

## MODEL COOPERATIVE SCRIPT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DI SEKOLAH DASAR

Nurlinda Safitri<sup>a\*)</sup>, Fitri Anjaswuri<sup>a)</sup>, Derista Lidya Carolina<sup>a)</sup>

<sup>a)</sup>Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

<sup>\*)</sup>e-mail korespondensi : linda\_vivian80@yahoo.com

Riwayat Artikel : diterima: 09 Agustus 2020; direvisi: 26 Agustus 2020; disetujui: 16 September 2020

**Abstrak.** Penelitian ini dilaksanakan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan kegiatan penelitian dilaksanakan melalui 2 tahapan atau 2 siklus. Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan keaktifan siswa di Sekolah Dasar menggunakan model *cooperative script* pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa yang diterapkan pada siswa kelas IV C SDN Gunung Gede Kecamatan Bogor Utara Kota Bogor yang terdiri dari 30 siswa. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. Pada siklus 1 media pembelajaran yang digunakan adalah *popup book*. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan pada siklus 2 yakni boneka tangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *cooperative script* merupakan model yang efektif untuk digunakan pada penelitian ini. Terdapat perubahan nilai rata-rata keaktifan yang cukup signifikan antara siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti, diperoleh data yakni pada siklus 1 rata-rata nilai keaktifan siswa sebesar 71 sedangkan pada siklus 2 kembali bertambah menjadi 92. Selain itu, pada siklus 1 ketuntasan klasikal sebesar 43% dan pada siklus 2 ketuntasan klasikal sebesar 100% dimana seluruh siswa nilainya berada di atas KKM. Selisih ketuntasan klasikal tersebut yakni sebesar 57%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model *cooperative script* merupakan model yang efektif yang dapat diterapkan pada penelitian ini. Selain itu penggunaan model pembelajaran *cooperative script* mampu meningkatkan keaktifan siswa dari penilaian siklus 1 ke siklus 2.

**Kata Kunci:** cooperative script; keaktifan siswa

### SCRIPT COOPERATIVE MODEL TO IMPROVE STUDENT ACTIVITY IN PRIMARY SCHOOL

**Abstract.** This research was conducted using Classroom Action Research. The implementation of research activities is carried out in 2 stages or 2 cycles. The purpose of this study was to increase the activeness of students in elementary schools using a cooperative script model on the sub-theme of Cultural Diversity in the Nation which was applied to grade IV C SDN Gunung Gede, North Bogor District, Bogor City which consisted of 30 students. Research activities were carried out in the Odd Semester of the 2020/2021 Academic Year. In cycle 1, the learning media used was a popup book. While the learning media used in cycle 2 were hand puppets. The results of this study indicate that the cooperative script model is an effective model to be used in this study. There was a significant change in the average value of activeness between cycle 1 and cycle 2. Based on the results of the learning activities carried out by the researcher, data was obtained that in cycle 1 the average value of student activity was 71 while in cycle 2 it again increased to 92. In addition, in cycle 1 classical completeness was 43% and in cycle 2 classical completeness was 100% where all students scored above the KKM. The difference in classical completeness is 57%. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the cooperative script model is an effective model that can be applied in this study. In addition, the use of cooperative script learning models can increase student activeness from the assessment cycle 1 to cycle 2

**Keywords:** cooperative script; student activeness

## I. PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan suatu negara dapat dijadikan sebagai salah satu aspek atau tolak ukur apakah negara itu maju atau tidak. Sumber daya manusia yang bermutu sangat berpotensi untuk mengembangkan suatu negara agar lebih maju. Kualitas pendidikan harus selalu diperbaharui agar semakin baik dan bermutu. Tapi sayangnya di Indonesia sendiri banyak yang harus dibenahi dalam sektor pendidikannya. Masih banyak anak yang sudah memasuki jenjang sekolah tidak dapat menikmati bangku pendidikan. Hal ini dapat diakibatkan berbagai macam faktor. Selain itu, mutu pendidikan dan kualitas para pengajar di Indonesia dirasa belum sejahtera. Tetapi ketika sudah menjadi seorang guru, tentu saja harus siap dengan segala konsekuensi yang ada.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan, dirancang serta dilaksanakan sedemikian rupa dan berjenjang. Guru harus terampil dalam memberikan materi pembelajaran semenarik mungkin. Agar keaktifan terbentuk dalam situasi pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Keaktifan Belajar yang dialami oleh siswa berhubungan dengan segala aktivitas yang terjadi, baik secara fisik maupun non fisik. Keaktifan akan menciptakan situasi belajar yang aktif. Belajar yang aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa panduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, penerapan model dapat merangsang keaktifan siswa. Salah satu pemilihan model yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yakni

model *cooperative*. Model *cooperative* tipe *script* dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan kali ini.

*Cooperative* berasal dari kata *cooperate* yang memiliki arti yakni bekerja sama, koperasi persekutuan. *Script* merupakan kata yang berasal dari *script* yang mempunyai arti uang kertas darurat, surat saham sementara dan juga surat andil sementara. Maka dari itu, dapat diartikan bahwa *cooperative script* ialah strategi belajar yang dimana siswa belajar melalui kelompok kecil yang tiap orang nya memiliki kemampuan yang berbeda-beda [1].

Penerapan model *cooperative script* diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran yang dimana siswa secara bergantian bertukar peran menjadi pembaca maupun pendengaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Huriah [2] *Cooperative script* merupakan metode dalam kegiatan pembelajaran yang menempatkan mahasiswa untuk bekerja berpasangan dan secara bergantian melalui lisan mengikhtisarkan, bagian dari sebuah materi yang dipahami dan dipelajari.

Pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative script* dapat merangsang siswa untuk lebih berfikir kritis dalam menyelesaikan dan memecahkan sebuah masalah, hal ini sejalan dengan pendapat menurut Slavin dalam Hanafi [3] yakni: 1) Kegiatan menggunakan strategi *cooperative script* mampu meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa serta menimbulkan meningkatnya kemampuan sosial, memupuk sikap dan menerima kekurangan diri pada diri orang lain dan meningkatkan harga diri; dan 2) Penerapan pembelajaran dengan menggunakan *cooperative script* dapat menerapkan apa yang dibutuhkan siswa dalam belajar untuk berfikir, membuat suatu pemecahan masalah dan merealisasikan pengetahuan dan keterampilan pada dirinya.

*Cooperative Script* menurut Widiyanto [4] merupakan sebuah strategi pembelajaran dimana peserta didik belajar secara berkelompok kecil yang tiap orangnya memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Berbagai argumen dapat dikemukakan setiap orang, dimana pada dasarnya model skrip kooperatif atau *cooperative script* merupakan model yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan mudah. Skrip kooperatif merupakan suatu teknik dalam kegiatan belajar mengajar dimana siswa bekerja secara berpadangan dan secara lisan untuk mengikhtisarkan bagian dari materi pembelajaran yang sedang dipelajari [5](Arief, 2013:10)

Subtema Keberagaman Budaya Bangsa dipilih dalam penelitian ini. Keberagaman di Indonesia sangatlah beragam. Banyak sekali perbedaan dan keunikan di setiap daerah. Kegiatan pembelajaran ini dapat memupuk rasa cinta tanah air dalam diri siswa. Sebagai generasi penerus bangsa, wajiblah seseorang menjaga segala apapun yang ada pada bangsanya. Dari Sabang sampai Merauke Indonesia memiliki banyak sekali keberagaman yang ada. Mulai dari suku, agama, budaya, tari daerah, senjata tradisional dan rumah adat. Maka dari itu Indonesia pantas disebut negara dengan istilah Zamrud Khatulistiwa.

Kegiatan pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin. Hal itu dilakukan untuk memproyeksikan sebuah

pembelajaran yang bermutu, menarik dan juga mamacu keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Metode *active learning* dapat mengarahkan siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara bersama dengan teman dalam kelompoknya untuk membahas suatu topik permasalahan dengan berdiskusi sambil menerapkan penggunaan bahasa dan tingkat pemahaman sesuai dengan tingkat usia masing-masing. Siswa di tuntut untuk berani dalam mengemukakan pendapat, berani untuk melaksanakan dan menyampaikan apa yang menjadi kewajiban dalam belajar bersama teman-temannya [6]. Pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, tentunya keaktifan siswa diharapkan oleh seorang guru. Pelaksanaan proses kegiatan belajar harus dapat mendukung dan mawadahi terbentuknya keaktifan belajar dari siswa agar lebih hidup.

Keaktifan diri menurut Sutiah [7] merupakan upaya individu untuk memberikan sebuah perhatian, serta kerjasama dan memberikan tanggapan terhadap rangsangan atau stimulus yang diberikan. Siswa yang aktif diharapkan mempunyai usaha lebih untuk mencoba mengerti dan memahami materi yang diberikan oleh guru.

Keaktifan belajar merupakan sebuah usaha yang dilakukan guru untuk memupuk dan menumbuhkan serta mengusahakan agar siswa aktif baik secara jasmani maupun rohani. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Silberman dalam Suarni [8] Keaktifan belajar merupakan belajar yang mencangkup berbagai cara untuk membuat siswa menjadi lebih aktif sejak awal melalui kegiatan-kegiatan yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka mampu berfikir tentang materi pelajaran

Keaktifan dalam belajar bisa tumbuh dari dalam diri siswa maupun berkat dorongan dari orang di sekelilingnya. Menurut Gagne dan Briggs dalam Nurhayati [9] keaktifan belajar juga dipengaruhi beberapa faktor yang memberikan dorongan atau dapat menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa dan memberikan stimulus, memberikan petunjuk kepada siswa, memunculkan aktivitas, partisipasi, dan memberikan unpan balik, melakukan tes akhir pembelajaran dan menyimpulkan pembelajaran.

Selain itu hasil penelitian relevan selanjutnya yakni penelitian yang telah dilaksanakan oleh Tri Jayanti Program Studi Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Suryakarta [10] dengan judul "Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Komunikasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Cooperative Script*". Hasil penelitian ini menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative script* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan komunikasi siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran tipe *cooperative script*, hal ini dapat dilihat dari indikator keaktifan siswa: 1)Keberanian siswa sebelum tindakan sebesar 27,78%, di akhir tindakan menjadi 69,44%; 2) Keaktifan siswa mengerjakan soal latihan di depan kelas sebelum tindakan sebesar 16,67% di akhir tindakan menjadi 63,89%; 3) Perhatian siswa terhadap penjelasan guru

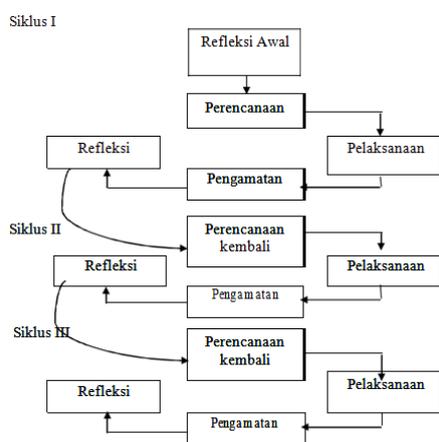
sebelum diadakan sebesar 27,78% di akhir tindakan menjadi 100%. Kesimpulannya dari penelitian ini adalah dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative script* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan komunikasi siswa.

Setelah melaksanakan kegiatan observasi pada kelas IV di SDN Gunung Gede Kecamatan Bogor Utara Kota Bogor, terungkap bahwa Siswa kelas IV terlihat kurang semangat jika pembelajaran IPS sedang berlangsung. Meski diberi tugas, siswa yang aktif mengerjakan hanya sekitar 20% dan yang lainnya mencontek pekerjaan temannya. Siswa mengerjakan tugas karena perintah guru, bukan karena rasa ingin tahu dan paham dengan pembelajaran itu. Jika rasa ingin tahu, minat, dan motivasi siswa lemah bahkan tidak ada sama sekali, maka akan menghambat proses pembelajaran dan hasil belajar pada siswa. Dalam hal ini peran guru sebagai pembimbing sangat dibutuhkan.

Dengan demikian peneliti memuat pernyataan Adakah peningkatan keaktifan siswa setelah menggunakan model *cooperative script*? Apakah model *cooperative script* efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran?

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Gunung Gede yang beralamat di Jalan Raya Pajajaran No.86, RT.04/RW.07, Bantarjati, Kec.Bogor Utara, Kota Bogor pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pelaksanaan penelitian siklus 1 yakni pada tanggal 20 Juli 2020 menggunakan tema 1 subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pembelajaran ke-1. Sedangkan siklus ke 2 dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2020 dengan menggunakan tema 1 subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pembelajaran ke-5. Subjek Penelitian pada penelitian ini yakni siswa yang berada di kelas IV C SDN Gunung Gede sebanyak 30 orang siswa.



Gambar 1. Bagan Desain Siklus PTK Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dari mulai proses perencanaan, turun ke lapangan, observasi dan juga pelaksanaan penelitian. Kegiatan penelitian tidak memungkinkan untuk di laksanakan di dalam kelas, karena sekolah yang di liburkan di masa pandemi *Covid-19*. Maka dari itu penelitian yang dilaksanakan ini dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi *zoom* dalam penerapannya.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dilaksanakan dengan melalui 2 siklus. Model pembelajaran yang digunakan yakni dengan menggunakan model *cooperative script*. Penggunaan model yang sama di terapkan pada siklus 1 dan siklus 2. Penerapan model pada penelitian ini diterapkan pada tema 1 subtema 1 pembelajaran ke-1 dan ke-5. Berdasarkan hasil penelitian yang telah di laksanakan oleh peneliti maka diperoleh hasil yang telah di kalkulasikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Keaktifan Siswa

Keterangan	Siklus 1 (Rata-rata 71 )		Siklus 2 (Rata-rata 92)	
	Jumlah siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Di atas rata-rata	15	50%	22	73%
Di Bawah rata-rata	15	50%	8	27%
Jumlah	30	100%	30	100%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, dapat dilihat dari tabel di atas bahwa rata-rata nilai keaktifan siswa pada siklus 1 yakni sebesar 71. Jumlah siswa di atas rata-rata nilai keaktifan sebanyak 15 siswa dengan persentase 50%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di bawa rata-rata yakni sebanyak 15 orang dengan persentase 50%. Jika dihitung ketuntasan klasikal pada siklus 1 dengan KKM 70 maka diperoleh ketuntasan klasikal yakni sebesar 43%. Sedangkan setelah dilaksanakan penyempurnaan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 diperoleh data rata-rata nilai keaktifan pada siklus 2 yakni 92. Siswa yang memperoleh nilai keaktifan di atas nilai rata-rata sebanyak 22 orang dengan persentase 73%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai keaktifan di bawah rata-rata sebanyak 8 orang dengan persentase 27%. Jika dihitung ketuntasan klasikal pada siklus 2 dengan KKM 70 maka diperoleh ketuntasan klasikal yakni sebesar 100%.

Terdapat perbedaan nilai rata-rata yang cukup signifikan setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2. Nilai rata-rata keaktifan pada siklus 1 yakni sebesar 71 dan pada siklus 2 sebesar 92. Selisih nilai rata-rata nilai keaktifan pada siklus 1 dan 2 yakni sebesar 21. Jumlah siswa di atas rata-rata nilai keaktifan pada siklus 1 sebanyak 15 orang, sedangkan jumlah siswa di atas nilai keaktifan rata-rata pada siklus 2 sebanyak 22 orang. Selisih

antara siswa yang nilai keaktifannya di atas rata-rata yakni sebanyak 7 orang.

Data lain yang ditemukan peneliti ialah siswa yang nilai keaktifannya dibawah rata-rata. Pada siklus 1 ditemukannya 15 siswa, sedangkan pada siklus 2 siswa yang nilai keaktifannya dibawah rata-rata berkurang 8 orang. Selisih antara siswa yang nilai keaktifannya di bawah rata-rata yakni sebanyak 7 orang siswa.

Nilai keaktifan tertinggi yang diperoleh siswa pada siklus 1 sebesar 80, sedangkan pada siklus 2 mengalami peningkatan nilai sebanyak 20. Sehingga nilai keaktifan tertinggi yang diperoleh pada siklus 2 sebesar 100. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, di dapatkan data bahwa pada siklus 1 keaktifan rata-rata siswa yakni sebesar 71%. Setelah dilaksanakan pembelajaran yakni pada siklus 2, rata-rata keaktifan siswa bertambah sebesar 21% sehingga menjadi 92%.

Ditemukannya peningkatan nilai pada tiap siklus yang dilaksanakan pada kegiatan penelitian ini. Hal ini menunjukkan terjadinya perbaikan yang berhasil dalam kegiatan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2020 menggunakan tema 1 subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pembelajaran ke-1. Sedangkan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2020 dengan menggunakan tema 1 subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pembelajaran ke-5. Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan dengan menggunakan model *cooperative script* ditambah dengan media pembelajaran yakni *popup book* agar lebih menarik. Pada media *popup book* terdapat informasi yang berkaitan dengan keberagaman yang ada di Indonesia. Seperti adanya gambar rumah adat, pakaian tradisional, alat musik tradisional dan juga senjata tradisional yang berbeda di tiap daerahnya. Pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi *zoom* karena tidak memungkinkannya peneliti melaksanakan penelitian di dalam kelas pada kondisi pandemi *Covid-19* di masa sekarang ini.

Kegiatan pembelajaran pada siklus 2 dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda, yakni dengan menggunakan media boneka tangan yang berkarakter seperti orang minang. Semua media pembelajaran di buat sendiri oleh peneliti guna menunjang kegiatan belajar agar lebih menarik keaktifan dan semangat siswa pada saat dilaksankannya pembelajaran.

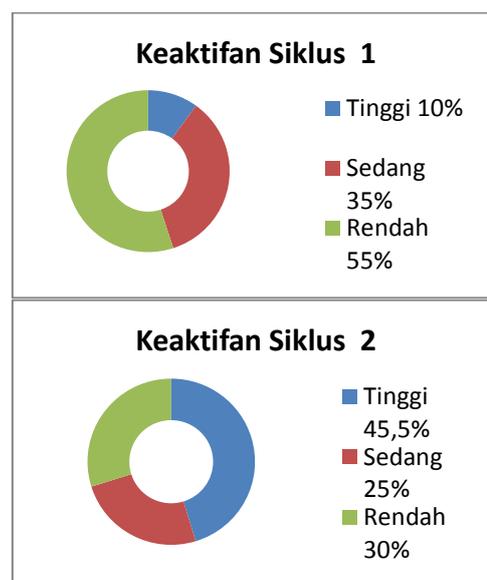
Pada hasil dari penelitian, ternyata terjadi peningkatan keaktifan antara siklus 1 dan siklus 2. Penggunaan media yang berbeda dirasa juga mempengaruhi peningkatan tersebut. Pada siklus 1 menggunakan media *popup book* dan peningkatan terjadi pada siklus 2 dengan menggunakan media boneka tangan yang berkarakter Suku Minang.

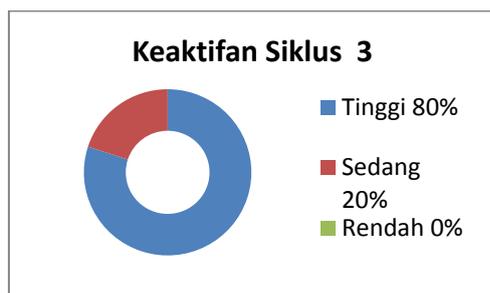
Penelitian ini tentu membutuhkan hasil penelitian yang relevan guna melakukan perbandingan penelitian yang dibahas oleh peneliti. Adapun hasil penelitian yang relevan pertama yakni oleh Nur Dwi Hidayat Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAI) Ponorogo [11] yang berjudul “Penerapan Strategi *Cooperative Script* dan

*Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V MI Ma’ruf Ngrupit Ponorogo”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa tingkat keaktifan siswa bertambah di tiap siklusnya. Pada siklus 1 belum mendapatkan hasil yang memuaskan karena di dapatkan 2 siswa dengan kategori keaktifan tinggi dengan prosentase 10%, 11 siswa dengan prosentase 55% yang termasuk kategori rendah dan sisanya masuk kategori sedang sebanyak 35%. Sedangkan jika dibandingkan dengan hasil keaktifan belajar pada siklus 2, didapatkan data yang sudah mencapai hasil memuaskan dengan peningkatan keaktifan pada siswa sebanyak 9 masuk kategori tinggi sebesar 45%, 5 siswa masuk kategori sedang sebanyak 25%, dan 6 siswa dengan prosentase 30% masuk kategori rendah. Selain itu, penelitian di laksanakan dengan 3 siklus, dan hasil penelitian pada siklus terakhir di dapatkan data yakni jumlah yang aktif mencapai sebanyak 16 siswa dengan prosentase 80% masuk kategori tinggi dan 4 siswa kategori sedang dengan prosentase 20% dan tidak ada siswa kategori rendah dengan prosentase 0%.

Selanjutnya penelitian relevan oleh Rosinta jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah [12] dengan judul “Meningkatkan Keaktifan dan Keterampilan Bertanya Siswa dengan Menggunakan Strategi Kooperatif Tipe Co-op Co-op pada mata pelajaran IPS Kelas V SDN Cilandak Barat 01 Pagi”. Penelitian ini dilaksanakan dengan melalui 2 siklus. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus 1 yakni persentase mencapai 33,99%. Pada kegiatan penyempurnaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 2 ditemukan bahwa keaktifan siswa kembali meningkat sebesar 48,62% sehingga persentase rata-rata keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran siklus 2 sebesar 82,61%. Dengan demikian, perbaikan pembelajaran yang dilakukan tiap siklusnya meningkat.

Berdasarkan perbandingan hasil penelitian relevan tersebut dapat diperoleh data sebagai berikut:





Gambar 2. Perbandingan hasil penelitian relevan setiap siklus

Pada hasil penelitian relevan pertama diperoleh data pada keaktifan siklus 1, untuk keaktifan tinggi dengan prosentase 10%, keaktifan rendah 55% dan kategori keaktifan sedang sebanyak 35%. Sedangkan pada siklus 2 untuk keaktifan tinggi sebesar 45,5%, kategori keaktifan sedang sebanyak 25% dan keaktifan rendah sebanyak 30%. Selanjutnya di siklus 3 terjadi peningkatan kembali keaktifan tinggi sebesar 80%, kategori keaktifan sedang sebanyak 20% keaktifan rendah sebanyak 0%.

Selanjutnya berdasarkan hasil relevan penelitian ke dua ditemukan pada siklus 1 persentase keaktifan mencapai 33,99%. Selanjutnya pada kegiatan penyempurnaan pembelajaran siklus 2 keaktifan siswa kembali meningkat. Sehingga persentase rata-rata keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran siklus 2 sebesar 82,61%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, di dapatkan data bahwa pada siklus 1 keaktifan rata-rata siswa yakni sebesar 71%. Setelah dilaksanakan pembelajaran yakni pada siklus 2, rata-rata keaktifan siswa bertambah sebesar 21% sehingga menjadi 92%.

Setelah melakukan pengamatan terhadap kedua hasil relevan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan nilai keaktifan rata-rata di tiap siklus antara siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 rata-rata keaktifan siswa sebesar 71 sedangkan pada siklus 2 kembali bertambah menjadi 92. Selain itu hasil ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan di tiap siklusnya. Pada siklus 1 ketuntasan klasikal sebesar 43% dan pada siklus 2 ketuntasan klasikal sebesar 100% dimana seluruh siswa nilainya berada di atas KKM. Selisih ketuntasan klasikal tersebut yakni sebesar 57%. Nilai tertinggi pada siklus 1 yakni sebesar 80, kemudian terjadi peningkatan sebesar 20 pada siklus 2 sehingga nilai tertinggi yang diperoleh ialah 100. Selain itu berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, di dapatkan data bahwa pada siklus 1 keaktifan rata-rata siswa yakni sebesar 71%. Setelah dilaksanakan pembelajaran yakni pada siklus 2, rata-rata keaktifan siswa bertambah sebesar 21% sehingga menjadi 92%.

#### IV. SIMPULAN

Setelah melakukan serangkaian kegiatan penelitian, akhirnya peneliti dapat membuat simpulan bahwa model *cooperative script* merupakan model yang efektif untuk

digunakan pada penelitian ini. Terdapat perubahan nilai rata-rata keaktifan yang cukup signifikan antara siklus 1 dan siklus 2. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga membantu dalam penelitian. Penggunaan media *popup book* pada siklus 1 dan media boneka tangan pada siklus 2 menambah poin plus peningkatan nilai yang terjadi tiap siklus. Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti diperoleh data yakni pada siklus 1 rata-rata keaktifan siswa sebesar 71% sedangkan pada siklus 2 kembali bertambah menjadi 92%. Selain itu hasil ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan di tiap siklusnya. Pada siklus 1 ketuntasan klasikal sebesar 43% dan pada siklus 2 ketuntasan klasikal sebesar 100% dimana seluruh siswa nilainya berada di atas KKM. Selisih ketuntasan klasikal tersebut yakni sebesar 57%.

#### REFERENSI

- [1] Octavia, A. Shillphy., 2020. *Model- Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- [2] Huriyah, Titih. 2018. *Metode Student Center Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group
- [3] Hanafi. 2012. *Penerapan Metode Cooperative Script untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Teks Deskriptif Dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas V MI Nur Ikhlas Tualang Kabupaten Siak Sri Indrapura*. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru
- [4] Widiyanto, Sigit. 2017. *Pengaruh Metode Cooperative Script dan Peran Orangtua Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia*. Dalam *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol 11,(1)
- [5] Arief, Fajar Nur. 2016. *Pendekatan, Metode, dan Teknik Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti*. Dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol 1,(3)
- [6] Sinar. 2018. *Metode Acrive Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- [7] Sutiah. 2019. *Budaya Belajar dan Inovasi Pembelajaran PAI*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- [8] Suarni. 2017. *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada kompetensi dasar organisasi pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran PAKEM Untuk Keals IV SD Negeri 064988 Medan Johor*. Dalam *Journal of Physics and Science Learning (PASCAL)*, vol 2,(2).
- [9] Nurhayati, Erlis. 2020. *Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*. Dalam *Jurnal Paedagogy*, vol 7,(3).
- [10] Jayanti, Tri. 2011. *Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Komunikasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Cooperative Script*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

- [11] Hidayat, Dwi Nur. 2015. *Penerapan Strategi Cooperative Script dan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas V MI Ma'arif Ngrupit Ponorogo*. Skripsi Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Ponorogo
- [12] Rosinta. 2017. *Meningkatkan Keaktifan dan Keterampilan Bertanya Siswa dengan Menggunakan Strategi Kooperatif Tipe Co-op Co-op Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Cilandak Barat Pagi*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.