

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model pembelajaran *Cooperative Script*

2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran Koperatif

Darsono (2000: 24), “pengertian pembelajaran secara umum adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa kearah yang lebih baik.” Menurut Sagala (2010: 61), “pembelajaran merupakan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.” Dengan penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses, upaya, ikhtiar peserta didik dalam melakukan pembelajaran guna mengarahkan peserta didik ke arah yang lebih baik. Pembelajaran yang baik, harus didukung dengan komponen struktur pembelajaran yang memadai dan efektif.

Seperti halnya pembelajaran koperatif, model pembelajaran tersebut sebagai salah satu komponen strategi supaya mencapai pembelajaran yang terukur dan efisien yaitu dengan cara bekerja sama satu sama lain. Menurut Huda (2015:32) “pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.”

Tujuan utama dari model pembelajaran koperatif, dimana peserta didik mampu berinteraksi dengan teman kelasnya untuk bekerja sama dalam mencapai proses pembelajaran yang efektif. Menurut Slavin (Trianto, 2007:50), “pembelajaran koperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap/perilaku bersama dalam bekerja membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap individu dalam kelompok itu sendiri.”

Isjoni (2010:8) “pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain, dan memastikan

bahwa setiap orang dalam kelompok mampu mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan.” Begitu juga menurut Sanjaya (2006:242) “pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).”

Berdasarkan pemaparan para ahli mengenai pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya, untuk mencapai keberhasilan penerapan model pembelajaran seperti penjelasan yang disampaikan pada hakekat pembelajaran kooperatif, dimana adanya keserasian dan keselarasan pada materi pembelajaran yang menunjang untuk dikaji dengan bekerja sama, sehingga mereka saling bergantung untuk menyelesaikan tugas pada materi yang disiapkan.

2.1.1.2 Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa tahapan yang mesti dilalui peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif, guna untuk kelancaran pelaksanaan dan diharapkan dapat berjalan sesuai dengan struktur yang telah ditetapkan. Menurut Hamdayama (2016:148-149) prosedur pembelajaran kooperatif terdiri dari empat tahap sebagai berikut:

1. Penjelasan materi, tahap penjelasan materi ini adalah proses penyampaian pokok materi yang akan disampaikan sebelum siswa belajar dalam berkelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Selanjutnya, guru menyampaikan dan menjelaskan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari dan harus dikuasai, kemudian peserta didik menganalisis materi dalam pembelajaran kelompok. Pada tahap ini, guru menggunakan metode ceramah, curah pendapat, dan tanya jawab, bahkan kalau perlu guru juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik siswa.
2. Belajar dalam kelompok, langkah selanjutnya setelah guru menjelaskan gambaran umum mengenai materi yang akan dipelajari selanjutnya peserta didik dikerahkan untuk belajar pada kelompok masing-masing.
3. Penilaian, untuk mengetahui dan mengukur seberapa efektifnya model pembelajaran kooperatif ini maka dilakukan penilaian dengan tes atau kuis mengenai mata pelajaran yang di diskusikan selama pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan secara individual

maupun secara kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan penilaian mengenai kemampuan secara individu. Sementara tes kelompok, hasil yang diukur diperuntukan kepada tim atau kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya, yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.

4. Pengakuan Kelompok adalah tahap dimana untuk menetapkan kelompok mana yang dianggap menonjol dan unggul, berprestasi dan layak untuk diberikan reward atau hadiah. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi kelompok untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi kelompok lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

2.1.1.3 Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David (Anita Lie, 2004: 31) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap cooperative learning. Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Saling ketergantungan positif, menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri, agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka.
2. Tanggung jawab perseorangan, unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran cooperative learning, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
3. Tatap muka, setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk kelompok yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya daripada hasil pemikiran dari satu kepala saja.
4. Komunikasi antar anggota, unsur ini juga menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Tidak semua siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara.
5. Evaluasi proses kelompok, pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasamanya mereka agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

Maka, unsur pembelajaran kooperatif di atas tidak akan terlaksana dengan baik jika hanya menggunakan model konvensional tanpa melibatkan peserta didik

secara aktif. Proses pembelajaran harus mendorong peserta didik lebih aktif berdiskusi dengan kelompok. Selanjutnya, untuk mencapai unsur tersebut, peran guru pun sangat penting untuk menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menjadi lebih aktif serta dapat menemukan dan mengembangkan pengetahuannya.

2.1.1.6 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Menurut Suyatno (2009:75) “*Cooperative script* adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa bekerja sama berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari.” Lebih lanjut, teori menurut Brosseau (Hadi, 2007:18) “menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada *Cooperative script* adanya kontrak belajar yang eksplisit antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa mengenai cara-cara berkolaborasi.” Adapun menurut Agus Supirjono (2010:126) langkah-langkah penerapan model pembelajaran *cooperative script* adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa untuk berpasangan;
2. Guru membagikan materi kepada tiap peserta didik untuk dibaca dan membuat bahan ringkasan;
3. Guru dan peserta didik menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar;
4. Pembicara menjelaskan hasil ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar menyimak, mengoreksi, menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya;
5. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya;
6. Kesimpulan guru;
7. Penutup.

Sejalan dengan Slavin (Widya Accarya, 2020:19) menjelaskan, “*Cooperative Script* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa.” Prinsip-prinsip dalam model pembelajaran *Cooperative Script* sama dengan prinsip-prinsip yang ada pada model pembelajaran Cooperative Learning sebagaimana disebutkan Hawi (2013:222) sebagai berikut:

1. Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam dan berenang bersama.

2. Siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
4. Siswa harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab, sama besarnya diantara para anggota kelompok.
5. Siswa akan diberi suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
6. Siswa berbagi kepemimpinan, sementara mereka memperoleh ketrampilan bekerja sama selama belajar.
7. Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompok kooperatif.

Berdasarkan uraian tersebut bahwa model *Cooperative Script*, penyampaian materi pembelajaran yang diawali dengan pemberian gambaran umum atau ringkasan materi pembelajaran kepada peserta didik kemudian peserta didik membaca sejenak dan memberikan memasukkan ide-ide atau gagasan-gagasan baru kedalam materi pembelajaran yang diberikan guru. Pada penerapan model *Cooperative Script* peserta didik diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dalam materi yang ada secara bergantian sesama pasangan masing-masing. Untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan perencanaan pembelajaran, penerapan model *Cooperative Script* dilakukan berdasarkan langkah-langkah tertentu yang telah ditetapkan pada penerapan model *Cooperative Script*.

2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan *Cooperative Script*

Berkaitan kelebihan model pembelajaran *Cooperative Script* A'la (2011:98) menyebutkannya sebagai berikut:

1. Dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berfikir kritis, serta mengembangkan jiwa keberaian dalam menyampaikan hal-hal yang diyakini benar.
2. Mengajarkan siswa untuk percaya pada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan diri sendiri untuk berfikir, mencari informasi dari sumber-sumber lain, dan belajar dari siswa lain.
3. Mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide siswa dengan ide teman lainnya.
4. Membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa siswa yang kuarang pintar serta menerima perbedaan yang ada.

5. Memotivasi siswa yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya.
6. Memudahkan siswa berdiskusi dan melakukan interaksi social
7. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif
8. Siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserapnya dengan baik.
9. Dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain.
10. Dapat memperoleh dari berbagai sumber.

Begitu pula yang dikembangkan Trianto (2009:284) menjelaskan kelemahan dari model *Cooperative Script* sebagai berikut:

1. Guru disibukkan dengan memberikan berbagai bimbingan kegiatan siswa secara berpasangan.
2. Dimungkinkan adanya pasangan yang tidak melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk saling menjelaskan karena kurangnya bimbingan dan pengawasan dari guru.
3. Hanya dilakukan dua orang tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada dua orang tersebut dengan demikian, siswa harus memiliki keaktifan pada saat proses pembelajaran.

2.1.1.6 Sintaks Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari dua atau lebih anggota pada hakikatnya akan memberikan manfaat tersendiri. Salah satu asumsi yang mendasari pengembangan pembelajaran kooperatif adalah bahwa sinergi yang muncul melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar dari pada melalui lingkungan kompetitif individual. Oleh karena itu, Menurut Dansereau CS, (yatim, 2011:75) dijelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* sebagai berikut :

No	Langkah	Kegiatan yang dilakukan
1.	Guru membagi peserta didik untuk berpasangan	Peserta didik diminta untuk berpasangan sesuai arahan dari guru.
2.	Guru menjelaskan gambaran umum dari materi	Guru membagikan teks mengenai materi yang akan dilaksanakan pada pertemuan tersebut, kemudian meminta peserta didik untuk membaca dan membuat ringkasan, menentukan ide-ide pokok dari teks tersebut dan meminta untuk

		menambahkan, mengembangkan, memberikan sudut pandang dari materi yang dikaji.
3.	Guru dan peserta didik menentukan peran pembicara dan pendengar	Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menentukan pembicara dan pendengar kemudian nanti bergantian untuk bertukar peran.
4	Peran yang sudah ditetapkan, melakukan tugasnya sesuai intruksi	Pada tahap ini, pembicara menjelaskan hasil ringkasan, pendapat, ide-ide, serta sudut pandang dari materi yang dikaji, dan pendenger hanya memerhatikan.
5	Bertukar peran	Setelah selesai, kemudian masing-masing peran bertukar dan melakukan hal yang serupa
6	Kesimpulan	Guru dan peserta didik menyimpulkan ecara umum dari materi yang sudah dilaksanakan
7	Penutup	Pembelajaran pada pertemuan tersebut telah selesai, sebagai evaluasi, guru boleh mengukur kemampuan peserta didik dengan diberikan tugas berupa test.

Tabel 2.1 sintak model pembelajaran *cooperative script*

2.1.1.7 Tujuan pembelajaran *Cooperative Script*

Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan guru dalam rangka mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sesuai dengan aturan yang berlaku. Oleh karena itu pembelajaran perlu didukung oleh sejumlah komponen yang terorganisir seperti tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan proses mengenai tingkah laku, cara, kebiasaan yang diharapkan tercapai dengan baik oleh peserta didik setelah dilaksanakannya penerapan model pembelajaran tersebut. Menurut Muhammad Surya (2003:123) “tujuan pembelajaran membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah baik kuantitas maupun kualitas.”

Menurut Isjoni (2014:21) “Tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara kelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.” Berkaitan dengan model pembelajaran *cooperative script*, Agus Supirjono (2014:135) mengungkapkan bahwa “pembelajaran *cooperative script* memiliki tujuan untuk memberdayakan potensi siswa dalam mengaktualisasikan pengetahuan dan keterampilannya dalam pembelajaran di kelas.”

Pembelajaran *cooperative script* memiliki tujuan untuk memberdayakan potensi siswa dalam mengaktualisasikan pengetahuan dan keterampilannya terhadap pembelajaran di kelas. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *cooperative script*, suatu model pembelajaran yang membantu peserta didik untuk berfikir secara sistematis, dengan adanya interaksi atau kolaborasi sesama peserta didik maupun peserta didik dengan guru dalam bekerjasama memecahkan masalah dan memungkinkan ditemukannya ide-ide dan gagasan baru. Tujuan pembelajaran *cooperative script*, untuk meningkatkan rasa kepekaan dan percaya diri terhadap pendapat sendiri, serta menghargai pendapat orang lain, motivasi peserta didik lebih besar, dapat memahami materi lebih mendalam, dan membantu peserta dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.1.2 Hasil belajar

2.1.2.1 Pengertian hasil belajar

Menurut Gagne (Supriyono, 2011:2) “Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Sedangkan hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku.” Tingkah laku sebagai hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris. Begitupun menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4) juga menyebutkan “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.” Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi

hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan pola, kebiasaan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar acuan penilaian.

Menurut Bloom (Rusmono, 2014:22) “hasil belajar adalah perubahan prilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memunculkan kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi sampai dengan penyesuaian. Sementara itu untuk ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa yang telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Maka dalam sistem pendidikan nasional rumusan pendidikan memiliki berbagai tujuan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional. Menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

2.1.2.2 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Dilihat secara bahasa, penilaian merupakan suatu proses untuk menentukan nilai suatu objek . Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Misalnya untuk dapat mengatakan baik, sedang, kurang, diperlukan adanya ketentuan atau ukuran yang jelas bagaimana yang baik, yang sedang, dan yang kurang, ukuran itu dinamakan kriteria.

Tujuan penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2016:4) adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuh. Dengan diprediksi kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
2. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh ke efektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran penting artinya mengingat peranannya sebagai upaya memanusiakan manusia atau budaya manusia, dalam hal ini para siswa agar menjadi manusia yang berkualitas dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan.
3. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
4. Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orangtua siswa. Dalam mempertanggungjawabkan hasil-hasil yang telah dicapai sekolah, memberikan laporan berbagai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan sistem pendidikan dan pengajaran serta kendala yang dihadapinya.

Selanjutnya, menurut Chitteden (Arifin Zainal 2014:15) mengemukakan tujuan penilaian hasil belajar (assessment purpose) adalah “keeping track, checking-up, finding-out, and summing up” dimana antara lain sebagai berikut:

1. Keeping track, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Checking up, yaitu untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.
3. Finding out, yaitu untuk mencari, menemukan dan mendeteksi nkekurangan, kesalahan, atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat dengan cepat mencari alternative solusinya.
4. Summing-up,yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan.

Pemaparan tujuan penilaian hasil belajar tersebut dapat ditinjau bahwa untuk mengukur kemampuan peserta didik diperlukannya penilaian dan kriteria tentang apa yang mesti dicapai peserta didik, sehingga peserta didik dapat memenuhinya. Sementara untuk mengukur keberhasilan proses pendidikan dan

pengajaran yang dilakukan guru didalam kelas yaitu mencakup beberapa aspek seperti, aspek intelektual, sosial, emosional, moral dan keterampilan.

2.1.2.3 Indikator Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2016:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya.” Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom (Sudjana, 2016:22-23) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni:

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
 - 1) Pengetahuan (C1), yaitu suatu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali terkait nama, istilah, ide, gejala, rumus- rumus dan lain sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
 - 2) Pemahaman (C2), suatu kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu setelah hal tersebut diketahui dan dapat diingat dalam bentuk penjelasan berupa rancangan kata- katanya sendiri
 - 3) Penerapan (C3) berarti kesanggupan seseorang dalam menyampaikan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret.
 - 4) Analisis (C4), adalah suatu kemampuan seseorang dalam memberikan penguraian terhadap suatu bahan atau keadaan berdasarkan bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian- bagian tersebut.
 - 5) Sintesis (C5), ialah suatu kemampuan berfikir yang memadukan setiap bagian atau unsur- unsur yang bersifat logis, sehingga dapat menjadi pola yang baru dan terstruktur.
 - 6) Evaluasi (C6), ialah suatu jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom.
2. Ranah afektif, Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai.
 - 1) Menerima, adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah , situasi , gejala dan lain – lain.
 - 2) Menanggapi, adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

- 3) Penilaian, memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek , sehingga apabila kegiatan tersebut tidak dikerjakan , dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
 - 4) Organisasi (Mengatur), adalah mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai yang baru , yang membawa kepada perbaikan umum.
 - 5) Internalisasi atau karakterisasi yakni keterpaduan sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
3. Ranah Psikomotor adalah ranah berkaitan dengan ketrampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar.
- 1) Presepsi yaitu menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan dan mendeskriminasikan.
 - 2) Kesiapan yaitu berhubungan dengan melakukan konsentrasi dan menyiapkan diri secara fisik.
 - 3) Peniruan atau gerakan terbimbing yaitu dasar permulaan dari penguasaan keterampilan , peniruan contoh.
 - 4) Gerakan Mekanis yaitu berketerampilan dan pengulangan kembali urutan fenomena sebagai bagian dari usaha sadar yang berpegang pada pola.
 - 5) Gerakan Respon kompleks yaitu berketerampilan secara luwes, supel, lancar, gesit dan lincah.
 - 6) Penyesuaian Pola Gerakan yaitu penyempurnaan keterampilan, menyesuaikan diri, melakukan meskipun gerakan pengembangan berikutnya masih memungkinkan untuk diubah.

2.1.2.4 Jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2016:5) adalah sebagai berikut:

1. Penilaian formatif adalah penilaian yang dihasilkan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.
2. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun.
3. Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya.
4. Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya uji saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
5. Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditunjukkan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penugasan belajar untuk program itu.

Dari pemaparan di atas jenis-jenis penilaian hasil belajar diantaranya seperti penilaian formatif (penilaian di akhir program), penilaian sumatif

(penilaian di akhir unit program), penilaian diagnostik (remedial teaching), penilaian selektif (penilaian untuk seleksi), dan penilaian penempatan. Dari beberapa jenis penilaian tersebut intinya untuk mengetahui bagaimana kemampuan yang dimiliki oleh siswa atau setiap individu maupun kelompok. Sehingga dalam dunia pendidikan dari hasil penilaian siswa bisa menjadi evaluasi bagi guru dan peserta didik.

2.1.2.5 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Djamarah, 2012: 123) “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ditentukan oleh faktor tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi, dan suasana evaluasi.” sebagaimana menurut Slameto (2012:54) “hasil belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern meliputi kesehatan, cacat tubuh, inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif (motivasi), kematangan, dan kesiapan. Faktor ekstern meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.”

Menurut Dalyono, (2012: 55-60) berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

1. Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)
 - 1) Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.
 - 2) Intelegensi dan Bakat, kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.
 - 3) Minat dan Motivasi, minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat.

Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.

- 4) Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.
2. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)
 - 1) Keluarga, Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.
 - 2) Sekolah, keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.
 - 3) Masyarakat, keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.
 - 4) Lingkungan sekitar, keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

2.1.2.6 Tujuan pembelajaran ABCD

Tujuan pembelajaran adalah sasaran yang harus tercapai dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sepatutnya merujuk kepada KD yang telah ditentukan, tujuan pembelajaran disusun dalam bentuk sebuah narasi yang mengacu kepada Formula ABCD (Audience, Behaviour, Conditioning, Degree) menurut Baker (Sudrajat, 2017:50) bahwa tujuan pembelajaran yang baik adalah mengandung unsur Audience, Behaviour, Conditioning, Degree.

Tujuan pembelajaran ABCD menurut Sudjana (2017:50) yaitu sebagai berikut:

1. **A=Audience**, Salah satu unsur pokok dalam perumusan suatu tujuan pembelajaran adalah audience. Secara bahasa, audience berarti pendengar atau peserta. Dalam konteks pembelajaran, yang dimaksud audience adalah peserta didik. Audience merupakan subjek sekaligus objek dalam pembelajaran, sehingga dalam sebuah rumusan tujuan pembelajaran harus memuat unsur audience. Dalam pembelajaran harus dijelaskan siapa siswa yang mengikuti pelajaran itu. Keterangan mengenai kelompok siswa yang akan menjadi kelompok sasaran pembelajaran diusahakan sespesifik mungkin.

Contohnya kata yang mewakili audience, Siswa, Mahasiswa, Murid, Peserta didik, dan sebagainya. Contoh audience dalam tujuan pembelajaran dalam pembelajaran matematika “Diberikan beberapa contoh barisan geometri, siswa dapat mengidentifikasi pola barisan geometri dengan teliti.”

2. **B=Behaviour**, Behavior adalah perilaku yang diharapkan dilakukan siswa setelah selesai mengikuti proses pembelajaran. Rumusan perilaku ini mencakup dua bagian penting, yaitu kata kerja aktif transitif dan objek. Kata kerja menunjukkan bagaimana siswa mempertunjukkan sesuatu, seperti: menyebutkan, menganalisis, menyusun, dan sebagainya. Objek menunjukkan pada apa yang akan dipertunjukkan itu, misalnya contoh himpunan dan bukan himpunan, kesalahan tanda baca dalam kalimat prinsip induksi matematika, rumus barisan aritmatika, dan sebagainya. Komponen perilaku dalam tujuan pembelajaran sangat penting karena tanpa perilaku yang jelas, komponen yang lain menjadi tidak bermakna.
3. Contohnya kata yang mewakili behavior Berikut adalah kata yang mewakili behavior yang berupa kata kerja operasional dalam Taksonomi Bloom.

Table 2.2

Kata kerja Operasional Taksonomi Bloom

No	Dimensi Proses Kognitif dan Kategori	Kata Kerja Operasional untuk Perumusan Indikator/Tujuan
1	Mengingat (C1: <i>Cognitive 1th</i>)	Pengertian: Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang
	1.1. Mengenali	mengenali, menyebutkan, menunjukkan, memilih, mengidentifikasi
	1.2. Mengingat Kembali	mengungkapkan kembali, menuliskan kembali, menyebutkan kembali
2	Memahami (C2: <i>Cognitive 2th</i>)	Pengertian: Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru
	2.1. Menafsirkan	menafsirkan, memparafrasekan, mengungkapkan dengan kata-kata sendiri, mencontohkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, mengelompok-kelompokkan, mengidentifikasi berdasarkan kategori tertentu, merangkum,

		meringkas, membuat ikhtisar, menyimpulkan, mengambil kesimpulan, membandingkan, membedakan, menjelaskan, menguraikan, mendeskripsikan, menuliskan
	2.2. Mencontohkan	mencontohkan, memberi contoh
	2.3. Mengklasifikasikan	mengklasifikasikan, mengelompokkelompokkan, mengidentifikasi berdasarkan kategori tertentu,
	2.4. Merangkum	merangkum, meringkas, membuat ikhtisar
	2.5. Menyimpulkan	menyimpulkan, mengambil kesimpulan
	2.6. Membandingkan	membandingkan, membedakan
	2.7. Menjelaskan	menjelaskan, menguraikan, mendeskripsikan, menuliskan
3	Mengaplikasikan (C3: Cognitive 3th)	Pengertian: Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu
	3.1. Mengeksekusi	menghitung, melakukan gerakan, menggerakkan, memperagakan sesuai prosedur/teknik, mengimplementasikan, menerapkan, menggunakan, memodifikasi, menstransfer
	3.2. Mengimplementasikan	mengimplementasikan, menerapkan, menggunakan, memodifikasi, menstransfer
4	Menganalisis (C4: Cognitive 4th)	Pengertian: Memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antarbagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan
	4.1. Membedakan	membedakan, menganalisis perbedaan, mengorganisasikan, membuat diagram, menunjukkan bukti, menghubungkan, menganalisis kesalahan, menganalisis kelebihan,

		menunjukkan sudut pandang
	4.2. Mengorganisasi	mengorganisasikan, membuat diagram, menunjukkan bukti, menghubungkan
	4.3. Mengatribusikan	menganalisis kesalahan, menganalisis kelebihan, menunjukkan sudut pandang
5	Mengevaluasi (C5: Cognitive 5th)	Pengertian: Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan atau standar
	5.1. Memeriksa	memeriksa, menunjukkan kelebihan, menunjukkan kekurangan, membandingkan, menilai, mengkritik
	5.2. Mengkritik	menilai, mengkritik
6	Mencipta (C6: Cognitive 6th)	Pengertian: Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal
	6.1. Merumusakan	Merumusakan, merencanakan, merancang, mendisain, memproduksi, membuat
	6.2. Merencanakan	merencanakan, merancang, mendisain
	6.3. Memproduksi	memproduksi, membuat

4. **C=Condition**, Condition atau kondisi diartikan sebagai suatu keadaan siswa sebelum dan sesudah melakukan aktivitas pembelajaran, serta persyaratan yang perlu dipenuhi agar perilaku yang diharapkan dapat tercapai. Dalam perumusan tujuan pembelajaran, condition ditulis dalam bentuk kata kerja. Kata kerja yang dimaksud adalah aktivitas yang harus dilakukan siswa agar tercapai suatu perubahan perilaku yang diharapkan. Contohnya kata yang mewakili condition: dengan cara mengamati, dengan berdiskusi, dengan menyimak penjelasan guru, dengan membaca buku sumber, dengan menggunakan kamus, dengan menggunakan internet, dan sebagainya. Keterangan: Kata melalui pengamatan lingkungan sekitar adalah menunjukkan condition.
5. **D=Degree**, Degree adalah batas minimal tingkat keberhasilan yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan. Tingkat degree bergantung pada bobot materi yang akan disajikan serta sejauh mana siswa harus menguasai suatu materi atau menunjukkan suatu tingkah laku. Contohnya kata yang mewakili degree: Dengan benar, paling sedikit 4 macam, dan sebagainya.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang optimal dan efektif harus sesuai dan mencapai tujuan belajar. Salah satunya tujuan belajar ABCD yang sudah mencakup seluruh komponen pembelajaran. Tujuan belajar ini penting dilakukan karena berkontribusi besar terhadap peningkatan hasil pembelajaran. Dengan adanya tujuan belajar memberikan konsentrasi dan focus kepada guru untuk membuat konten pembelajaran dan mempersiapkan materi yang terarah sesuai tujuan belajar. Mengajar tanpa tujuan belajar cenderung tidak efektif karena dikhawatirkan guru keluar dari topik pembahasan materi yang diajarkan.

2.2 Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

Tabel 2.3

Penelitian Terdahulu

No	Sumber	Judul	Hasil
1.	Didimus Tanah Boleng, 2014	<i>“Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script dan Think Pair-Share terhadap Keterampilan Berpikir Kritis, Sikap Sosial, dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa SMA</i>	Hasil analisis data dengan menggunakan Analisis Kovarian pada taraf signikansi 5% menunjukkan bahwa model pembelajaran secara signifikan berpengaruh terhadap sikap sosial dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar kognitif; etnik secara signifikan berpengaruh terhadap sikap sosial, dan meningkatkan hasil belajar kognitif biologi; interaksi model pembelajaran dan etnik berpengaruh terhadap sikap sosial.

		<i>Multiethnic</i>	
2.	Edwina Rusvita Nur, Wakidi, Muhammad Basri, 2017	<i>“Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Kognitif”</i>	Data diolah menggunakan rumus korelasi Eta (n). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran Cooperative Script terhadap hasil belajar kognitif berada pada kategori sangat kuat dengan koefisien korelasi Eta (n) sebesar 0,9.
3.	Rumiah Usman 2019	<i>“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Materi Pendapatan Nasional Dengan Menggunakan Metode Cooperative Script Pada Siswa Kelas X IPS MAN Nagekeo Tahun Pelajaran 2018/2019”</i>	Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil evaluasi pada siklus I nilai rata-rata kelas 61,83 meningkat menjadi 85,33 pada siklus II. Ketuntasan klasikal belajar siswa sebesar 33,33% pada siklus I meningkat menjadi 83,33% pada siklus II. Karena pada siklus II sudah tercapai ketuntasan belajar secara klasikal maka penelitian dihentikan.
4.	Ni Ketut Suryani, Nengah Bawa Atmaja,	<i>“Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap</i>	Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA PGRI 1 Amlapura tahun pelajaran 2012/2013 yang terdistribusi dalam enam kelas dengan kemampuan yang homogen. Berdasarkan hasil

	Nyoman Natajaya, 2013	<i>Hasil Belajar Sosiologi Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas X Sma Pgri 1 Amlapura”</i>	random diperoleh kelas XA, XC, dan XE sebagai kelas eksperimen dan XB, XD, XF sebagai kelas kontrol. Hasilnya dianalisis menggunakan analisis varian dua arah dan dilanjutkan dengan uji tukey.
5.	Qonit Darojat, Hety Mustika Ani, Bambang Suyadi. 2019 (vol.12 no 2. 2018)	<i>“Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa.”</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran <i>Cooperative Script</i> dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Jember pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan perkoperasian dalam perekonomian Indonesia semester genap tahun ajaran 2017/2018. Pada siklus I keaktifan belajar siswa dalam kategori sedang yaitu 2,8 meningkat menjadi 3,6 kategori tinggi pada siklus II. Sedangkan, hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata siswa 78,5 dan ketuntasan belajar secara klasikal 79,41%. Pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 86,3 dan ketuntasan belajar secara klasikal 91,17%

Jadi, perbedaan dan persamaan dari peneliti terdahulu dengan peneliti sekarang yaitu; Perbedaannya, pada penelitian terdahulu dilakukan terhadap peserta didik kelas X pada semester genap. Sementara penelitian sekarang

dilakukan terhadap peserta didik kelas XI di semester ganjil. Adapun salah satu dari peneliti terdahulu yaitu yang dilakukan oleh Qonit Darojat, Hety Mustika Ani, Bambang Suyadi (2018) yang melakukan penelitian model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar. Sementara penelitian yang sekarang hanya pada hasil belajarnya saja. Adapun persamaan dari penelitian terdahulu yaitu sama-sama dilakukan terhadap peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Kemudian sama-sama melakukan penelitian model pembelajaran *cooperative script* terhadap hasil belajar.

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2017:60) mengemukakan bahwa, “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.”

Teori yang melandasi pembelajaran *cooperative script* merupakan teori behavioristik. Menurut Thorndike (Husamah,dkk., 2018:36) mengatakan bahwa “stimulus adalah rangsangan, contohnya seperti pikiran dan perasaan dan respon merupakan reaksi yang ditunjukkan akibat pemberian stimulus.” Begitupun Menurut John B Watson (Putrayasa, 2013:46) mengatakan bahwa “belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respons, stimulus dan Respons yang dimaksud harus dapat diamati dan dapat diukur.” Teori belajar Behaviorisme yang dipahaminya sebagai suatu proses interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan tingkah laku dimana peserta didik menunjukkan kemampuannya sebagai hasil dari adanya stimulus dan respons. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berwujud konkrit akibat adanya kegiatan belajar.

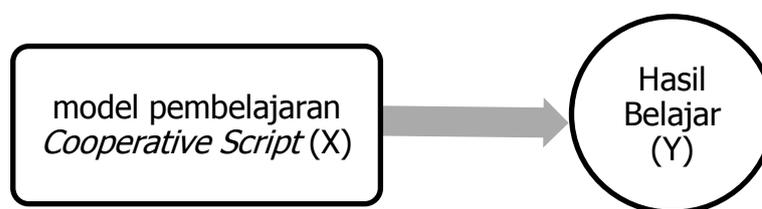
Respon peserta didik tentu berbeda-beda dalam memahami proses pembelajaran. Teori ini akan berjalan dengan baik apabila materi pelajaran mampu bersinergi dengan model pembelajaran yang diterapkan sehingga mencapai rangsangan (*stimulis*) yang akan menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respon*) pada pembelajaran yang efektif.

Penerapan model pembelajaran *cooperative script* menjadi stimulus sekaligus motivasi peserta didik dalam memahami pembelajaran. Sebab, peserta didik akan dibentuk menjadi kelompok yang kemudian saling mengemukakan pendapat dari hasil pengamatannya. Dimana pada model ini bertujuan untuk melatih pemahaman dan kemampuan berpikir, diharapkan dengan pola pembelajaran demikian peserta didik akan lebih memahami dan mudah dalam mengingat pelajaran yang disampaikan, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Model pembelajaran *cooperative script* dapat memudahkan peserta didik untuk melek informasi. Pasalnya dalam model ini, peserta didik mencari informasi sebanyak banyaknya untuk kemudian diikhtisarkan menjadi bagian bagian penting, lalu disimpulkan menggunakan pemahaman sendiri kemudian disampaikan kepada peserta didik lainnya. Selain itu, model pembelajaran *cooperative script* dapat mengasah kemampuan komunikasi peserta didik serta membangun percaya diri dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab.

Dengan begitu, adanya model pembelajaran ini menunjukkan interaksi siswa dan guru akan lebih intens dan memudahkan bagi keduanya. Terutama bagi kreativitas peserta didik, begitupun bagi aktivitas pengajar. Hal ini pun tentu akan berdampak terhadap proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti akan menggambarkan dari alur kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017: 69) “hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”

Pengujian hipotesis menggunakan uji dua pihak (Two Tail Test). Uji dua pihak digunakan bila hipotesis nol (H_0) berbunyi “ sama dengan” dan hipotesis alternatifnya (H_a) berbunyi “tidak sama dengan” ($H_0 =$; H_a). Pada penelitian ini, jumlah sampel antara kedua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak sama jumlahnya.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka hipotesis adalah :

Hipotesis 1

H_{01} : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* sebelum dan sesudah perlakuan.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* sebelum dan sesudah perlakuan.

Hipotesis 2

H_{02} : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Konvensional* sebelum dan sesudah perlakuan.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Konvensional* sebelum dan sesudah perlakuan.

Hipotesis 3

H_{03} : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Cooperactive Script* sesudah perlakuan dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Konvensional* sesudah perlakuan.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen

yang menggunakan model pembelajaran *Cooperaative Script* sesudah perlakuan dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Konvensional* sesudah perlakuan.