

ARTIKEL

**PENGARUH MEDIA 3D DIDUKUNG MODEL COOPERATIVE SCRIPT
DAN METODE GUIDED NOTE TAKING TERHADAP KEMAMPUAN
MENGIDENTIFIKASI PENINGGALAN BENDA-BENDA JAMAN
SEJARAH DI INDONESIA
SISWA KELAS V SDN KALIRONG II
TAHUN 2017/2018**

**EFFECT OF MEDIA 3 DIMENSIONS SUPPORTED COOPERATIVE
SCRIPT MODEL AND GUIDED NOTE TAKING METHOD TO THE
ABILITY OF IDENTIFICATION OF STUDY OF HISTORY AGE IN
INDONESIA STUDENT CLASS V SDN KALIRONG II
YEAR 2017/2018**



Oleh:

LUKY SISWIANANTO ADITIAWAN

13.1.01.10.0342

Dibimbing oleh :

- 1. Dr. Sulistiono, M.Si**
- 2. Dr. Suryanto, M.Si**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2018**

SURATPERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018


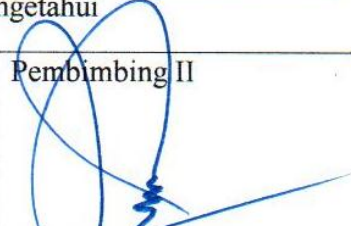

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Luky Siswiananto Aditiawan
NPM : 13.1.01.10.0342
Telepon/HP : 089520552398
Alamat Surel (Email) : lukyiswi@gmail.com
Judul Artikel : Pengaruh media 3D didukung model Cooperative Script dan metode Guided Note Taking terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda-benda jaman sejarah di Indonesia siswa kelas V SDN Kalirong 2 2017\2018
Fakultas – Program Studi : FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112

Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme.
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 29 Januari 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
 <u>Dr. Sulistiono, M.Si</u> NIDN. 0007076801	 <u>Dr. Suryanto, M.Si</u> NIDN. 0010056501	 <u>Luky Siswiananto A.</u> NPM. 13.1.01.10.0342

**PENGARUH MEDIA 3D DIDUKUNG MODEL COOPERATIVE SCRIPT
DAN METODE GUIDED NOTE TAKING TERHADAP KEMAMPUAN
MENGIDENTIFIKASI PENINGGALAN BENDA-BENDA JAMAN
SEJARAH DI INDONESIA
SISWA KELAS V SDN KALIRONG II
TAHUN 2017/2018**

Luky Siswiananto Aditiawan

13.1.01.10.0342

FKIP - PGSD

lukysiswi@gmail.com

Sulistiono dan Suryanto

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan, bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SDN Kalirong siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajarannya guru tidak menggunakan model dengan media serta metode pembelajaran yang tepat.

Dengan tujuan penelitian untuk mencari perbandingan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen (1) Apakah media 3D didukung model *cooperative script* serta metode *Guided Note Taking* berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda-benda jaman sejarah di indonesia pada siswa kelas V SDN Kalirong Kecamatan Tarokan Kab. Kediri? (2) Apakah model *Cooperative Script* metode *Guided Note Taking* berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda-benda jaman sejarah di indonesia pada siswa kelas V SDN Kalirong Kecamatan Tarokan Kab. Kediri? (3) Apakah ada perbedaan pengaruh antara menggunakan media 3D didukung model *cooperative script* serta metode *Guided Note Taking* dibanding menggunakan model *Cooperative Script* serta metode *Guided Note Taking* terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda-benda jaman sejarah di indonesia siswa kelas V SDN Kalirong Kecamatan Tarokan Kab. Kediri?

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian *pretest-posttest Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Kalirong 1 dan 2 kelas V (kelompok kontrol) dan kelas V (kelompok eksperimen).

Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Penggunaan media 3D didukung model *Cooperative Script* serta metode *Guided Note Taking* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda-benda jaman sejarah di indonesia hal ini terbukti dengan tingginya nilai t-hitung ($0.503 > t_{tabel} 5\% (12,02)$). (2) Penggunaan model *Cooperative Script* didukung metode *Guided Note Taking* berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda-benda jaman sejarah di indonesia t-hitung ($44.121 > t_{tabel} 5\% (2,012)$). (3) Ada perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan media 3D di dukung model *Cooperative Script* serta metode *Guided Note Taking* dibanding model *Cooperative Script* didukung metode *Guided Note Taking* terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda-benda jaman sejarah di indonesia pada siswa kelas V SDN Kalirong Kab. Kediri dengan keunggulan pada media 3D di dukung model *Cooperative Script* serta metode *Guided Note Taking*. Hal ini terbukti dari nilai t-hitung ($4,185 > t_{tabel} 5\% (2,012)$).

Kata Kunci : Media 3D, Model *cooperative script* , Metode *Guided Note Taking*.

I. LATARBELAKANG

Dalam proses pembelajaran yang aktif disekolah, menuntut guru untuk mengupayakan para siswanya memperoleh berbagai pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan. Guru harus mampu mendorong siswa untuk bekerja menyelesaikan masalah dalam pembelajaran baik melalui sebuah tim maupun secara individu dalam rangka menumbuhkan rasa ingin tahu, daya nalar, cara berpikir logis, sistematis, kreatif dan terbuka. Sikap profesional guru di lingkungan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang berangsur meningkat dalam setiap tahapannya serta sikap partisipasi siswa yang semakin tinggi. Terdapat kemauan dalam diri siswa untuk aktif dalam mencoba dan melakukan sendiri apa yang sedang mereka pelajari.

Selain itu guru juga dapat berinovasi sendiri dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model *cooperative script*.

Penjelasan dari model *cooperative script* adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian bagian materi yang dipelajari. Strategi ini ditujukan untuk membantu siswa untuk berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi

pada materi pelajaran. Siswa juga dilatih untuk bekerja sama satu sama lain dengan suasana yang menyenangkan. *Cooperative script* juga memungkinkan siswa untuk menemukan ide- ide pokok dari gagasan besar yang disampaikan oleh guru. (Huda:2013:213).

Selain itu juga didukung dengan menggunakan metode *Guided Note Taking*, penjelasan dari media *Guided Note Taking* yaitu metode catatan terbimbing dikembangkan agar metode ceramah yang dibawakan guru mendapat perhatian siswa. Pembelajaran diawali dengan memberikan bahan ajar misalnya berupa handout dari materi ajar yang disampaikan dengan metode ceramah kepada peserta didik. Mengosongi sebagian poin – poin yang penting sehingga terdapat bagian- bagian yang kosong dalam handout tersebut. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah mengosongkan istilah atau definisi dan menghilangkan beberapa kata kunci. Menjelaskan kepada peserta didik bahwa bagian yang kosong dalam handout memang sengaja dibuat agar mereka tetap berkonsentrasi mengikuti pembelajaran. Selama ceramah berlangsung peserta didik diminta mengisi bagian- bagian yang kosong tersebut. Setelah penyampaian ceramah

selesai, mintalah kepada peserta didik membacakan handoutnya. (Suprijono:2009:105).

Untuk mendukung model dan metode pembelajaran tersebut, saya juga menambahkan media pembelajaran. Pengertian media pembelajaran sendiri yaitu secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar pendidikan, dan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2006:3).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Kalirong 2 Kec Tarokan, terdapat berbagai macam masalah tentang pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas V semester 2 yaitu pembelajaran masih kurang begitu efektif, karena guru masih menggunakan paradigma lama yaitu menggunakan metode ceramah. Itu yang menyebabkan siswa cenderung bosan dengan mata pelajaran IPS. Dengan adanya latar belakang permasalahan di atas, peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *cooperative script* didukung media 3D serta menggunakan metode *Guided Note Taking* untuk kelas V semester 2 pada materi mengidentifikasi

peninggalan benda-benda jaman prasejarah di Indonesia.

Penerapan media 3D didukung model pembelajaran *cooperative script* serta menggunakan metode *guided note taking* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pembelajaran diharapkan bisa lebih dan tidak membosankan. Seperti peneliti terdahulu yang berjudul “Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Disekolah Dasar “Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media tiga dimensi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media tiga dimensi merupakan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi, apabila dijelaskan maka pengertian media tiga dimensi yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi.

Dengan melihat penjabaran di atas maka dilakukan penelitian terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda-benda jaman sejarah di Indonesia menggunakan media 3D didukung model pembelajaran *cooperative script* dan menggunakan metode *guided note taking* kelas V SDN Kalirong 2 kec Tarokan

II. METODE

Dalam penelitian ini, teknik atau metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bentuk desain dari *true experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pretest – Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun desain penelitian ini adalah:

(Sapriya, 2009 : 203)

<i>Pretest – Posttest Control Group Design</i>			
E :	O ₁	X ₁	O ₂
K :	O ₁	X ₂	O ₄

Keterangan :

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

X₁ :Perlakuan menggunakan media 3D didukung model pembelajaran *Cooperative Script* serta menggunakan metode *Giuded Note taking*

X₂ :Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* didukung metode *Guided Note taking*

O₁ : Pretest / Test awal

O₂ : Posttest / Test akhir

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gugus 1 Kalirong Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri, dengan sasaran penelitian kelas V Tahun Ajaran

2016/2017. Alasan dipilihnya tempat penelitian ini dikarenakan SDN Kalirong merupakan SD kompleks yang terdapat 2 sekolah dalam satu lokasi. Sehingga memudahkan dalam melakukan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Gugus tahun ajaran 2016/2017. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kalirong 1 dan 2. Dimana SDN Kalirong 1 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan, sedangkan SDN Kalirong2 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Sehingga jumlah keseluruhan adalah 82 siswa sebagai populasi dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang akan digunakan berupa tes tertulis berupa soal pilihan ganda dengan jumlah soal 20. Soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengidentifikasi keragaman kenampakan alam di Indonesia.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Analisis uji t bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* didukung media 3D seta metode *Guided Note Taking* terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda jaman

sejarah *T-test* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paired sample t test* dan *independent sample t-test* dengan jasa komputer program SPSS

Tabel 1 hasil uji t kelas eksperimen

Paired Samples Test									
Paired Differences									
Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)	
				Lower	Upper				
Paired Eks 1	8.17500E1	6.04261	1.35117	78.92197	84.57803	60.503	19	.000	

Berdasarkan tabel 1, bahwa hasil pengujian analisis data tersebut, didapatkan data hasil perhitungan *taraf sig. (2 tailed)* $0,000 \leq$ signifikan $0,05$ sehingga terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media 3D didukung model cooperative script dan metode guided note taking terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda jaman sejarah.

Tabel 2 uji t kelas kontrol

Paired Samples Test									
Paired Differences									
Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)	
				Lower	Upper				
Paired Kontrol 1	7.5667E1	7.27607	1.71499	72.04836	79.28497	44.121	17	.000	

Berdasarkan tabel 2 dari hasil pengujian analisis data tersebut, diperoleh *taraf sig. (2 tailed)* $0,000 \leq$ signifikan $0,05$ sehingga terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model cooperative script dan metode guided note taking tanpa media 3D terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan benda jaman sejarah.

Tabel 3 Independent sample Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
VAR 00001	Equal variances assumed	.725	.400	3.277	36	.002	7.08333	2.16172	2.69916	11.46750
	Equal variances not assumed			3.244	33.207	.003	7.08333	2.18331	2.64241	11.52426

Berdasarkan tabel 3, bahwa hasil perhitungan diperoleh *taraf sig. (2 tailed)* yaitu $0,000 \leq$ signifikan $0,05$

sehingga terdapat pengaruh yang signifikan, maka terbukti ada pengaruh menggunakan media 3D didukung model pembelajaran *Cooperative Script* serta metode *Guided Note Taking* dibanding penggunaan model cooperative script dan metode guided note taking tanpa media 3D terhadap kemampuan mengidentifikasi peninggalan-peninggalan benda zaman sejarah masa Hindhu/Budha di Indonesia

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh Ratna, (2013) menyatakan bahwa penggunaan media tiga dimensi untuk peningkatan ketrampilan menulis puisi bebas pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa langkah – langkah dengan model 3D dapat meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Ipnu, (2017) menyebutkan bahwa Penggunaan model Kooperatif tipe Cooperative Script dalam peningkatan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Widarapayung Wetan 02 tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa langkah – langkah dengan model Cooperative Scirpt dapat meningkatkan hasil belajar.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang tercantum dalam bab IV, maka secara keseluruhan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh menggunakan media 3D didukung model pembelajaran *Cooperative Script* serta metode *Guided Note Taking* terhadap kemampuan mengidentifikasi benda-benda peninggalan jaman sejarah di Indonesia.
2. Ada pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* serta metode *Guided Note Taking* tanpa menggunakan media 3D terhadap kemampuan mengidentifikasi benda-benda peninggalan sejarah di Indonesia.
3. Ada perbedaan kemampuan mengidentifikasi keragaman benda-benda peninggalan jaman sejarah di Indonesia pada siswa kelas V SDN Kalirong 2 menggunakan model *Cooperative Script* didukung metode *Guided Note Taking* tanpa didukung media 3D dibanding penggunaan media 3D didukung model *Cooperative Script* serta metode *Guided Note Taking*.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Huda. M. 2013. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta :Pustaka Pelajar.
- Ratna, O. 2013. Penggunaan media tiga dimensi untuk peningkatan

ketrampilan menulis puisi bebas pada siswa sekolah dasar (Online), tersedia : http://id.portal_garuda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article . Diunduh : 22 Desember 2017

Ipnu, Y. 2017. Penggunaan model Kooperatif tipe Cooperative Script dalam peningkatan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Widarapayung Wetan 02 tahun ajaran 2013/2014, (Online), tersedia : http://id.portal_garuda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article . Diunduh : 22 Desember 2017

Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya