

EFEKTIFITAS PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Nur Aini Fitria Dan Leonard

Ainifitria7565@gmail.com

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Teknik, Matematika & IPA
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak. Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Matematika, Pada Peserta Didik Kelas X Adm-Perkantoran Smk Islam Wijaya Kusuma Jakarta Selatan. Metode Penelitian Yang Digunakan Adalah Metode Eksperimen. Teknik Pengambilan Sampel Menggunakan Teknik *Simple Random Sampling*. Instrumen Untuk Mengumpulkan Data Pada Penelitian Berupa Tes Pilihan Ganda Yang Terdiri Dari 22 Butir Soal Dengan 5 Pilihan Jawaban. Pengujian Persyaratan Analisis Data Terdiri Dari Uji Normalitas Dengan Uji Liliefors Dan Uji Homogenitas Dengan Uji Fisher. Hasil Pengujian Kedua Data Tersebut Menunjukkan Data Normal Dan Homogen. Untuk Pengujian Hipotesis Menggunakan Uji-T, Dan Hasil Uji-T Menunjukkan $T_{hitung} = 2,649$ Dan $T_{tabel} = 2,002$ Pada Taraf Signifikansi 5% Atau ($\alpha = 0,05$) Dan Derajat Kebebasan ($Db = 58$) Yang Berarti $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($2,649 > 2,002$), Maka H_0 Ditolak Dan H_1 Diterima. Dapat Disimpulkan Bahwa Terdapat Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Matematika Yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Dengan Hasil Belajar Matematika Yang Menggunakan Metode Ekspositori. Dengan Demikian, Dapat Disimpulkan Bahwa Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Efektif Terhadap Hasil Belajar Matematika.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Cooperative Script*, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan Merupakan Suatu Hal Penting Pada Diri Manusia. Sejak Lahir Manusia Sudah Mendapatkan Pendidikan Yang Dimulai Dari Lingkungan Keluarga, Lingkungan Masyarakat, Dan Lingkungan Sekolah. Pendidikan Dianggap Penting Bagi Setiap Negara. Menurut Undang-Undang Ri Nomor 20 Tahun 2013 Menyatakan Pendidikan Sebagai Usaha Sadar Dan Terencana Untuk Mewujudkan Suasana Belajar Dan Proses Pembelajaran Sehingga Peserta Didik Secara Aktif Mengembangkan Potensi Dirinya Untuk Memiliki Kekuatan Spiritual Keagamaan, Pengendalian Diri, Kepribadian, Kecerdasan, Akhlak Mulia, Serta Keterampilan Yang Diperlukan Masyarakat, Bangsa, Dan Negara. Itulah Yang Menjadi Tujuan Pendidikan Bagi Negara Kita Yang Dituliskan Dalam Undang-Undang Sisdiknas. Pemerintah Pun Sangat Memperhatikan Kemajuan Pendidikan, Sehingga Negara Dapat Melahirkan Generasi Muda Yang Meningkatkan Sumber Daya Manusia Yang Lebih Baik.

Lahirnya Generasi Muda Yang Baik Yaitu Melalui Proses Belajar Yang Dimulai Pada Pendidikan Formal Yaitu Sekolah. Apabila Proses Belajar Mengajar Yang Terjadi Disekolah Berjalan Sesuai Dengan Undang-Undang Sisdiknas Maka Tujuan Pendidikan Akan Tercapai. Tercapainya Proses Belajar Mengajar Yang Baik Dipengaruhi Dari Guru Yang Dapat Membuat Suasana Belajar Yang Menyenangkan Dan Metode Pembelajaran Yang Tepat Sehingga Peserta Didik Mudah Memahami Materi Yang Disampaikan.

Guru Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran Kurang Memberikan Kesempatan Kepada Peserta Didik Untuk Aktif Dalam Proses Belajar. Kegiatan Pembelajaran Tersebut Menggunakan Metode Ceramah, Dimana Peserta Didik Hanya Duduk, Diam, Menghafal, Dan Mencatat. Permasalahan Tersebut Sependapat Dengan Suhendri Dan Mardalena (2013: 106-107) Bahwa:

“Pada Umumnya Guru Masih Menerapkan Metode Pembelajaran Konvensional Seperti Ceramah, Mencatat, Dan Memberikan Tugas Tanpa Dibahas Kembali Sehingga Motivasi Dan Kemandirian Belajar Siswa Masih Rendah. Siswa Masih Mengandalkan Informasi Atau Materi Pelajaran Dari Guru Tanpa Berupaya Membaca Buku Terlebih Dahulu. Selain Itu, Hasil Ulangan Harian Matematika Yang Diperoleh Siswa Sebagian Besar Masih Di Bawah Nilai Minimum Ketuntasan”.

Hal Tersebut Berpengaruh Pada Proses Belajar Matematika, Sehingga Peserta Didik Menganggap Matematika Merupakan Pelajaran Yang Dianggap Sulit Dan Hal Ini Dapat Dilihat Dari Hasil Belajar Peserta Didik Yang Rendah. Supardi (2008: 14) Mengatakan:

“Pelajaran Matematika Masih Dicitrakan Sebagai Mata Pelajaran Yang Tersukar Dan Terkesan Ditakuti Siswa. Hal Ini Menyebabkan Hasil Belajar Siswa Dari Tahun Ke Tahun Belum Memperlihatkan Hasil Yang Memuaskan. Salah Satu Preseden Menunjukkan Karena Memang Siswa Umumnya Kurang Tertarik Dan Termotivasi Untuk Mempelajari Matematika”.

Materi Yang Tersedia Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Yang Padat Dalam Kurikulum Disekolah Mengakibatkan Peserta Didik Cenderung Kurang Giat Belajar Dan Penguasaan Materi Yang Didapat Akan Mudah Hilang Dalam Waktu Yang Relatif Pendek. Sehingga Peserta Didik Mengalami Kesulitan Saat Menghadapi Tes Atau Ujian. Faktor Lain Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Yaitu Penyampaian Dari Guru Yang Monoton Artinya Belum Menggunakan Metode Yang Kurang Tepat Atau Tidak Sesuai Dengan Materi Yang Dibahas Sehingga Peserta Didik Kurang Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar Khususnya Pada Mata Pelajaran Matematika. Maka Kegiatan Pembelajaran Seperti Ini Mengakibatkan Tidak Tercapainya Tujuan Pendidikan. Oleh Karena Itu Guru Dituntut Harus Mampu Memilih Metode Yang Efektif Dan Efisien Sehingga Terpenuhi Tujuan Pendidikan. Tercapainya Tujuan Pendidikan Dan Materi Yang Direncanakan Terselesaikan Dengan Baik.

Kesulitan Dan Kurangnya Pemahaman Materi Yang Peserta Didik Hadapi Dapat Terjawab Dengan Baik. Oleh Karena Itu, Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Bisa Dijadikan Pilihan Untuk Memenuhi Hal Itu. Hanya Saja Jangan Terlalu Sering Diterapkan Karena Kesannya Pembelajaran Akan Monoton Dan Akan Akhirnya Membosankan Peserta Didik.

Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Merupakan Metode Belajar Dimana Peserta Didik Dapat Bekerja Berpasangan Dan Bergantian Mengikhtisarkan Bagian-Bagian Dari Materi Yang Dibagikan Oleh Guru Dan Kesimpulan Dapat Dilakukan Peserta Didik Dan Guru. Diharapkan Dengan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Siswa Dapat Aktif Untuk Saling Mengoreksi Dan Memberikan Masukan Terhadap Materi Yang Kurang Lengkap, Sehingga Mereka Bersama-Sama Bisa Memahami Pelajaran Tersebut. Disamping Berbagai Upaya Diatas Agar Pembelajaran Bisa Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan Maka Diterapkan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Dan Perlu Diadakannya Penelitian Eksperimen Dengan Metode Pembelajaran *Cooperative Script*.

Berdasarkan Uraian Diatas, Maka Metode Tersebut Dapat Menumbuhkan Motivasi Dan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Hal Inilah Yang Menjadi Pertimbangan Penulis Untuk Mengangkat Judul “Efektifitas Penerapan *Cooperative Script* terhadap Hasil Belajar Matematika”.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Belajar Matematika

Belajar Merupakan Suatu Proses Kegiatan Yang Dilakukan Seseorang Untuk Mencapai Perubahan Tingkah Laku. Hal Tersebut Sependapat Dengan Slameto (2010:2) Bahwa Belajar Ialah Suatu Proses Usaha Yang Dilakukan Seseorang Untuk Memperoleh Suatu Perubahan Tingkah Laku Yang Baru Secara Keseluruhan, Sebagai Hasil Pengalamannya Sendiri Dalam Interaksi Dengan Lingkungan.

Syah (2004:9), Belajar Merupakan “Tahapan Perubahan Seluruh Tingkah Laku Individu Yang Relatif Menetap Sebagai Hasil Pengalaman Dan Interaksi Dengan Lingkungan Yang Melibatkan Proses Kognitif”. Karena Belajar Merupakan Proses Internal Yang Kompleks, Sehingga Dalam Proses Internal Tersebut Terlibat Pula Seluruh Mental Yang Meliputi Ranah-Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik. Winkel (Susanto, 2013: 4) Bahwa Belajar Adalah Suatu Aktifitas Mental Yang Berlangsung Dalam Interaksi Aktif Antara Seseorang Dengan Lingkungan, Dan Menghasilkan Perubahan-Perubahan Dalam Pengetahuan, Pemahaman, Keterampilan, Dan Nilai Sikap Yang Bersifat Relatif Konstan Dan Berbekas.

Berdasarkan Teori-Teori Yang Diuraikan, Maka Yang Dimaksud Belajar Adalah Proses Terjadinya Perubahan Tingkah Laku Yang Dialami Seseorang Pada Pengalaman Atau Dari Hasil Interaksi Dengan Lingkungan Untuk Memenuhi Kebutuhannya. Belajar Juga Merupakan Suatu Kegiatan Yang Bukan Hanya Mengingat Dan Menghafal Saja Namun, Dapat Mengalami Dan Latihan. Sehingga Semua Itu Masuk Kedalam Proses Internal Yang Melibatkan Seluruh Mental Yaitu, Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik.

Hasil Belajar Merupakan Terjadinya Perubahan Pada Diri Peserta Didik Melalui Proses Pembelajaran. Hal Tersebut Sependapat Dengan Sudjana (Aprianti, 2011:14), Hasil Belajar Adalah Kemampuan-Kemampuan Yang Dimilki Peserta Didik Setelah Ia Menerima Pengalaman Belajar. Setelah Peserta Didik Mengalami Hasil Belajar Peserta Didik Akan Mengalami Perubahan Yang Terjadi Pada Diri Peserta Didik Itu Sendiri.

Hasil Belajar Merupakan Perubahan Tingkah Laku Yang Terjadi Secara Berkesinambungan Dan Tidak Statis. Perubahan Tesebut Terjadi Melalui Kegiatan Belajar Mengajar Yang Sesuai Dengan Tujuan Pembelajaran (Slameto, 2003:3). Menurut Bloom (Suprijono, 2013:6):

“Hasil Belajar Mencakup Kemampuan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik. Domain Kognitif Adalah *Knowledge* (Pengetahuan, Ingatan), *Comprehension* (Pemahaman, Menjelaskan, Meringkas, Contoh), *Application* (Menerapkan), *Analysis* (Menguraikan, Menentukan, Hubungan), *Shynthesis* (Mengorganisasikan, Merencanakan, Membentuk Bangunan Baru), Dan *Evaluation* (Menilai). Domain Afektif Adalah *Receiving* (Sikap Menerima), *Responding* (Memberikan Respons), *Valuing* (Nilai), *Organization* (Organisasi), *Characterization* (Karakterisasi). Domain Psikomotorik Meliputi *Initiatory*, *Pre-Routine*, *Rountinized*. Psikomotorik Juga Mencakup Keterampilan Produktif, Teknik, Fisik, Sosial, Manajerial, Dan Intelektual”.

Berdasarkan Teori-Teori Yang Diuraikan, Maka Yang Dimaksud Hasil Belajar Adalah Suatu Kemampuan Yang Telah Diperoleh Seorang Siswa Dari Pengalaman Kegiatan Belajar. Kemampuan Yang Diperoleh Meliputi Kemampuan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik.

Kebutuhan Matematika Bukan Hanya Dari Aspek Kehidupan Sehari-Hari Saja, Tetapi Matematika Juga Dibutuhkan Pada Dunia Kerja. Oleh Karena Itu, Matematika Sudah Perlu Diketahui Pada Anak Usia Dini Yaitu Pada Sekolah Dasar. Seperti Pernyataan Yang Dikemukakan Susanto (2013: 185) Bahwa “Matematika Merupakan Salah Satu Disiplin Ilmu Yang Dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Dan Berargumentasi, Memberikan Kontribusi Dalam Penyelesaian Masalah Sehari-Hari Dan Dalam Dunia Kerja, Serta Memberikan Dukungan Dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi”.

Uno (Estiana, 2014: 18) Mendefinisikan Bahwa “Karakteristik Matematika Dapat Bersifat Deduktif, Logis, Sebagai Sistem Lambang Bilangan Yang Formal Struktur Abstrak, Simbolisme, Dan Merupakan Dalil Akal Manusia Sebagai Aktivitas Berfikir”. Artinya Karakter Dari Matematika Tidak Terlepaskan Dari Simbol, Konsep, Teorema, Dan Dalil, Semua Itu Masih Dalam Bentuk Yang Abstrak Sehingga Dibutuhkan Pemikiran Yang Kreatif Dan Logis.

Berdasarkan Teori-Teori Yang Diuraikan, Maka Yang Dimaksud Matematika Adalah Ilmu Pengetahuan Yang Dapat Diterima Secara Logika, Termasuk Ilmu Pasti Bukan Tafsiran Atau Karangan, Dan Matematika Dapat Berkembang Karena Proses Berpikir Sehingga Logika Adalah Dasar Untuk Terbentuknya Matematika

Metode Pembelajaran *Cooperative Script*

Cooperative Script Merupakan Metode Belajar Di Mana Siswa Bekerja Berpasangan Dan Bergantian Secara Lisan Mengkhtisarkan Bagian-Bagian Dari Materi Yang Dipelajari (Suprijono, 2013). Strategi Pembelajaran *Cooperative Script* Adalah Sebuah Strategi Yang Menarik Bagi Parasiswa, Karena Siswa Akan Berbicara Dengan Lawan Bicara Secara Langsung Dan Akan Mendapatkan Respon Langsung Dari Lawannya Dalam Membahas Sebuah Tema Atau Materi Pelajaran Yang Diajukanoleh Guru (Hamid, 2011:220). Suprijono (2013) Menjelaskan Bahwa Langkah-Langkah Dalam Pembelajaran *Cooperative Script* Sebagai Berikut:

- (1) Guru Membagi Siswa Untuk Berpasang-Pasangan.
- (2) Guru Membagikan Wacana/Materi Tiap Siswa Untuk Dibaca Dan Membuat Ringkasan.
- (3) Guru Dan Siswa Menetapkan Siapa Yang Pertama Berperan Sebagai Pembicara Dan Siapa Yang Berperan Sebagai Pendengar.
- (4) Pembicara Membacakan Ringkasannya Selengkap Mungkin, Dengan Memasukkan Ide-Ide Pokok Dalam Ringkasannya. Sementara Pendengar Menyimak/Mengoreksi/Menunjukkan Ide-Ide Pokok Yang Kurang Lengkap, Membantu Mengingat/Menghafal Ide-Ide Pokok Dengan Menghubungkan Materi Sebelumnya Atau Dengan Materi Lainnya.
- (5) Bertukar Peran, Semula Sebagai Pembicara Ditukar Menjadi Pendengar Dan Sebaliknya. Serta Lakukan Seperti Di Atas.
- (6) Kesimpulan Siswa Bersama-Sama Dengan Guru.
- (7) Penutup

Keuntungan Dari Metode Ini Adalah Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Dorongan Guru Untuk Mencapai Keahlian Dan Fleksibilitas Kognitif Untuk Menghasilkan Contoh Yang Nyata Yang Dapat Meningkatkan Pemahaman, Sehingga Mereka Dapat Menjelaskan Materi Dengan Pemahamannya Sendiri. Setiap Metode Pasti Memiliki Kelebihan Dan Kekurangannya Masing-Masing, Begitupun Dengan Metode *Cooperative Script*. Berikut Merupakan Beberapa Kelebihan Dan Kekurangan Dari Metode *Cooperative Script*.

METODE

Metode Penelitian Ini Adalah Metode Eksperimen Dengan Desain Penelitian *Post-Test Only Control Group Design*. Penelitian Dilakukan Pada Dua Kelas Yaitu Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol. Pada Kelas Eksperimen, Pembelajaran Matematika Dilakukan Dengan Metode *Cooperative Script*. Pada Kelas Kontrol, Pembelajaran Matematika Dilakukan Dengan Metode Ekspositori. Penelitian Ini Dilaksanakan Di Smk Islam Wijaya Kusuma Yang Beralamat Di Jl. Raya Depok No. 16 Lenteng Agung Jagakarsa Jakarta Selatan. Jumlah Sampel 60 Peserta Didik Yaitu 30 Peserta Didik Kelompok Eksperimen Dan 30 Peserta Didik Kelompok Kontrol Untuk Yang Diambil Dengan Teknik *Simple Random Sampling*. Data Akan Dianalisis Dengan Menggunakan Uji-T Beda Rata-Rata, Yang Terlebih Dahulu Dilakukan Perhitungan Persyaratan Analisis Data, Yaitu Uji Normalitas Dan Homogenitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Secara Deskriptif, Data Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Dan Kontrol Diambil Dari Hasil Penelitian Terhadap Soal Yang Diberikan Kepada Sampel Sebanyak 22 Soal Dengan 5 Alternatif

Pilihan Jawaban. Setelah Tes Diberikan Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Yang Didalam Proses Pembelajarannya Diberikan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Pada Kelas Ekperimen Dengan Jumlah 30 Peserta Didik Dan Metode Ekspositori Pada Kelas Kontrol Dengan Jumlah 30 Peserta Didik. Hasil Penelitiandapat Digambarkan Melalui Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Data Deskriptif

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Skor Terendah	13	11
Skor Tertinggi	21	21
Mean	17,5	15,9
Median	17,611	15,833
Modus	18	15,833
Varians	5,793	5,0896
Simpangan Baku	2,407	2,256

Berdasarkan Data Tersebut, Dapat Terlihat Kelas Eksperimen Diperoleh Nilai Rata-Rata Lebih Tinggi Dibandingkan Kelas Kontrol. Begitu Pula Dengan Nilai Median (Me) Dan Nilai (Mo) Modus Pada Kelas Ekperimen Diperoleh Nilai Lebih Tnggi Dibandingkan Dengan Kelas Kontrol. Dengan Demikian, Dapat Disimpulkan Bahwa Hasil Dari Data Kelas Eksperimen Lebih Baik Dari Pada Kelas Kontrol.

Unkt Lebih Jelasnya Hasil Dari Uji Normalitas Antara Kels Eksperimen Dan Kelas Kontrol Dapat Dilihat Pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Kelompok	Jumlah Sampel	Lo	L_{tabel} A = 0,05	Simpulan
Eksperimen	30	0,0794	0,161	Normal
Kontrol	30	0,1199	0,161	Normal

Karena Lo Pada Kedua Kelas Kurang Lebih Dari L_{tabel} , Dapat Disimpulkan Bahwa Data Populasi Kedua Kelompok Berdistribusi Normal.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelompok	Jumlah Sampel	Varians (S^2)	F_{hitung}	F_{tabel} A = 0,05	Simpulan
Eksperimen	30	5,49	1,38	1,98	Terima Ho
Kontrol	30	7,57			

Setelah Dilakukan Uji Persyaratan Analisis Data, Diperoleh Bahwa Kedua Kelompok Berdistribusi Normal Dan Homogen. Setelah Itu, Dilakukan Uji Hipotesis Denga Uji T Beda Rata-Rata Dan Didapat Kriteria $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($2,649 > 2,002$) Maka H_0 Ditolak Dan H_1 Diterima Pada A = 0,05. Dengan Demikian, Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Efektif Terhadap Hasil Belajar Matematika. Atau Dengan Kata Lain Terdapat Efektifitas Yang Signifikan Dari Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Smk Islam Wijaya Kusuma Kelas Ap-1.

Pembahasan

Hasil Analisis Data Penelitian, Menunjukkan Bahwa Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Lebih Baik Dari Pada Metode Ekspositori. Hal Ini Dapat Diketahui Dari Skor Dan Nilai Rata-Rata Yang Diperoleh Dari Dua Kelas Yang Menjadi Sampel Penelitian Ini. Pada Kelas Yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* (Kelas Eksperimen) Memperoleh Skor Antara 13 Hingga 21 Dengan Rata-Rata 17,5, Sedangkan Kelas Yang Menggunakan Metode Ekspositori (Kelas Kontrol) Memperoleh Skor Antara 11 Hingga 21 Dengan Rata-Rata 15,9. Perbedaan Nilai Ini Pada Dasarnya Dipengaruhi Oleh Banyak Faktor, Diantaranya Adalah Metode Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Guru. Metode Pembelajaran Sangatlah Menentukan Sejauh Mana Peserta Didik Dapat Mencapai Suatu Proses Dengan Sebuah Nilai Yang Diinginkan Oleh Dirinya Dan Kkm (Kriteria Ketuntasan Minimum). Metode Yang Sesuai Akan Membuat Peserta Didik Semakin Termotivasi Untuk Belajar Sehingga Proses Pembelajaran Akan Berjalan Sesuai Dengan Keinginan Guru Dan Peserta Didik Mendapatkan Nilai. Sebaliknya Metode Yang Kurang Sesuai Akan Membuat Pembelajaran Sangatlah Membosankan, Mengurangi Motivasi Peserta Didik, Dan Membuat Pembelajaran Seakan-Akan Berjalan Di Tempat. Sependapat Dengan Asawi Zaenul, (Pujianto: 2013) Bahwa Bagi Peserta

Didik Yang Mendapat Skor Baik Akan Memberikan Motivasi Untuk Belajar, Sedangkan Yang Kurang Baik Menjadi Masukan Bahwa Dirinya Harus Lebih Giat Belajar.

Beberapa Faktor Yang Dianggap Cukup Mempengaruhi Adanya Peningkatan Kemampuan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Adalah Metode Pembelajaran Yang Menyenangkan Serta Kemampuan Guru Dalam Memberikan Motivasi Kepada Peserta Didiknya. Seperti Peneliti Yang Memilih Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Yang Bertujuan Secara Langsung Telah Mempengaruhi Motivasi Peserta Didik Yang Akan Membuat Peserta Didik Semakin Semangat Belajar. Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Akan Membuat Peserta Didik Tertarik Untuk Mengikuti Proses Pembelajaran Matematika Sehingga Peserta Didik Akan Merasa Lebih Mudah Dan Cepat Tanggap Dalam Membangun Konsep-Konsep Matematika. Serta Materi Dan Konsep Yang Disampaikan Oleh Guru Akan Lebih Melekat Pada Ingatan Peserta Didik.

Pada Kelompok Eksperimen Yang Menggunakan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Proses Pembelajaran Menjadi Menyenangkan, Sehingga Dalam Proses Pembelajaran Semua Peserta Didik Aktif Bekerja Sama Mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Berkelompok Secara Berpasangan. Dimana Peserta Didik Sangat Memperhatikan Dan Memahami Materi Dan Konsep-Konsep Yang Diberikan Guru. Hal Tersebut Sependapat Dengan Ardanariswari (2011) Yang Menyatakan Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Dengan Menggunakan *Cooperative Script* Membuat Seluruh Peserta Didik berperan Aktif Dan Saling Diskusi Baik Pada Kelompoknya Sendiri maupun Kelompok Lain Sehingga Suasana Belajar Menjadi Menyenangkan.

Keyakinan Peneliti Menggunakan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Karena Peneliti Telah Mengetahui Sebelumnya Bahwa Metode Ini Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Hal Tersebut Sependapat Dengan Pujianto (2013) Menyatakan Bahwa Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Geometri Kelas Iv Semester Ii Tahun Pelajaran 2011/2012 Sdn Kambangan 01, Dapat Dilihat Dari Hasil Penelitiannya Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Banyak Peserta Didik Yang Mendapatkan Skor > 62 Yang Sesuai Standar Kriteria Ketuntasan Minimum (Kkm) Mencapai 89,29 %.

Selama Melakukan Penelitian Pada Kelas Eksperimen, Peneliti Menemukan Beberapa Diantara Peserta Didik Ada Salah Satu Peserta Didik Yang Sebelumnya Malas Memperhatikan Guru Dan Tidak Ingin Bergabung Dengan Teman Kelompoknya, Ada Peserta Didik Yang Pada Setiap Guru Menyampaikan Materi Peserta Didik Tersebut Tidak Mendengarkannya Karena Sedang Asik Mendengarkan Lagu Menggunakan *Headset* Secara Diam-Diam Dibelakang Tempat Duduk Nya, Dan Ada Juga Peserta Didik Yang Sibuk Berbicara Dengan Teman Sebangkunya Menjadi Antusias Untuk Belajar Matematika Dan Bergabung Bersama Teman Kelompoknya Untuk Bekerja Sama Membuat Ringkasan, Menyimak Dan Mengoreksi Serta Menunjukkan Penjelasan Konsep-Konsep Dari Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Yang Telah Mereka Pahami Secara Jelas Kepada Kelompok Lainnya. Bahkan Peserta Didik Aktif Bertanya Mengenai Materi Dan Konsep Yang Kurang Dipahami. Hal Tersebut Yang Membuat Mereka Semangat Untuk Tertarik Belajar Matematika.

Lain Hal Nya Dengan Kelas Kontrol, Selama Melakukan Penelitian Menggunakan Metode Ekspositori Yang Diterapkan Dalam Kelas Kontrol Hanya Sebagian Peserta Didik Mengikuti Proses Belajar Matematika Dan Mencoba Berusaha Untuk Mendengarkan Penjelasan Yang Disampaikan Guru Dan Memahaminya Karena Metode Ekspositori Guru Berbicara Menjelaskan Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Dan Langsung Memberikan Soal Latihan Kepada Peserta Didik Tanpa Mengetahui Kesulitan Yang Dihadapi Peserta Didik. Bahkan Peserta Didik Menjawab Dan Menyelesaikan Soal Latihan Hanya Dengan Meniru Yang Dijelaskan Guru Karena Tidak Mengusai Materi Yang Dijelaskan Sehingga Pada Proses Pembelajaran Peserta Didik Menjadi Tidak Aktif Dan Menjadi Bosan Dengan Materi Pelajaran Yang Diberikan.

Terlihat Pada Nilai Matematika Peserta Didik Pada Kelompok Eksperimen Yang Diajarkan Dengan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Lebih Tinggi Dibandingkan Kelas Kontrol Yang Diajarkan Dengan Metode Ekspositori. Pada Dasarnya Dengan Nilai Yang Tinggi Maka Tujuan Pembelajaran Tercapai Dengan Maksimal. Sedangkan Peserta Didik Yang Diajarkan Dengan Metode Ekspositori Cenderung Monoton Dan Peserta Didik Menjadi Pasif Sehingga Nilai Matematika Lebih Rendah Dibandingkan Dengan Kelompok Eksperimen.

Berdasarkan Penelitian Maka Didapati Bahwa Dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Efektif Terhadap Hasil Belajar Matematika. Hal Ini Terlihat Dari Hasil Perhitungan Uji T Diperoleh Nilai T_{hitung} sebesar 2,649 Dan $T_{tabel} 2,002$, Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2,649 > 2,002$, Maka H_0 Ditolak Yaitu Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Efektif Terhadap Hasil Belajar Matematika. Hasil Pengujian Ini Telah Membuktikan Kebenaran Dari Hipotesis. Olehkarenanya, Dapat Dikemukakan Bahwa Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Pada Kelompok Peserta Didik Yang Diajarkan Dengan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Lebih Signifikan Dari Pada Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Pada Kelompok Peserta Didik Yang Diajarkan Dengan Metode Ekspositori. Dengan Kata Lain, Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Pada Pengajaran Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Efektif Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X Adm-Perkantoran Di Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Islam Wijaya Kusuma.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan Analisis Data Dapat Disimpulkan Bahwa Adanya Perbedaan Efektifitas Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Dengan Penerapan Metode Ekspositori, Tingkat Efektifitas Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Lebih Tinggi Dibandingkan Dengan Metode Ekspositori. Perhitungan Data Statistik Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Diperoleh *Mean* 17,5, *Median* 17,611, *Modus* 18, Dan *Simpangan Baku* 2,407. Sedangkan Metode Ekspositori Diperoleh *Mean* 15,9, *Median* 15,833, *Modus* 15,833, Dan *Simpangan Baku* 2,256. Data Dari Kedua Metode Adalah Data Yang Berdistribusi Normal Dan Homogen Yang Dibuktikan Pada Uji Normalitas Dengan Hasil $L_{hitung} = 0,0794 < L_{tabel} = 0,161$ (Metode Pembelajaran *Cooperative Script*) $L_{hitung} = 0,1199 < L_{tabel} = 0,161$ (Metode Ekspositori), Serta Uji Homogenitas Berdasarkan $A = 0,05$ Dk = 29 Didapat $F_{tabel} = 1,98$. Sehingga Didapat $F_{hitung} = 1,38 < F_{tabel} = 1,98$. Pada Uji Beda Rata-Rata Dan Hipotesis Didapat $T_{hitung} = 2,649 > T_{tabel} = 2,002$ Untuk $N = 30$ Dan Derajat Kebebasan 58 Pada Taraf Signifikan 0,05 Maka Diperoleh Nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ Sehingga Dapat Disimpulkan Bahwa Tolak H_0 Yaitu Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Efektif Terhadap Hasil Belajar Matematika.

Saran

Berdasarkan Kesimpulan Di Atas Maka Beberapa Saran Terkait Yang Dapat Peneliti Sampaikan Pada Penelitian Ini Adalah:

1. Pengajar Diharapkan Mampu Meningkatkan Kemampuan Dan Kreatifitas Peserta Didik Dalam Proses Belajar Mengajar Didalam Kelas, Dalam Hal Ini Dapat Dilakukan Dengan Menggunakan Model-Model Maupun Media Pembelajaran Yang Beraneka Ragam Seperti, Model Pembelajaran Kooperatif. Dengan Demikian Peserta Didik Dapat Termotivasi Untuk Bersikap Positif, Adapun Persepsi Tentang Ketakutan Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran Matematika Dapat Diyakinkan Oleh Pengajar Bahwa Matematika Itu Mudah Dan Menyenangkan.
2. Kepala Sekolah Dan Pengawas Dapat Meningkatkan Kemampuan Professional Pengajar Dalam Mengajar Dengan Berbagai Pendekatan Dan Metode Pembelajaran Melalui Supervise Klinis Untuk Kepentingan Pengajar Secara Individual Atau Institusi.
3. Perlu Dilakukan Penelitian Lebih Lanjut Tentang Efektifitas Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Matematika, Serta Analisis Terhadap Faktor-Faktor Psikologis Lainnya Yang Diperkirakan Sangat Besar Pengaruhnya Pada Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Untuk Materi Atau Pokok Bahasan Serta Tingkat Pendidikan Lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, R. 2011. *Pengaruh Penerapan Metode Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Sma*. Skripsi. Unj.
- Ardanariswari, A. P. 2011. *Upaya Meningkatkan Hasil Proposal Usaha Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Dengan Metode Cooperative Script Di Smk N 33 Jakarta*. Skripsi. Unj.
- Estiana, L. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smpn 104 Jakarta Selatan*. Skripsi. Unindra.
- Hamid, M. S. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pujianto. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Cooperative Script Bagi Siswa Kelas Iv Semester 2 Sd Negeri Kambangan 01 Kecamatan Blado Kabupaten Batang Tahun Pelajaran 2011/2012*. <http://Repository.Uksw.Edu/Handle/123456789/2141>. 9 Juni 2015.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- . 2003. *Belajar & Faktor - Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Suhendri, H& Tutim. 2013. *Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar*. *Jurnal Formatif*, 3 (2): 105-114.
- Supardi, U.S. 2008. *Pengaruh Bentuk Tes Formatif Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta*. Vol.1 No.2 .
<http://Isjd.Pdii.Lipi.Go.Id/Admin/Jurnal/12081432.Pdf>.
- Suprijono, A. 2013. *Cooperative Learning Teoridan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustakapelajar.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syah, M. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Pt. Raja Grafindopersada.