak dapat melakukannya. Penafsiran terkini terhadap ide-ide Vygotsky adalah siswa seharusnya diberikan tugas-tugas kompleks, sulit, dan realistik dan kemudian diberikan bantuan secukupnya untuk menyelesaikan tugas-tugas itu”.

Scaffolding menurut Vygotsky sangat penting karena peserta didik tidak dapat bekerja secara mandiri sepenuhnya. Ia perlu pembimbingan dari guru agar tidak salah dalam bertindak & menafsirkan pelajaran yang diberikan. Tapi pemberian tugas kepadasiswa pun tidak boleh sembarangan harus bertahap melihat tingkat kesukarannya juga agar para siswa tidak merasa terbebani dan terlalu berat untuk mengerjakannya.

2.5 Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

Tabel 2.3
Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

No (1)	Nama Peneliti Tahun (2)	Judul Penelitian Sumber (3)	Hasil Penelitian (4)
1.	Puti Andini	“Penerapan Model	Terdapat perbedaan hasil belajar
	Rusdiman	Pembelajaran Kooperatif	peserta didik yang menggunakan
	2017	Tipe <i>Cooperative Script</i>	model pembelajaran kooperatif
		terhadap Hasil Belajar	tipe <i>cooperative script</i> dan
		Peserta Didik (Studi Kuasi	model pembelajaran langsung
		Eksperimen pada Kelas	setelah perlakuan peserta didik
		VIII SMP Negeri 2	pada kelas eksperimen dan kelas
		Tasikmalaya)”. Skripsi	kontrol dengan kesimpulan pada

		UNSIL	kelas eksperimen dikategorikan tinggi, dan pada kelas kontrol dikategorikan sedang. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} 11,54 > t_{tabel} 1,99$
2.	Tisya Apriani 2015	“Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Cooperative Script</i> dan <i>Example Non Example</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Kebijakan Menerapkan Konsep Manajemen dalam Kegiatan Sekolah Pada Penelitian Kelas X IIS SMA Negeri 3 Ciamis)” Skripsi UNIGAL	Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Cooperative Script</i> lebih tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Example Non Example</i> . Hal tersebut dapat dilihat dari nilai N-Gain sebesar 80,16% untuk model pembelajaran <i>Cooperative Script</i> dan N-Gain 79,08% untuk model pembelajaran <i>Example Non Example</i> . Berdasarkan uji <i>t-test</i> maka diperoleh nilai $t_{hitung} 4,66 > t_{tabel} 1,68$ dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (dk) sebesar 56.

Tabel 2.4
Persamaan dan Perbedaan dengan Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

Persamaan :	
Penelitian sebelumnya	Penelitian yang sedang dilakukan
1. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>cooperative script</i> sebagai salah satu variabel dalam penelitian. 2. Menjadikan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>cooperative script</i> sebagai kelas eksperimen.	1. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>cooperative script</i> sebagai salah satu variabel dalam penelitian. 2. Menjadikan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>cooperative script</i> sebagai kelas eksperimen.
Perbedaan :	
Penelitian sebelumnya	Penelitian yang sedang dilakukan
1. Dalam kedua penelitian, yang menjadi variabel Y adalah hasil belajar siswa. 2. Penelitian yang pertama populasinya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tasikmalaya. 3. Penelitian yang kedua merupakan penelitian komparatif karena membandingkan 2 model pembelajaran yang berbeda yakni <i>cooperative script</i> dengan	1. Yang menjadi variabel Y adalah pemahaman konsep siswa. 2. Populasi merupakan siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Sindangkasih Ciamis. 3. Bukan penelitian komparatif karena hanya memberikan perlakuan model pembelajaran hanya pada salah satu sampel saja, sedangkan sampel lainnya sebagai kelas kontrol.

<i>example non example</i> yang dimana kedua sampel sama-sama diberikan perlakuan, namun berbeda model. 4. Tidak menggunakan bantuan media lain dalam penelitiannya.	4. Menggunakan bantuan media poster dalam penelitiannya.
--	---

2.6 Kerangka Pemikiran

Sekaran, Uma (Sugiyono, 2016:128) mengemukakan ‘Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting’.

Kurikulum yang berubah mengharuskan peserta didik lebih aktif di dalam kelas dibandingkan guru. Ketika guru memberikan stimulus yang membuat seluruh alat indra siswa aktif saat belajar maka siswa akan memunculkan respon yang berupa pikiran atau gerakan. Guru dituntut agar mampu membimbing anak didiknya supaya mandiri bisa mengeksplorasi ilmu yang seharusnya ia dapatkan sendiri. Sehingga guru hanya berlaku sebagai fasilitator saja. Namun kenyataannya, para guru kebanyakan belum maksimal melakukan variasi dalam model pembelajaran dan akhirnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga yang aktif hanyalah guru melalui ceramah. Hal ini membuat alat indra peserta didik tidak semuanya bekerja. Hanya indra pendengarannya saja yang bekerja sehingga membuat peserta didik jenuh dan menjadi kurang berminat terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Jika model pembelajaran yang digunakan terus menerus monoton seperti ini akan berdampak pula pada hasil belajar peserta didik.

Sebelum pada hasil belajar yang sudah mencakup nilai siswa secara keseluruhan, perlu diperhatikan juga dari hal kecil yaitu pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan guru pada pertemuan di kelas. Kebanyakan peserta didik hanya dapat menyerap materi sebatas saat guru menerangkan saja, setelah itu hilang semua apa yang sudah diajarkan guru di kelas. Padahal, jika proses pembelajaran itu bermakna, indikator pembelajaran akan tercapai dan guru tidak perlu cape menerangkan kembali apa yang sudah dipelajari.

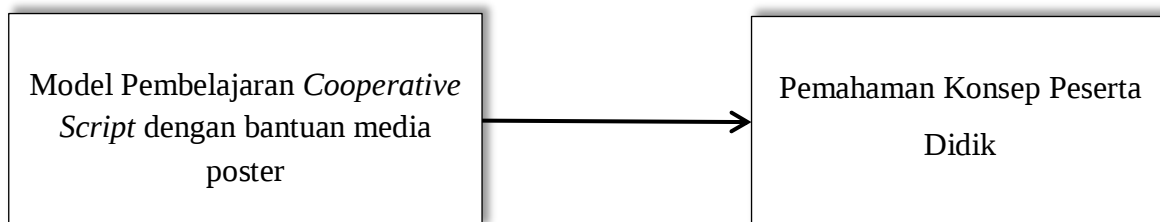
Model pembelajaran *cooperative script* merupakan salah satu model pembelajaran yang dimana di dalamnya peserta didik dituntut untuk mampu bekerja sama dengan teman satu kelompoknya dan juga mampu untuk menyampaikan materi yang sudah ia ikhtisarkan sendiri dan diskusikan dengan teman satu kelompoknya. Peserta didik harus bisa mendengarkan apa yang disampaikan temannya dan saling menghargai juga mampu mengoreksi dengan cara yang baik ketika temannya salah dalam menyampaikan.

Ketika proses pembelajaran, alat indera siswa yang bekerja lebih dari satu maka itu akan membuat ingatannya menjadi lebih kuat karena ia tidak hanya mengingat melalui satu indera saja.

Sedangkan media poster merupakan salah satu alat komunikasi visual yang digunakan untuk menarik minat siswa yang dibuat secara khusus agar pesan yang hendak disampaikan dapat dicerna oleh siswa karena di dalamnya disertakan juga gambar sehingga siswa dapat mengerti bagaimana gambaran informasi yang sebelumnya tidak ia ketahui. Pada media poster ini membantu siswa dalam mengingat secara visual tentang konsep-konsep yang ia pelajari saat pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script* dibantu dengan media pembelajaran poster ini diharapkan menjadi salah satu faktor yang dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Adapun gambar kerangka pemikiran dalam penelitian ini, sebagai berikut :



Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran

2.7 Hipotesis

Sugiyono (2015:134) berpendapat bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan pada rumusan masalah, kajian teori dan kerangka berpikir, maka peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini.

Hipotesis ke-1

H_0 = Tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan media poster

H_a = Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan media poster

Hipotesis ke-2

- H_0 = Tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran konvensional
- H_a = Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran konvensional

Hipotesis ke-3

- H_0 = Tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model *Cooperative Script* dengan bantuan media poster dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional
- H_a = Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model *Cooperative Script* dengan bantuan media poster dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Arikunto, Suharsimi (2010:203) berpendapat bahwa “Metode Penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”.

Sugiyono (2013:8) mengatakan bahwa :

Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Eksperimen ini sengaja digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat dari variabel yang ada.

Arikunto, Suharsimi (2010:9) menyatakan “Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu”.

Penelitian ini menggunakan penelitian semu atau disebut juga dengan *Quasi Eksperimen* yang terdiri dari dua kelompok yaitu pertama kelompok kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script* dengan bantuan media poster dengan model pembelajaran konvensional.

3.2 Desain Penelitian

Lestari dan Yudanegara (2015:120) mengemukakan “Design (desain) adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian”.

Desain penelitian ini adalah *The Nonequivalent pretest-posttest control group design* atau desain berbentuk kelompok kontrol *pre-test post-test non ekuivalen*. Sugiyono (2015:345) desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control grup desain hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Sebelum penelitian, kedua kelompok diberi pretes untuk mengetahui keadaan awalnya. Selama kegiatan berlangsung kelompok eksperimen yaitu kelas X MIPA 1 diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script*, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelas X MIPA 2 tidak diberi perlakuan artinya diberi pembelajaran konvensional. Desain penelitian diilustrasikan sebagai berikut :

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

Gambar 3.1
Desain Penelitian

The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design

Keterangan :

- E : Kelompok Kelas Eksperimen
- K : Kelompok Kelas Kontrol
- O₁ : Pretest pada Kelas Eksperimen
- O₂ : Posttest pada Kelas Eksperimen
- O₃ : Pretest pada Kelas Kontrol
- O₄ : Posttest pada Kelas Konrol

X : Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Cooperative Script*

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Sugiyono (2016:117) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 1 Sindangkasih tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 168 orang seperti yang terlihat dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1
Populasi Peserta Didik Kelas X MIPA SMAN 1 Sindangkasih

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	X MIPA 1	33
2	X MIPA 2	34
3	X MIPA 3	32
4	X MIPA 4	35
5	X MIPA 5	32
Jumlah		166

Sumber : Tata Usaha SMAN 1 Sindangkasih

3.3.2 Sampel

Sugiyono (2016:118) menyebutkan “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Sampel dalam penelitian ini adalah bagian dari populasi yang mewakili populasi yang akan diteliti. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*.

Sugiyono (2016:124) menyatakan “*Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Sampel diambil dengan tujuan untuk memilih kelas yang setara dalam kemampuannya.

Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut maka yang menjadi pertimbangan dalam pengambilan sampel yaitu berdasarkan dari kemampuan akademik, karakteristik kelas, dan masukan dari guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 2 kelas yaitu kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen sebanyak 33 peserta didik dan kelas X MIPA 2 sebagai kelas kontrol sebanyak 34 peserta didik. Dan sampel penelitian ini sebanyak 67 peserta didik.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa	Proses pembelajaran	Keterangan
1	X MIPA 1	33	Model Kooperatif Tipe <i>Cooperative Script</i>	Kelas Eksperimen
2	X MIPA 2	34	Model Pembelajaran Konvensional	Kelas Kontrol
Jumlah		67		

3.4 Variabel Penelitian

1. Variabel Terikat

Variabel terikat (Variabel Y) dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep. Menurut Kurniawan, (2013:10) “Pemahaman mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang telah dipelajari, unsur pemahaman ini pada dasarnya menyangkut kemampuan menangkap suatu makna konsep yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri”.

Ruseffendi dalam Yeni, (2011:68) membedakan pemahaman menjadi tiga bagian diantaranya :

- a. Pemahaman translasi (terjemahan) digunakan untuk menyampaikan informasi dengan bahasa dan bentuk yang lain dan menyangkut pemberian makna dari suatu informasi yang bervariasi
- b. Pemahaman interpretasi (penjelasan) digunakan untuk menafsirkan maksud dari bacaan, tidak hanya dengan kata-kata frase, tetapi juga mencakup pemahaman suatu informasi dari sebuah ide
- c. Ekstrapolasi (perluasan) mencakup etimasi dan prediksi yang didasarkan pada sebuah pemikiran, gambaran dari suatu informasi, juga mencakup pembuatan kesimpulan dengan konsekuensi yang sesuai dengan informasi jenjang kognitif yang ketiga yaitu penerapan yang menggunakan atau menerapkan suatu bahan yang sudah dipelajari ke dalam situasi baru, yaitu berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

2. Variabel Bebas

Variabel bebas (Variabel X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif teknik *Cooperative Script*. Menurut Meilani dan Sutarni (2016:188) “Model pembelajaran *Cooperative Script* dapat diterapkan pada pembelajaran yang bersifat kognitif, selain itu dapat membuat peserta didik berpikir secara sistematis dan dapat fokus terhadap materi yang sedang dipelajari”.

Huda, Miftahul (2014:213) menyebutkan sintak tahap-tahap pelaksanaan strategi pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai berikut :

- a. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok berpasangan
- b. Guru membagi wacana/materi untuk dibaca dan dibuat ringkasannya
- c. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya. Selama proses pembacaan, siswa-siswa lain harus menyimak/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat dan menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkannya dengan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
- e. Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya
- f. Guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas
- g. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pelajaran
- h. Penutup.

3.5 Alat Penelitian

Sugiyono (2015:102) mengemukakan bahwa “Alat atau instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Instrumen pengumpul data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah butir soal tes pilihan ganda yang diberikan kepada sampel baik itu kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk dikerjakan secara individu.

3.5.1 Tes

Darmadi, Hamid (2013:116) “suatu tes adalah suatu cara pengukuran pengetahuan, keterampilan, perasaan, kecerdasan, atau sikap individu atau kelompok”.

Tes ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik sebelum perlakuan diberikan. Sehingga dapat diukur perubahannya setelah perlakuan (*treatment*) sudah diberikan dengan cara melihat perbandingan skor tes (nilai post test - nilai pre test). Bentuk tes pilihan ganda berjumlah 50 soal dengan 5 *option*. Aspek yang diukur yaitu domain kognitif pada jenjang mengetahui (C1) dan memahami (C2).

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	MATERI	RANAH KOGNITIF		JUMLAH
		C1	C2	
1	Pengertian bank sentral	1, 2*, 3*, 4		4
2	Tujuan, fungsi, tugas dan wewenang bank sentral republik Indonesia		5, 6*, 7, 8, 9, 10*	6

3	Pengertian sistem pembayaran	11, 13	12*	3
4	Peran bank sentral republik Indonesia dalam sistem pembayaran	17*	14, 15*, 16	4
5	Penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh bank sentral		18, 19*	2
6	Pengertian alat pembayaran tunai (uang) dan nontunai		20*	1
7	Sejarah uang	21, 23*	22*, 24	4
8	Pengertian uang	25*, 26, 27*		3
9	Fungsi, jenis, dan syarat uang	31*, 33,	28*, 29, 30, 32, 34*, 35, 36*	9
10	Pengelolaan uang rupiah oleh bank Indonesia	37*	38	2
11	Unsur pengamanan uang rupiah		39*, 40*	2
12	Pengelolaan keuangan		41, 42, 43*	3
13	Pengertian alat pembayaran non tunai	44		1
14	Jenis-jenis alat pembayaran non tunai	46*, 48, 49*	45, 47, 50*	6
Jumlah Soal		19	31	50

Keterangan : (*) soal yang dibuang

Menurut Arikunto, Suharsimi (2010:211) “Instrumen yang baik harus memenuhi dua prasyarat penting yaitu valid dan reliabel”.

Agar memenuhi prasyarat tersebut maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen sebelum diadakan penelitian ke kelas eksperimen dan kelas kontrol supaya mendapatkan soal yang layak.

Untuk memenuhi prasyarat penting dalam instrumen maka diujicobakan terlebih dahulu untuk mengukur validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran pada kelompok siswa yang bukan merupakan objek atau di luar populasi penelitian yaitu kelas XI IIS 1 SMAN 1 Sindangkasih dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Uji Validitas

Darmadi, Hamid (2013:116) “Validitas adalah tingkat dimana suatu tes yang digunakan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur”.

Peneliti dalam melakukan uji validitas tiap butir soal menggunakan software program *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) 23.0. Kriteria instrumen dapat dinyatakan valid atau tidak jika hasil output SPSS yang dilihat pada nilai *correlations* dibandingkan dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Apabila *correlations* > 0,05 maka soal dikatakan valid, sedangkan jika *correlations* < 0,05 maka soal dikatakan tidak valid.

Berdasarkan perhitungan dan kriteria pengujian validitas butir soal, maka instrumen yang digunakan sebanyak 25 butir soal, dan yang tidak digunakan sebanyak 25 butir soal, yaitu nomor 2, 3, 6, 10, 12, 15, 17, 19, 20, 22, 23, 25, 27, 28, 31, 34, 36, 37, 39, 40, 43, 46, 49, 50. Karena butir soal tersebut memiliki kriteria r

hitung < r tabel dengan r tabel = 0,349 sehingga butir soal tidak valid disajikan dalam tabel 3.5

Tabel 3.5
Ringkasan Validitas Butir Soal Hasil Uji Coba Instrumen

No Soal	r tabel 5%	r hitung	Interpretasi	Keterangan
1	0,349	0,427	VALID	DIGUNAKAN
2	0,349	0,305	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
3	0,349	0,148	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
4	0,349	0,446	VALID	DIGUNAKAN
5	0,349	0,482	VALID	DIGUNAKAN
6	0,349	0,-301	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
7	0,349	0,424	VALID	DIGUNAKAN
8	0,349	0,522	VALID	DIGUNAKAN
9	0,349	0,450	VALID	DIGUNAKAN
10	0,349	0,-324	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
11	0,349	0,507	VALID	DIGUNAKAN
12	0,349	0,-250	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
13	0,349	0,504	VALID	DIGUNAKAN
14	0,349	0,403	VALID	DIGUNAKAN
15	0,349	0,201	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
16	0,349	0,636	VALID	DIGUNAKAN
17	0,349	0,139	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
18	0,349	0,703	VALID	DIGUNAKAN
19	0,349	0,315	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
20	0,349	0,195	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
21	0,349	0,396	VALID	DIGUNAKAN
22	0,349	0,322	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
23	0,349	0,-190	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
24	0,349	0,357	VALID	DIGUNAKAN
25	0,349	0,323	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
26	0,349	0,759	VALID	DIGUNAKAN
27	0,349	0,223	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
28	0,349	0,178	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
29	0,349	0,603	VALID	DIGUNAKAN
30	0,349	0,409	VALID	DIGUNAKAN
31	0,349	0,-408	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
32	0,349	0,576	VALID	DIGUNAKAN
33	0,349	0,451	VALID	DIGUNAKAN
34	0,349	0,125	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
35	0,349	0,533	VALID	DIGUNAKAN
36	0,349	0,066	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
37	0,349	0,-010	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
38	0,349	0,480	VALID	DIGUNAKAN

39	0,349	0,033	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
40	0,349	0,-204	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
41	0,349	0,549	VALID	DIGUNAKAN
42	0,349	0,361	VALID	DIGUNAKAN
43	0,349	0,185	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
44	0,349	0,046	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
45	0,349	0,367	VALID	DIGUNAKAN
46	0,349	0,103	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
47	0,349	0,407	VALID	DIGUNAKAN
48	0,349	0,725	VALID	DIGUNAKAN
49	0,349	0,008	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN
50	0,349	0,-347	TIDAK VALID	TIDAK DIGUNAKAN

Sumber : pengolahan data validitas

2) Uji Reliabilitas

Arikunto, Suharsimi (2010:221) “Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Peneliti mengukur kekonsistenan soal ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Untuk menghitung derajat reliabilitas digunakan *software* SPSS versi 23.

Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas alat evaluasi berdasarkan pendapat Jihad, Asep (2012:180) Interpretasi nilai r_{11} mengacu pada pendapat Guilford.

Tabel 3.6
Kriteria Interpretasi Nilai r_{11}

Skor	Kriteria
$r_{11} < 0,20$	Reliabilitas sangat rendah
$0,20 < r_{11} 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,40 < r_{11} 0,70$	Reliabilitas sedang
$0,70 < r_{11} 0,90$	Reliabilitas tinggi
$0,90 < r_{11} 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi

Sumber : Jihad, Asep (2012:180)

Hasil perhitungan menggunakan *software* SPSS 23 diperoleh = 0,696 yang berarti bahwa tes yang diberikan mempunyai tingkat reliabilitas sedang.

3) Analisis Butir Soal

a. Tingkat Kesukaran

Sudjana, Nana (2017:135) mengemukakan bahwa “Tingkat kesukaran soal dipandang dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawabnya, bukan dilihat dari sudut pandang guru sebagai pembuat soal, persoalan yang penting dalam melakukan analisis tingkat kesukaran soal adalah penentuan proporsi dan kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar”.

Cara melakukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus untuk mencari indeks kesukaran adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya soal yang menjawab dengan betul

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Sudjana, Nana dalam Jihad, Asep dan Haris, Abdul (2013:182) berikut kriteria interpretasi tingkat kesukaran

Tabel 3.7
Kriteria Indeks Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan, indeks kesukaran untuk setiap butir soal disajikan dalam tabel 3.8

Tabel 3.8
Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran				
No.	B	Js	P	Interpretasi
1	24	32	0,75	Mudah
2	21	32	0,656	Sedang
3	23	32	0,719	Mudah
4	21	32	0,66	Sedang
5	20	32	0,63	Sedang
6	24	32	0,75	Mudah
7	10	32	0,31	Sedang
8	6	32	0,19	Sukar
9	20	32	0,63	Sedang
10	22	32	0,69	Sedang
11	9	32	0,28	Sukar
12	21	32	0,66	Sedang
13	7	32	0,22	Sukar
14	6	32	0,19	Sukar
15	10	32	0,31	Sedang
16	10	32	0,31	Sedang
17	18	32	0,56	Sedang
18	13	32	0,41	Sedang
19	11	32	0,34	Sedang
20	11	32	0,34	Sedang
21	20	32	0,63	Sedang
22	4	32	0,13	Sukar
23	29	32	0,91	Mudah
24	10	32	0,31	Sedang
25	22	32	0,69	Sedang
26	10	32	0,31	Sedang

27	12	32	0,38	Sedang
28	28	32	0,88	Mudah
29	10	32	0,31	Sedang
30	8	32	0,25	Sukar
31	19	32	0,59	Sedang
32	8	32	0,25	Sukar
33	18	32	0,56	Sedang
34	6	32	0,19	Sukar
35	11	32	0,34	Sedang
36	18	32	0,56	Sedang
37	28	32	0,88	Mudah
38	8	32	0,25	Sukar
39	21	32	0,66	Sedang
40	25	32	0,78	Mudah
41	6	32	0,18	Sukar
42	8	32	0,25	Sukar
43	11	32	0,34	Sedang
44	25	32	0,78	Mudah
45	17	32	0,53	Sedang
46	4	32	0,13	Sukar
47	20	32	0,63	Sedang
48	10	32	0,31	Sedang
49	25	32	0,78	Mudah
50	23	32	0,72	Mudah

Sumber : Pengolahan data

b. Daya Pembeda

Menurut Arikunto, Suharsimi (2010:211) “Daya Pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah)”.

Arikunto (2011:213) rumus mencari daya pembeda adalah :

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

Interpretasi nilai Daya Pembeda menurut Ruseffendi dalam Jihad, Asep dan Haris, Abdul (2012: 81) sebagai berikut :

Tabel 3.9
Interpretasi Nilai Daya Pembeda

Nilai Daya Pembeda	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan , daya pembeda unuk setiap butir soal ditunjukkan dalam tabel 3.10

Tabel 3.10
Daya Pembeda Tiap Butir Soal

No	B_A	J_A	B_B	J_B	DP	Kriteria
1	14	16	10	16	0,25	Cukup
2	12	16	9	16	0,18	Jelek
3	12	16	11	16	0,06	Jelek
4	14	16	7	16	0,43	Baik
5	13	16	7	16	0,37	Cukup
6	10	16	14	16	-0,25	Sangat jelek
7	9	16	1	16	0,5	Baik
8	6	16	0	16	0,37	Cukup
9	12	16	8	16	0,25	Cukup
10	8	16	14	16	-0,37	Sangat jelek
11	8	16	1	16	0,43	Baik
12	8	16	13	16	-0,31	Sangat jelek
13	7	16	0	16	0,43	Baik
14	6	16	0	16	0,37	Cukup
15	6	16	4	16	0,12	Jelek
16	10	16	0	16	0,62	Baik
17	9	16	9	16	0	Sangat jelek
18	12	16	1	16	0,68	Baik
19	8	16	3	16	0,31	Cukup
20	7	16	4	16	0,18	Jelek
21	14	16	6	16	0,5	Baik
22	4	16	0	16	0,25	Cukup
23	13	16	16	16	-0,18	Sangat jelek
24	9	16	1	16	0,5	Baik
25	12	16	10	16	0,12	Jelek
26	10	16	0	16	0,62	Baik
27	7	16	5	16	0,12	Jelek
28	14	16	14	16	0	Sangat jelek
29	9	16	1	16	0,5	Baik

30	8	16	0	16	0,5	Baik
31	7	16	12	16	-0,31	Sangat jelek
32	7	16	1	16	0,37	Cukup
33	13	16	5	16	0,5	Baik
34	4	16	2	16	0,12	Jelek
35	9	16	2	16	0,43	Baik
36	9	16	9	16	0	Sangat jelek
37	13	16	15	16	-0,12	Sangat jelek
38	8	16	0	16	0,5	Baik
39	10	16	11	16	-0,06	Sangat jelek
40	10	16	15	16	-0,31	Sangat jelek
41	6	16	0	16	0,37	Cukup
42	6	16	2	16	0,25	Cukup
43	7	16	4	16	0,18	Jelek
44	14	16	11	16	0,18	Jelek
45	11	16	6	16	0,31	Cukup
46	3	16	1	16	0,12	Jelek
47	13	16	7	16	0,37	Cukup
48	10	16	0	16	0,62	Baik
49	11	16	14	16	-0,18	Sangat jelek
50	9	16	14	16	-0,31	Sangat jelek

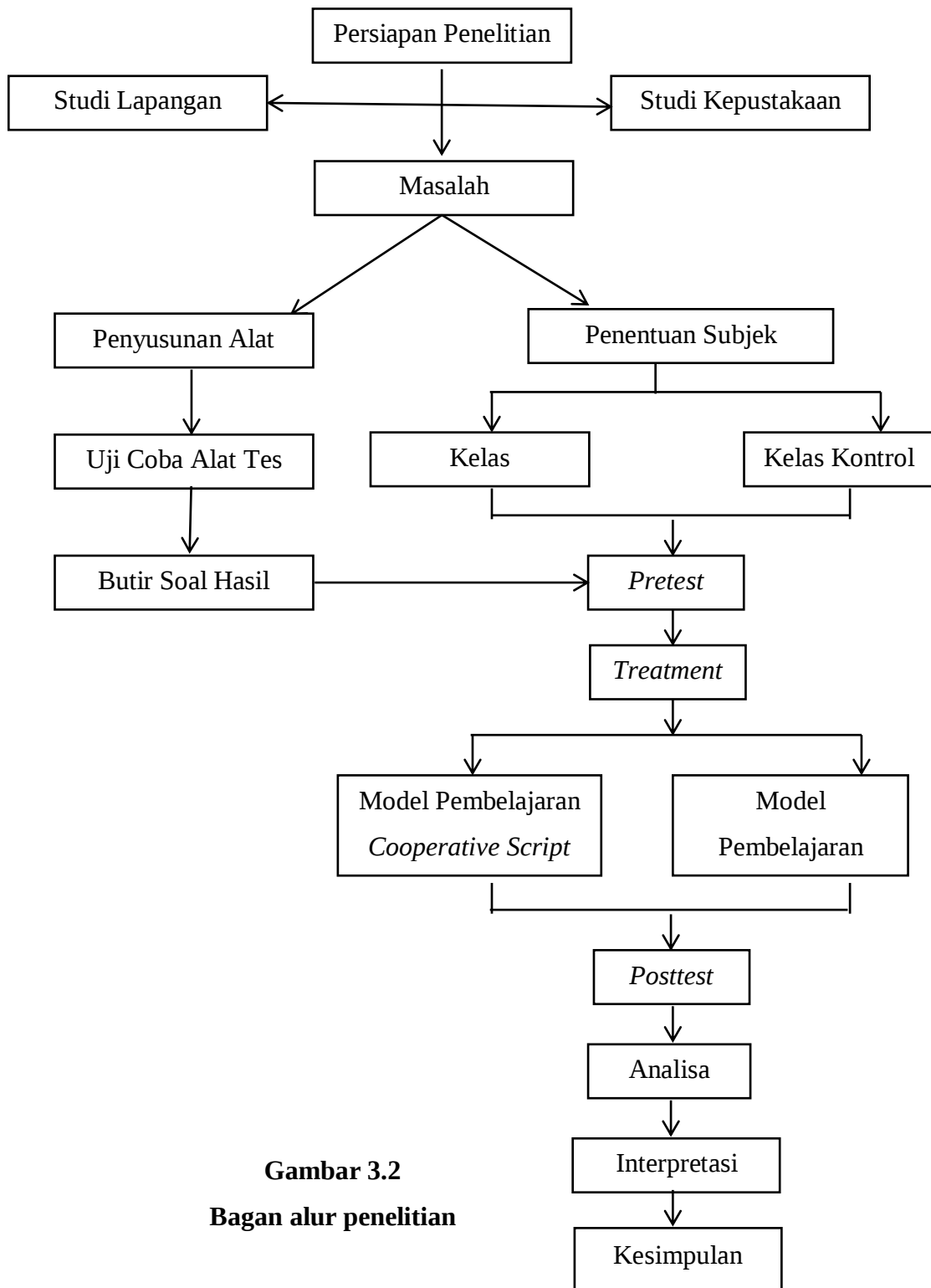
3.6 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Tahap Persiapan
 - a. Pembagian Dosen Pembimbing Skripsi
 - b. Melakukan studi pustaka dan menentukan masalah hasil dari studi lapangan
 - c. Menentukan masalah yang akan diangkat dalam penelitian

- d. Pengajuan judul kepada Dosen Pembimbing dan Dewan Bimbingan Skripsi (DBS)
 - e. Menyusun proposal penelitian dibimbing oleh Dosen Pembimbing
 - f. Mengajukan permohonan pelaksanaan seminar proposal kepada Dewan Bimbingan Skripsi (DBS)
 - g. Melaksanakan seminar proposal penelitian
 - h. Uji coba instrumen
- 2) Tahap Pelaksanaan
- a. Melakukan *Pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - b. Memberi perlakuan (*treatment*) di kelas eksperimen
 - c. Melakukan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol
- 3) Tahap Pelaporan
- a. Mengolah dan menganalisa data hasil penelitian
 - b. Menginterpretasi hasil penelitian
 - c. Kesimpulan

Adapun bagan alur langkah penelitiannya sebagai berikut :



Gambar 3.2
Bagan alur penelitian

3.7 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

3.7.1 Teknik Pengolahan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen, posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta perbandingan nilai gain yang dinormalisasi (N-Gain) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Menurut Lestari dan Yudanegara (2015:235) “Data N-Gain atau gain ternormalisasi merupakan data yang diperoleh dengan membandingkan selisih skor pretest dan posttest dengan selisih SMI dan pretest”.

Data N-Gain ini digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dan memberikan informasi mengenai kemampuan siswa.

Rumus untuk mencari N-Gain adalah sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{SMI - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

N-Gain : Nilai gain yang dinormalisasi (N-Gain) dari kedua pendekatan

Skor pretest : Skor tes awal

Skor posttest : Skor test akhir

SMI : Skor Maksimum Ideal

Tabel 3.11
Kriteria Skor Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

Sumber : Lestari, Eka Karunia dan Mokhamad Ridwan Yudhanegara

(2008:112)

3.7.2 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian diuji hipotesis. Sebelum menguji hipotesis penelitian terlebih dahulu diadakan uji prasyarat analisis dengan bantuan program *SPSS* versi 23.0, meliputi :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data yang diperoleh peneliti. Untuk menguji normalitas ini menggunakan Uji One Kolmogrov-Smirnov dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Data dinyatakan normal jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih dari 5% atau 0,05 (sig > 0,05) dan jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) kurang dari 5% atau 0,05 (sig < 0,05) maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan One Way Anova dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Data dinyatakan homogen jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih dari 5% atau 0,05.

3. Uji Hipotesis

a. Uji *Paired Samples T-Test*

Uji *paired samples t-test* digunakan untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hipotesis H_a diterima jika nilai Sig. (2-tailed) $\leq 5\%$ atau 0,05 dan hipotesis H_a ditolak jika nilai Sig. (2-tailed) $> 5\%$ atau 0,05.

b. Uji *Independent Samples T-Test*

Uji *independent samples t-test* digunakan untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan yang menggunakan model konvensional. Hipotesis H_a diterima jika nilai Sig. (2-tailed) $\leq 5\%$ atau 0,05 dan hipotesis H_a ditolak diterima jika nilai Sig. (2-tailed) $> 5\%$ atau 0,05.

3.8 Tempat dan Waktu Penelitian

3.8.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Sindangkasih yang beralamat di Jalan Raya Sindangkasih, Ciamis 46268.

3.8.2 Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan mulai dari bulan Januari 2019 sampai dengan bulan Juni 2019. Dapat dilihat di tabel 3.12 :

Tabel 3.12
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian (Bulan/Tahun)																								
		Januari 2019				Februari 2019				Maret 2019				April 2019				Mei 2019				Juni 2019				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Tahap Persiapan																									
	a. Penetapan bimbingan skripsi	■																								
	b. Menentukan judul penulisan		■																							
	c. Penyusunan proposal			■																						
	d. Seminar proposal										■															
	e. Uji coba instrumen											■														
2.	Tahap Pelaksanaan																									
	a. Melakukan pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol														■											
	b. Memberikan <i>treatment</i> di kelas eksperimen dan kontrol														■											
	c. Melakukan posttest di kelas eksperimen dan kontrol														■											
3.	Tahap Pelaporan																									
	a. Mengolah dan menganalisa data															■										
	b. Menginterpretasi hasil data																				■					
	c. Memfungsikan hasil																				■					