



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT*
BERBANTUAN DENGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 8 BANDA ACEH**

Suci Selvia¹, A. Wahab Abdi², M. Yusuf Harun²

¹Email: suciselvia@gmail.com

²Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: wahababdi.fkip@gmail.com

³Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: myusufharun@gmail.com

ABSTRAK

Cooperative script merupakan model pembelajaran, di mana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi pelajaran yang telah dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi; (2) Aktivitas guru dan siswa dengan penerapan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi; (3) Keterampilan guru dalam mengolah pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi; dan (4) Respon siswa dalam penerapan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-1 SMPN 8 Banda Aceh yang berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan soal, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan angket respon siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini, dapat dilihat dari meningkatnya jumlah ketuntasan individual siswa secara keseluruhan dari 70% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. (2) Aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan media animasi mengalami peningkatan menjadi lebih baik antara siklus I dan siklus II. (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi mengalami peningkatan dari skor rata-rata pada siklus I yaitu 2,47 yang dikategori sedang, kemudian meningkat menjadi 3,35 yang dikategorikan baik pada siklus II. (4) Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi dapat dikatakan baik, karena dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Kata kunci: *Cooperative script*, media animasi, hasil belajar geografi

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang diterapkan oleh guru SMP harus dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif, mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, serta mampu membuat siswa mengerti substansi/konsep materi yang disajikan guru. Kegiatan pembelajaran seperti inilah yang semestinya mendapat perhatian lebih dari guru.

Pada lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk tingkat SMP, karakteristik pelajaran yang paling mendasar yaitu adanya pengaitan konsep materi dengan kehidupan nyata melalui contoh dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini, bertujuan agar siswa mampu mengerti substansi materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna.

Dikaitkan dengan konteks pendidikan dasar sembilan tahun, maka fungsi dan tujuan pendidikan IPS di SMP harus pula mendukung pemilikan kompetensi lulusan, yaitu pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan melaksanakan tugas atau mempunyai kemampuan untuk mendekati dirinya dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan kebutuhan daerah. Kondisi pendidikan IPS dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitikberatkan pada model belajar konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Djahiri (2008:14) menyatakan bahwa: "suasana belajar seperti itu, semakin menjauhkan peran pendidikan dalam upaya mempersiapkan warga negara yang baik."

Proses pembelajaran yang selalu berpusat pada guru sudah tidak sinkron lagi dengan kemajuan zaman, karena kegiatan tersebut hanya menghabiskan energi guru dan siswa dengan sia-sia. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah melalui pembelajaran kooperatif.

Hasil pengamatan yang penulis lakukan tanggal 21-22 Juli 2016 pada kelas VII-1 SMP Negeri 8 Banda Aceh, ditemukan indikasi bahwa sekitar 15% siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi pelajaran geografi. Hal ini, disebabkan karena siswa kurang diajak untuk mengaitkan materi

dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana hasil diskusi dengan guru bidang studi IPS di sekolah tersebut, bahwa selama ini proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas. Kondisi ini berakibat pada pembelajaran yang dilakukan tidak bermakna, siswa mudah bosan karena pembelajaran tidak menyenangkan, suasana kelas vakum, siswa tidak aktif dan kreatif dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya sub bidang studi geografi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik menerapkan metode kooperatif dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *cooperative script*, dengan melakukan penelitian berjudul: "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan dengan Media Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Kelas VII di SMP Negeri 8 Banda Aceh."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada SMP Negeri 8 Banda Aceh yang berlokasi di Jalan Hamzah Fansury No. 1 Kopelma Darussalam, pada siswa kelas VII semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017, yaitu pada tanggal 21-22 Juli 2016. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII-1 SMP Negeri 8 Banda Aceh dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Pengambilan sampel seperti ini didasarkan kepada pendapat Arikunto (2006:117) yang menyatakan bahwa: "Bila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya menjadi penelitian populasi. Apabila subjeknya banyak dapat diambil, 10%-25% atau lebih tergantung kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, dana, dan rombongan (jumlah) peneliti." Semua populasi sekaligus dipilih sebagai sampel (total sampling).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni merujuk pada jenis data kuantitatif berupa hasil belajar siswa yang diperoleh setelah pelaksanaan penelitian. Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one shot case study* yang terdiri dari satu kelas.

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan guru kepada siswa dalam jangka waktu tertentu. Tes ini berfungsi untuk mengukur tingkat kemajuan yang telah dicapai peserta didik setelah mereka menempuh proses pembelajaran (Sudijono, 2010:67).

Instrumen Penelitian

a. Perangkat Tes

Perangkat tes ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttes*). Setiap *Pretest* terdiri dari 10 soal yang harus dijawab, begitu juga dengan *posttes*. Adapun tujuan dilakukannya *pretes* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkan pendekatan kontekstual berbasis media animasi, sedangkan *posttest* dilakukan mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya pendekatan kontekstual berbasis media animasi dalam kegiatan pembelajaran .

b. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

Lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual berbasis media animasi.

c. Lembar Pengamatan Keterampilan Guru

Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengetahui keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran sesuai atau tidak dengan yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

d. Angket

Angket ini disusun untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan pendekatan kontekstual berbasis media animasi yang diterapkan oleh guru selama kegiatan pembelajaran. Adapun di dalam angket ini berisi sejumlah pertanyaan mengenai komponen pembelajaran seperti materi yang diajarkan, suasana kelas, cara guru mengajar, serta komentar siswa tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Teknik Pengolahan Data

Setelah semua data untuk masing-masing komponen terkumpul, selanjutnya data tersebut diolah dengan menggunakan ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

a. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Analisis data untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pencapaian indikator dengan menerapkan pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi, dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan individual, digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

f = Frekuensi jawaban yang benar

N = Jumlah soal

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan klasikal, digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa keseluruhan

Standar ketuntasan belajar individual dan klasikal yaitu setiap siswa dikatakan tuntas belajar (ketuntasan individual) jika jawaban benar siswa $\geq 65\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajar (Mulyasa, 2004:99). Adapun kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang harus dicapai siswa untuk mata pelajaran geografi di SMP Negeri 8 Banda Aceh yaitu 70.

b. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Untuk data hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa di dalam kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerapkan pembelajaran

cooperative script berbantuan dengan media animasi dianalisis menggunakan rumus statistik deskriptif persentase (Sudijono, 2005:43), yaitu:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi aktivitas yang dilakukan

N = Banyaknya aktivitas yang dilakukan

c. Analisis Data Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Untuk mengetahui keterampilan guru dalam mengelola kelas dengan menerapkan pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi, data yang diperoleh dianalisis berdasarkan skor rata-rata pengamatan. Dengan interpretasi seperti yang dikemukakan oleh Budiningarti (1998:10) yaitu:

- Skor 1,00-1,69 kurang baik
- Skor 1,70-2,59 sedang
- Skor 2,60-3,50 baik
- Skor 3,51-4,00 baik sekali

d. Analisis Data Respon Siswa Terhadap Perangkat dan Kegiatan Pembelajaran

Data respon siswa yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase (Sudijono, 2010:43), yaitu:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

f = Frekuensi respon siswa

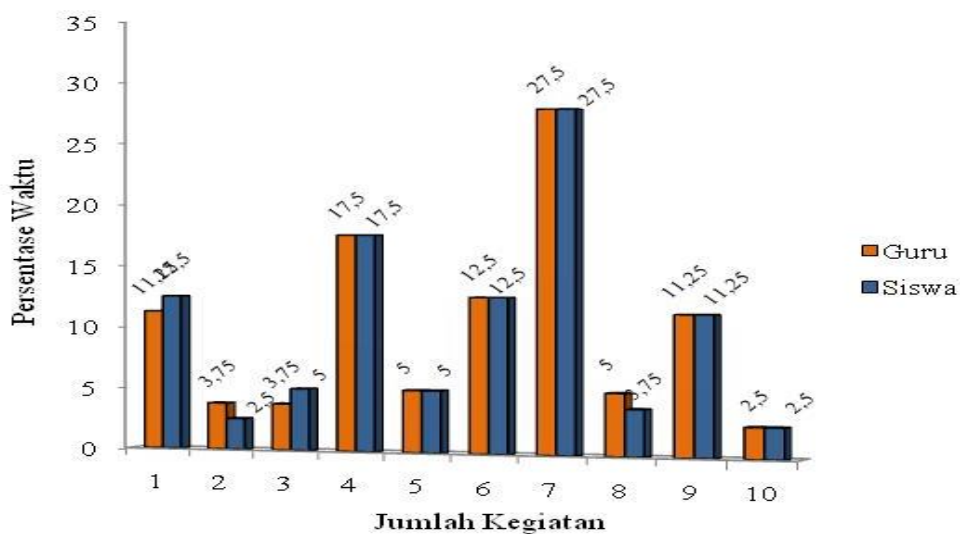
N = Jumlah respon siswa keseluruhan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan pada SMP Negeri 8 Banda Aceh tentang penerapan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Terjadinya peningkatan ketuntasan belajar siswa (ketuntasan individual secara

keseluruhan) dari siklus I sampai dengan siklus II. Selain ketuntasan individual, ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari siklus pertama dan siklus kedua.

Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi pada siklus I dan siklus II, menunjukkan persentase aktivitas guru dan siswa pada siklus I dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi.

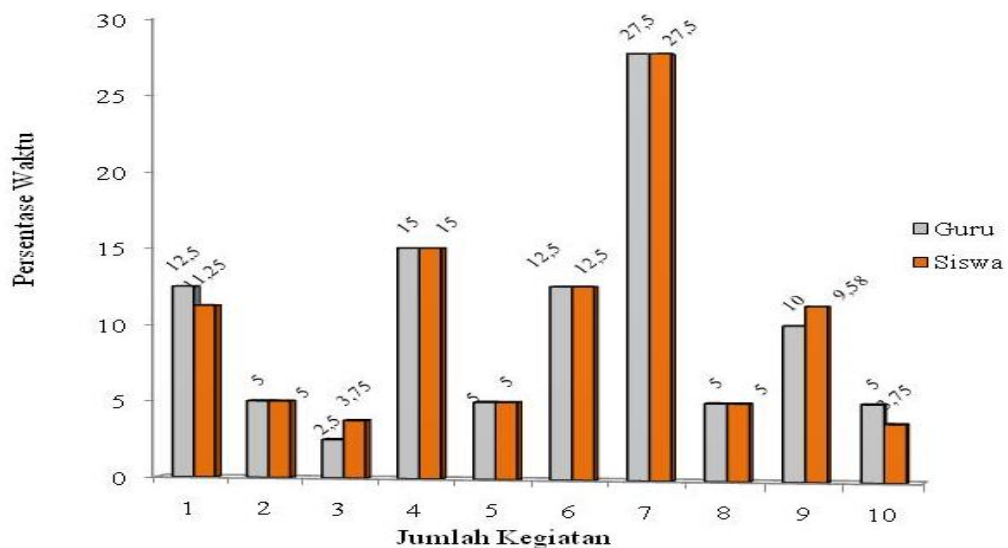


Gambar 1. Grafik Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

Dari gambar tersebut juga terlihat bahwa aktivitas guru dan siswa yang paling banyak menghabiskan waktu yaitu pada aktivitas ketujuh ketika guru meminta tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan memberi kesempatan pada kelompok lain untuk menanggapi atau bertanya, waktu yang dibutuhkan untuk aktivitas ini sebanyak 22 menit dengan persentase 27,5 persen lebih dari waktu ideal 20 menit atau 25 persen. Aktivitas guru dan siswa pada aktivitas tujuh dikategorikan kurang baik karena melebihi dari waktu ideal sebanyak dua menit.

Selain aktivitas tujuh, aktivitas guru dan siswa yang dikategorikan kurang baik terjadi pada aktivitas empat pada saat guru menampilkan gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan flora dan fauna di Indonesia dan siswa

mendengar penjelasan tentang materi pelajaran, aktivitas enam pada saat guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk berdiskusi mengenai materi tersebut dan siswa melaksanakan diskusi juga mengerjakan tugas yang diberikan guru dan aktivitas sepuluh. Jadi pada siklus I, masih terdapat beberapa aktivitas guru dan siswa yang dikategorikan kurang baik sehingga perlu perbaikan pada siklus II. Ini berarti bahwa guru maupun siswa belum terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi.



Gambar 2. Grafik Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Berdasarkan Gambar 2. dapat dijelaskan bahwa persentase aktivitas guru dan siswa yang paling banyak menghabiskan waktu yaitu kegiatan ketujuh pada saat guru meminta tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi dan memberi kesempatan pada kelompok lain untuk menanggapi atau bertanya, aktivitas ini menghabiskan waktu sebanyak 22 menit atau 27,5 persen. Selain aktivitas tujuh, aktivitas lain yang menghabiskan waktu yaitu aktivitas empat pada saat guru menyampaikan ringkasan materi pembelajara dan siswa mendengar penjelasan tentang materi pelajaran.

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi selama siklus I dan II ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 3. terlihat jelas bahwa adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi dari siklus I sampai siklus II.

Pada siklus I, skor rata-rata yang diperoleh guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi adalah 2,59 persen dan dikategorikan sedang, sedangkan pada siklus II skor rata-rata yang yang diperoleh guru mengalami peningkatan menjadi 3,35 persen yang dikategorikan baik. Dari Gambar 4.7 menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan media animasi.

Respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi berbeda-beda. Pada pertanyaan pertama mengenai bagaimana menurut pendapat siswa tentang cara guru menyampaikan materi pelajaran, 95 persen siswa mengatakan cara guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara tersebut baru bagi mereka dan 90 persen siswa mengatakan memahami materi pelajaran yang baru diikuti, ini terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Selanjutnya pada saat ditanya tentang bagaimana pendapat siswa tentang pembelajaran yang baru mereka ikuti 80 persen siswa mengatakan pembelajaran yang baru mereka ikuti tersebut menarik dan 20 persen mengatakan tidak menarik. Mengenai komponen-komponen pembelajaran, respon siswa yaitu 95 persen siswa menyatakan materi yang dipelajari menarik, selanjutnya 95 persen siswa menyatakan soal evaluasi yang digunakan baik, 90 persen siswa menyatakan suasana kelas menyenangkan dan 95 persen siswa berpendapat penampilan guru menarik. Kemudian sebanyak 90 persen siswa menyatakan berminat untuk mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi dan hanya 10 persen siswa yang tidak beminat mengikutinya.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 8 Banda Aceh pada pelajaran IPS geografi. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya jumlah ketuntasan individual siswa secara keseluruhan dari 70% persen pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Begitu juga dengan ketuntasan klasikal dilihat dari butir soal juga mengalami peningkatan antara siklus I dengan siklus II.

Aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi mengalami peningkatan menjadi lebih baik antara siklus I dan siklus II. pada siklus I dari 10 aktivitas hanya 6 aktivitas guru yang dikategorikan baik dan 5 aktivitas siswa yang dikategorikan baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 8 aktivitas guru yang dikategorikan baik dan 8 aktivitas siswa yang dikategorikan baik dari 10 aktivitas.

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative script* berbantuan dengan media animasi mengalami peningkatan dari skor rata-rata pada siklus I yaitu 2,47 yang dikategori sedang, kemudian meningkat menjadi 3,35 yang dikategorikan baik pada siklus II. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *cooperative script*

berbantuan dengan media animasi dapat dikatakan baik, siswa berpendapat bahwa penerapan pendekatan *cooperative script* berbantuan dengan media animasi sangat menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djahiri, Kosasih. 2008. *Dasar-dasar Umum Metodologi dan Pengajaran Nilai Moral*. Bandung: IKIP Bandung.
- Mulyasa, E. 2004. *Administrasi dan Manajemen Sumber Daya Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.