

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT*  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA DI SMK KELAS  
X BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI**

**PROPOSAL PENELITIAN**

Diajukan sebagai persyaratan penelitian dan penulisan skripsi sebagai akhir studi

S1

Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh

Donni Triosa

1301696

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER**

**FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN PENGETAHUAN ALAM**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2016

## Daftar Isi

Daftar Isi.....	i
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Judul Penelitian .....	1
B. Latar Belakang .....	1
C. Rumusan Masalah .....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II Kajian Teori.....	5
A. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) .....	5
B. Metode Cooperative script .....	5
C. Kognitif .....	7
D. Media pembelajaran interaktif .....	7
E. Hipotesis.....	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	9
A. Subjek dan Populasi .....	9
B. Metode Penelitian.....	9
C. Desain Penelitian.....	9
D. Instrumen Penelitian.....	10
E. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data .....	10
F. Tahapan Penelitian .....	11
Daftar Pustaka .....	13

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Judul Penelitian**

“Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative script* Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Di Smk Kelas X Berbantuan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi”

#### **B. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor peting dalam kehidupan manusia. Dalam pelaksanaanya pendidikan dapat terjadi di sekolah maupun di luar sekolah. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam (Ragillusyah Zamzani, 2013) pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi sadar dan untuk menumbuhkan kembangkan potensi Sumber Daya Manusia melalui kegiatan pengajaran.

Kegiatan pengajaran pada umumnya terjadi melalui jenjang-jenjang pendidikan yang ada. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional jenjang pendidikan formal dibagi dalam pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan menengah dapat berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK).

Pada kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan dengan bidang keahlian Rekayasa Perangkat Lunak, pada mata pelajaran kelompok C kejuruan terdapat mata pelajaran Sistem Komputer. Sistem komputer merupakan mata pelajaran yang memberikan pembekalan kepada siswa mengenai komponen serta sistem yang terdapat dalam komputer. Ini berarti sistem komputer merupakan mata pelajaran dasar bagi siswa untuk belajar mengenai komputer.

Mata pelajaran sistem komputer memiliki beberapa standar kompetensi, salah satu kompetensi dasar sistem komputer adalah menerapkan teknik elektronika analog dan digital dasar. Pencapaian nilai siswa pada kompetensi dasar menerapkan teknik elektronika analog dan digital dasar dengan perolehan nilai rata-rata kelas 73,5 dan memiliki kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang

harus dicapai sebesar 75 (Hidayat, 2014). Hal ini menunjukkan perlu adanya perbaikan dalam proses belajar-mengajar di dalam kelas guna meningkatkan hasil belajar siswa, agar mampu mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) merupakan kriteria paling rendah yang menyatakan ketuntasan peserta didik dalam sebuah materi pembelajaran (Sudrajat, 2008). Menurut (Sunarti, 2014) kriteria ketuntasan minimum (KKM) merupakan kriteria minimal untuk menentukan kelulusan peserta didik, sehingga peserta didik dan orang tua peserta didik berkepentingan untuk mengetahui standar kelulusan tersebut. Dengan kata lain siswa yang memperoleh nilai kurang dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) dinyatakan tidak tuntas atau tidak lulus.

Dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa agar dapat mencapai kriteria kelulusan minimum (KKM), metode pembelajaran menjadi salah satu aspek yang penting. Metode pembelajaran adalah landasan dalam pembelajaran yang merupakan turunan dari psikologi pendidikan dan teori belajar (Suprijono, 2009). Metode pembelajaran digunakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai agar peserta didik mencapai kompetensi dasar (KD) (PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NO 65, 2013).

Saat ini metode pembelajaran yang dapat diterapkan sangat banyak dan bervariasi. Terdapat lebih dari seratus metode dan model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran di kelas. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Metode pembelajaran diantaranya *jigsaw*, *problem based learning*, *discovery learning*, dan *cooperative script*.

Model *Cooperative script* adalah suatu metode belajar di mana siswa bekerja secara kelompok dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari (Ragillusyah Zamzani, 2013).

Selain itu, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar agar peserta didik dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) adalah

dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perantara pesan belajar dari sumber belajar kepada penerima pesan sehingga terjadi interaksi belajar (Dr. Munir M. , 2009). Atau dengan kata lain media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran.

Dengan adanya kemajuan teknologi media pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan komputer atau sering disebut dengan multimedia. Multimedia adalah perpaduan antara teks, gambar, video, *sound*, grafik, dan lain sebagainya, yang dikemasi menjadi *file* digital (Dr. Munir M. , 2012)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah “Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative script* Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Di Smk Kelas X Berbantuan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi”.

### **C. Rumusan Masalah**

Dengan permasalahan yang telah dikemukakan dalam latar belakang, maka dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran sistem komputer dengan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif lebih baik dalam meningkatkan kognitif siswa dibanding dengan pembelajaran yang biasa dilakukan?
2. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif untuk mata pelajaran sistem komputer di SMK?
3. bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif?

### **D. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini batasan masalah digunakan agar permasalahan tidak meluas. Adapun beberapa batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penerapan metode pembelajaran *cooperative script* ini hanya dilakukan pada mata pelajaran sistem komputer.
2. Multimedia interaktif ini diperuntukan bagi siswa kelas X di .

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui:

1. Penerapan pembelajaran sistem komputer dengan metode *cooperative script* berbantuan multimedia dapat meningkatkan aspek kognitif siswa.
2. Penerapan metode pembelajaran *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif untuk mata pelajaran sistem komputer di SMK
3. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Siswa**

Penggunaan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam aspek kognitif

### **2. Bagi Guru**

Sebagai solusi bagi guru dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa, guna meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam aspek kognitif

### **3. Bagi Peneliti**

Mengetahui cara menerapkan metode *cooperative script* dalam pembelajaran dan memberikan gambaran mengenai dampak penggunaan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran

## **BAB II**

### **Kajian Teori**

#### **A. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)**

#### **B. Metode Cooperative script**

##### *a. Pengertian cooperative script*

Cooperative learning menurut Sanjaya dalam (Subekti, Maftukhin, & Akhdinirwanto, 2012) adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses kerjasama dalam kelompok, setiap kelompok bisa terdiri dari 2 sampai 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi seluruh jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru maupun yang diarahkan oleh guru. Secara umum, pembelajaran kooperatif lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan yang kurang lengkap (Mustajab & Fatmaryanti, 2013)

Menurut (Subekti et al., 2012) Model pembelajaran cooperative mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam kerja atau 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 anggota kelompok itu sendiri. Dengan begitu akan hadir rasa tanggung jawab dalam diri siswa terhadap materi yang ada sehingga siswa merasa perlu untuk belajar dengan baik, karena hasil belajarnya tidak hanya mempengaruhi dirinya sendiri melainkan juga kepada kelompoknya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 2 sampai 5 orang sedangkan guru bertugas untuk

mengarahkan siswa, memberi tugas dan melengkapi hasil temuan, pembelajaran siswa yang kurang lengkap.

Model *Cooperative script* adalah suatu metode belajar di mana siswa bekerja secara kelompok dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari (Ragillusyah Zamzani, 2013).

Menurut Supriyono dalam (Subekti et al., 2012) *Cooperative script* merupakan model belajar bersama dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Pada model pembelajaran ini siswa akan dikelompokkan sebanyak dua siswa dan apabila waktu yang tersedia memungkinkan bisa saja satu kelompok terdiri dari 4 siswa. Dengan metode ini siswa akan mendapat wacana atau lembar kerja siswa untuk dipelajari, dirangkum, dan dikerjakan secara individu. Lalu setiap siswa akan bergantian menyampaikan hasil belajarnya dalam kelompok masing-masing secara bergantian.

b. langkah-langkah pembelajaran dengan metode *cooperative script*

Menurut Riayanto dalam (Nurhadijah, 2013) langkah-langkah dalam pembelajaran dengan metode *cooperative script* adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa dalam kelompok
- b. Guru membagikan wacana atau lembar kerja kepada setiap siswa untuk dipelajari, dirangkum, dan dikerjakan
- c. Tiap kelompok menentukan giliran yang pertama berperan sebagai pembicara dan yang berperan sebagai pendengar
- d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, dan pendengar berperan dengan menyimak, mengoreksi yang disampaikan oleh pembicara
- e. Bertukar peran, siswa yang semula menjadi pendengar bertukar peran menjadi pembicara, dan siswa yang semula berperan sebagai pembicara bertukar peran menjadi pendengar.
- f. Beberapa kelompok menyampaikan di depan kelas
- g. Merumuskan kesimpulan bersama-sama antara siswa dan guru



c. Kelebihan *cooperative script*

Beberapa kelebihan penggunaan metode *cooperative script* dalam pembelajaran yaitu (Ragillusyah Zamzani, 2013):

- a. Pembelajaran dengan metode ini mendorong siswa untuk aktif pada saat pembelajaran yang meliputi keaktifan dalam menyampaikan ide yang dimiliki, serta aktif dalam menyampaikan pertanyaan
- b. Pembelajaran dengan metode ini melatih daya ingat dan kecepatan berfikir bagi siswa
- c. Pembelajaran dengan metode ini mendorong siswa yang enggan terlibat langsung dalam pembelajaran untuk ikut serta secara aktif dalam pembelajaran.

d. Kekurangan metode *cooperative script*

Beberapa kelebihan penggunaan metode *cooperative script* dalam pembelajaran yaitu (Ragillusyah Zamzani, 2013):

- a. Siswa hanya berfokus pada pengetahuan disekitar dan fokus menggunakan wacana atau lembar kerja, sehingga pengetahuan siswa tidak luas
- b. Dalam proses pembelajaran membutuhkan waktu yang relatif lama.
- c. Guru membutuhkan banyak persiapan seperti materi, dana dan tenaga, selain itu guru juga cenderung kesulitan dalam mengelola kelas.

**C. Kognitif**

**D. Media pembelajaran interaktif**

### **E. Hipotesis**

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir di atas, maka dirumuskan hipotesis tindakan yaitu pembelajaran dengan model *cooperative script* berbantuan multi media interaktif dapat meningkatkan kognitif siswa SMK pada mata pelajaran Sistem komputer.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Subjek dan Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Jurusan Rekayasa Perangkat (RPL) Lunak SMK di Kota Bandung. Sedang subjek penelitian yaitu siswa kelas X SMK Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang sedang belajar mata pelajaran sistem komputer..

##### **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen (eksperimen semu). Penggunaan metode ini karena penulis ingin melihat perbedaan dalam proses pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa hal yang tidak memungkinkan untuk dikontrol ketika melakukan penelitian, seperti hal yang dapat mempengaruhi variabel bebas yang akan mempengaruhi variabel terikat.

##### **C. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Pada desain ini terdapat dua kelas yaitu, kelas eksperimental dan kelas kontrol yang saling dibandingkan.

Pada saat penelitian, sebelum diberi tindakan, siswa di kedua kelas akan *pretest*. Kemudian diberikan tindakan berupa penerapan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif disalah satu kelas, dan kelas lain diberikan tindakan dengan tanpa menggunakan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif. Setelah diberi tindakan, siswa di kedua kelas diberikan *posttest*.

Peneliti meneliti dua buah variabel yaitu variabel tak bebas (*dependent*) dan variabel bebas (*independent*). variabel tak bebas (*dependent*) yang akan diselidiki adalah peningkatan aspek kognitif siswa dan variabel bebas (*independent*) yang akan diselidiki adalah penerapan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif dan tanpa menggunakan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

##### **1. Tes**

Test yang dilakukan dalam penelitian ini berupa lembar soal yang terdiri dari beberapa soal terkait dengan pembelajaran. Tes akan dilakukan sebanyak dua kali terhadap setiap kelas. Tes pertama (*pretest*) dilakukan sebelum diberikan tindakan, tes ini digunakan agar mengukur kemampuan awal siswa terhadap pemahaman materi. Tes kedua akan dilakukan setelah setiap kelas diberikan tindakan, test ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar peningkatan pemahaman.

##### **2. Observasi**

Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh pengamat menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Dalam penelitian peneliti mengobservasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.

##### **3. Angket atau kuesioner**

Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data**

##### **1. Uji Validitas**

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan digunakan untuk mengukur tingkat validitas soal yang digunakan untuk tes, baik *pretst* maupun *posttest* dan untuk menentukan apakah soal yang digunakan untuk tes, baik *pretst* maupun *posttest* layak digunakan atau tidak.

##### **2. Uji Reliabilitas**

Uji Reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kuesioner yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan.

### 3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis digunakan untuk menjawab pertanyaan hipotesis yaitu pembelajaran dengan model *cooperative script* berbantuan multi media interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMK pada mata pelajaran Sistem komputer menggunakan perhitungan distribusi frekuensi dengan menghitung mean dan standar deviasi untuk dibandingkan dengan kurva normal.

### **F. Tahapan Penelitian**

Berikut tahap-tahap yang dilakukan selama penelitian:

1. Tahap persiapan penelitian
  - a. Menentukan sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian.
  - b. Observasi awal yang meliputi pengamatan langsung proses pembelajaran di kelas, wawancara dan memberikan angket ke guru dan siswa.
  - c. Menentukan materi pembelajaran yang akan dijadikan sebagai penelitian.
  - d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
  - e. Membuat instrumen yang terkait dengan penelitian.
  - f. Membuat media pembelajaran
  - g. Merevisi instrumen yang telah dilakukan pengujian.
  - h. Merivisi media pembelajaran
  - i. Melakukan uji coba instrumen.
  - j. Menganalisis hasil uji coba instrumen yang meliputi validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas sehingga layak untuk dipergunakan sebagai *pretest* dan *posttest*.
2. Tahap pelaksanaan penelitian
  - a. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - b. Melakukan *pretest* kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap pemahaman materi yang akan dilaksanakan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

- c. Melakukan proses pembelajaran menggunakan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif pada kelas eksperimen. Dan melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif pada kelas kontrol.
  - d. Memberikan *posttest* untuk mengukur seberapa besar peningkatan pemahaman yang terjadi dengan menerapkan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif dan tanpa menerapkan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif.
3. Tahap Akhir
- a. Mengumpulkan semua data hasil penelitian
  - b. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian.
  - c. Menarik kesimpulan dan hasil penelitian

#### G. Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des
1.	Kajian Masalah								
2.	Perumusan Masalah								
3.	Penentuan Tujuan Penelitian								
4.	Studi Literatur								
5.	Pembuatan Proposal								
6.	Penyusunan Instrument Tes dan Revisi								
7.	Pembuatan Media								
8.	Survey Lapangan dan Penentuan Sampel								
9.	Pelaksanaan Penelitian								
10.	Pengolahan Data								
11.	Analisis Data								
12.	Penyusunan Hasil Penelitian dan Kesimpulan								

### **Daftar Pustaka**

- Dr. Munir, M. (2009). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Dr. Munir, M. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, R. (2014). Implementasi Perangkat Lunak Logism2.7.1 Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa tentang Rangkaian Gerbang Logika di SMK Negeri Situraja. Bandung: skripsi.
- Mustajab, M., & Fatmaryanti, S. D. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas VIII A Smp Negeri 2 Karanggayam Tahun Pelajaran 2012 / 2013, *I*(1), 36–40.
- Mustajab, M., & Fatmaryanti, S. D. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas VIII A Smp Negeri 2 Karanggayam Tahun Pelajaran 2012 / 2013, *I*(1), 36–40.
- Nurhadijah, I. (2013). MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE SCRIPT[online]. Diakses 20 Maret 2016, <http://ijahnurhadijah.blogspot.co.id/2013/03/model-pembelajaran-cooperative-script.html>
- PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NO 65.* (2013).
- Ragillusyah Zamzani, M. (2013). PENGARUH TEKNIK PEMBELAJARAN COOPERATIVE SCRIPT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA DIKLAT MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA PADA SISWA KELAS X TAV DI SMK NEGERI 1 SIDOARJO Ragillusyah Zamzani , Munoto pembelajaran adalah teknik pembelajaran, *02*, 343–350.

- Subekti, L., Maftukhin, A., & Akhdinirwanto, R. W. (2012). Peningkatan Aktivitas Belajar IPA Melalui Model Cooperative Script Pada Siswa SMP Negeri 1 Puring Kebumen Tahun Pelajaran 2011 / 2012, *I*(1), 34–36.
- Sunarti, S. r. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi.
- Suprijono, A. (2009). Teori dan Aplikasi metode pembelajaran. Surabaya.