

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT*
MATERI KEBERAGAMAN SUKU, AGAMA, RAS DAN
ANTARGOLONGAN DALAM BINGKAI
BHINNEKA TUNGGAL IKA MAPEL PPKn
KELAS VII SEMESTR 2 SMP NEGERI 1 SURUH**

Surati

SMP Negeri 1 Suruh

ABSTRAKS

SMP Negeri 1 Suruh adalah sekolah yang telah ditunjuk sebagai sekolah rujukan sejak tahun pelajaran 2015/2016. Jumlah siswa pada tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 768 siswa. Kelas A dan H sebagai kelas unggulan. Walaupun kelas unggulan pada kenyataannya kreativitas dan hasil belajar siswa rendah. Penulis tertantang untuk membangun pengalaman belajar siswa yang kreatif sehingga akan meningkatkan prestasinya. Penulis berinovasi dalam proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Penulis menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Script, dengan tujuan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII semester 2. Pemilihan model pembelajaran Kooperatif Script, karena model tersebut memiliki langkah – langkah yang sederhana dan melatih siswa untuk membangun penalaman belajar mandiri dalam menemukan ide-ide serta menanamkan sikap kompetisi yang positif. Dengan penerapan model pembelajaran tersebut, kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII H semester 2 meningkat. Peningkatan hasil belajar siswa yang semula sebelum penerapan rata-rata nilai 75 dan setelah menerapkan model Kooperatif Scrip rata- rata nilai menjadi 84.

Kata Kunci: *Cooperative Script, kreativitas belajar, hasil belajar siswa,*

Latar Belakang Masalah

SMP Negeri 1 Suruh adalah sekolah yang Yang telah ditunjuk sebagai sekolah Rujukan sejak tahun pelajaran 2015/2016, yang berlokasi di Kelurahan Suruh, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang. Minat yang mendaftar di SMPN 1 Suruh, Kecamatan Suruh, Secara keseluruhan pada tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 768 peserta didik. Pengelompokan jenjang kelas sejumlah 24 rombongan belajar kelas. Untuk penentuan kelas dari kelas VII, VIII, dan IX didasarkan peringkat secara paralel pada saat kenaikan kelas dari kelas VII ke kelas VIII dan kelas VIII ke kelas IX, sedangkan kelas VII berdasarkan Zonasi pada saat PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru). Peringkat 1 sampai dengan 64 dikelompokkan dalam kelas A, dan H (kelas unggulan), sedangkan peringkat 65 sampai 256 dikelompokkan dalam kelas B,C,D,E dan F,G secara acak. Berdasarkan kenyataan tersebut, penulis mengambil sampel kelas VII H sebagai obyek pengamatan pengalaman baik, melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Kelas VII H terdiri dari peserta didik dengan jumlah 12 laki-laki dan perempuan sejumlah 22. Untuk pembelajaran PPKn pada Bab 4, nilai yang diperoleh kelas VII H dengan rata-rata kelas 75, nilai tertinggi 90, nilai terendah 65 dengan KKM (kreteria ketuntasan minimal) 75. Hal ini membuktikan kreativitas dan hasil belajar rendah, karena penulis dihadapkan pada kenyataan bahwa

dalam proses belajar mengajar peserta didik takut bertanya dan mengemukakan pendapat, peserta didik takut mencoba membangun pengalaman belajarnya sendiri.

Di samping itu penulis juga dihadapkan pada kenyataan bahwa dalam pembelajaran partisipasi peserta didik dalam pembahasan materi, sulit dikembangkan sehingga guru mendominasi kegiatan belajar mengajar, dan guru berperan sebagai narasumber andalan bagi peserta didik karena Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas VII H semester 2 (Bab 1) SMP Negeri 1 Suruh, masih menggunakan metode ceramah dan belum menunjukkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik. Akibatnya peserta didik cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan peserta didik kelas VIIH pada semester 2 pada materi Bab 1 "Keragaman Suku, Agama, Ras dan Antargolongan dalam Bhingkai Bhineka Tunggal Ika" dikatakan kurang berhasil dilihat dari kreativitas dan hasil belajar peserta didik rendah karena kurang adanya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik kelas VIIH pada semester 2 materi Bab 4 guru berinovasi menerapkan metode "*Cooperative Script*" karena dengan metode sebelumnya yaitu (metode ceramah) kreativitas dan hasil belajar peserta didik rendah. Dan, perlunya inovasi guru dalam pembelajaran harus lebih melibatkan peserta didik, kemudian guru meninggalkan metode ceramah dan beralih dengan metode pembelajaran yang lebih inovatif, yaitu dengan memanfaatkan metode *cooperative script* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

Landasan Teori

Kreativitas

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1995: 530) kreativitas diartikan memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Kreativitas adalah segala potensi yang terdapat dalam setiap diri individu yang meliputi ide-ide atau gagasan-gagasan yang dapat dipadukan dan dikembangkan sehingga dapat menciptakan suatu produk yang baru dan bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Kreativitas muncul karena adanya motifasi yang kuat dari diri peserta didik yang bersangkutan. Ciri-ciri kreativitas yaitu: dorongan ingin tahu besar, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan, menonjol dalam salah satu bidang seni, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya tidak mudah terpengaruh orang lain, memiliki rasa humor tinggi, daya imajinasi kuat, keaslihan tinggi dapat bekerja sendiri. Selain itu ciri-ciri kreativitas dapat dilihat dari seseorang yang memiliki rasa ingin tahu (*sense or curiosity*), kebutuhan untuk berprestasi, dapat beradaptasi dan memiliki kemampuan menempuh resiko.

Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif (Munandar: 12). Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Supriyadi 2003: 7). Secara Psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. "belajar juga adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang

baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman "(Slameto, 2003: 2). Jadi kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal – hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Menurut Refinger (1980:9-13) dalam Conny Semawan (1990; 37-38) ada empat alasan mengapa belajar kreatif itu penting, yaitu: 1) Belajar kreatif membantu anak menjadi berhasil guna jika kita tidak bersama mereka. Belajar Kreatif adalah aspek penting dalam upaya kita membawa siswa agar mereka lebih mampu menangani dan mengarahkan belajar bagi mereka sendiri. 2) Belajar kreatif menciptakan kemungkinan – kemungkinan untuk memecahkan masalah – masalah yang tidak mampu kita ramalkan yang muncul dimasa depan. 3) Belajar kreatif dapat menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan kita. Banyak pengalaman yang lebih dari pada sekedar hobi atau hiburan bagi kita. Kita makin menyadari bahwa belajar kreatif dapat mempengaruhi, bahkan mengubah karir dan kehidupan pribadi kita. 4) Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar. Sebagaimana halnya dengan pengalaman belajar sangat menyenangkan, pada belajar kreatif kita lihat secara aktif serta ingin mendalami bahan yang dipelajari. Dalam Proses belajar secara kreatif digunakan proses berfikir divergen (proses berfikir ke macam-macam arah dan menghasilkan banyak alternatif penyelesaian) dengan proses berfikir konvergen (proses berfikir yang mencari jawaban tunggal paling tepat) berfikir kritis.

Langkah – langkah menciptakan lingkungan di dalam kelas yang merangsang belajar kreatif.: 1) Memberikan pemanasan sebelum memulai dengan kegiatan yang menuntut perilaku kreatif siswa sesuai rencana pelajaran terlebih dahulu diusahakan sikap menerima (respektif) di kalangan siswa, terutama berlaku apabila siswa sebelumnya baru saja terlibat dalam penugasan. 2). Pengaturan fisik membagi siswa dalam kelompok untuk melakukan diskusi kelompok. Kesibukan dalam kelas cara kreatif sering menuntut lebih banyak kegiatan fisik, dan diskusi antar siswa, oleh karena itu guru hendaknya agak tenggang rasa dan dalam menuntut ketenangan dan siswa tetap duduk pada tempatnya. 3.) Guru sebagai fasilitator dan anak yang berbakat lebih berperan sebagai fasilitator membantu guru dari pada sebagai pengarah yang menentukan segalanya bagi siswa lainnya, sebagai fasilitator guru mendorong siswa (memotifator) untuk menggabungkan inisiatif dalam menjajaki tugas-tugas baru.

Hakikat PPKn

Pendidikan Kewarganegaraan atau *civic education* adalah program pendidikan atau pembelajaran yang secara pragmatik prosedural berupaya memanusiakan atau *humanizing* dan membudayakan atau *civiling* serta memberdayakan atau *empowering* manusia atau anak didik menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan keharusan atau yuridis konstitusional bangsa atau negara yang bersangkutan. Dalam PP No 19 Tahun 2005 disebutkan bahwa mata pelajaran kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat berbangsa, dan bernegara berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Adapun visi PPKn adalah lahirnya

manusia atau warga negara Indonesia dan kehidupan masyarakat bangsa yang *religius*, cerdas, demokratis dan berkepribadian Indonesia. Sedangkan Misi PKN adalah program pendidikan yang membelajarkan dan melatih anak didik secara demokratis-humanistik-fungsional. Hakekat isi pesan pendidikan kewarganegaraan adalah: (1) Insan yang religius. Imtaq (iman dan taqwa), (2) Insan yang faham akan hal ihwal tatanan dan kehidupan politik dan hukum, (3) Insan yang demokratis (4) Insan yang cerdas dan damai, (5) Insan yang patriotik, cinta dan bela bangsa, (6) Pergaulan dunia atau antar bangsa yang setara dan damai.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mujiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka study di capai melalui tiga kategori ranah antara lain: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. (1) Ranah *kognitif*, berkenaan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. (2) ranah *Afektif* meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu: menerima, menawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai, (3) ranah *psikomotorik*. Meliputi ketrampilan motorik, manipulasi benda-benda, menghubungkan dan mengamati.

Belajar merupakan akumulasi proses yang bersifat individu, yang mengubah stimulasi yang datang dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil – hasil belajar ini memberikan kemampuan melakukan berbagai penampilan. Kemampuan yang melakukan merupakan merupakan hasil belajar ini dapat dikategorikan sebagai bersifat praktis dan Teoristi (Warsita, 2008).

Hasil belajar yang dicapai murid dapat dijadikan indikator untuk mengetahui tingkatkemampuan, kesanggupan, dan penguasaan materi belajar. Winkel (1996: 224) mengemukakan bahwa” dalam taksonomi Bloom, aspek belajar harus diukur keberhasilannya adalah aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik sehingga dapat menggambarkan tingkah laku menyeluruh sebagai hasil belajar murid. “Ketiga aspek tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan satu kesatuan yangtidakdapat dipisahkan. Sejalan dengan intisari pendapat Warsita di atas adalah apa yang dikemukakan Sudjana, N. (1995: 22) Bahwa hasil belajar adalah kemampuan –kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya.” Lebih luas mengenai hasil belajar yang dikemukakan Suprayekti (2003: 4-5) Bahwa: 1) Hasil belajar ranah kognitif berorientasi pada keampuan “berfikir,” mencakup kemampuan yang lebih sederhana sampai dengan kemampuan untuk memecahkan masalah. 2) Hasil belajar ranah afektif berhubungan dengan “perasaan,” emosi.” Sistem nilai dan “sikap hati yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. 3) Hasil belajar ranah psikomotor berorientasi pada keterampilan motorik yangberhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan yang memerlukan koordinasi antar syaraf otot.

Sementara Hamalik, (2006: 30) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misal dari tidak tahu dan tidak mengerti menjadi tahu dan mengerti. "Adapun menurut Dimiyati dan Mujiyono (1999: 250- 251) Bahwa: Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi murid dan sisi guru. Dari sisi murid, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesainya bahan pelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya, di mana kemampuan tersebut dapat merupakan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Selanjutnya, pengertian hasil belajar tersebut di atas diturunkan dalam bahasa operasional sesuai konteks penelitian ini. Di mana hasil belajar yang dimaksud dibatasi pada penguasaan bahan ajar murid yang diberikan dengan mengacu pada indikator pembelajaran yang telah disusun pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yaitu Skor hasil tes belajar murid setelah mengikuti belajar mengajar.

Model *Cooperative Script*

Cooperative Script merupakan metode belajar yang diciptakan oleh Dansereau pada tahun 1985, dimana *Cooperative Script* di katakan sebagai metode belajar yang mana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. *Cooperative Scrip* dikenal juga dengan nama Skrip Kooperatif. Brosseau (hadi dalam Maryani, Lihawa dan Nurfaika, 2013: 4) menatakan '*Cooperative Scrip* adalah kontrak belajar ekplisit antara guru dengan siswa dan siswa mengenai cara – cara berkolaborasi. "Penggunaan model ini, siswa dapat bekerja atau berfikir sendiri tidak hanya mengadakan satu siswa saja dalam kelompoknya. Karena setiap siswa dituntut mengintisarikan materi dan mengungkapkan pendapatnya secara langsung dengan patnernya. Siswa bersama dengan Pasangannya memecahkan masalah secara bersama – sama.

Siswa dituntut untuk beraktivitas sendiri, siswa menemukan sendiri suatu konsep atau mampu memecahkan masalah sendiri. Berdasarkan pengertian tersebut dalam pembelajaran *Cooperative Script* terjadi suatu kesepakatan untuk berkolaborasi memecahkan masalah dengan mandiri. Taniredja, Faridli dan Harmianto (2011: 101) mengatakan bahwa "Cooperative Script model belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian – bagian dari materi yang dipelajari." Kemudian Dansereau (Fuadah, 2010: 18) menyatakan pembelajaran *Cooperative Script* adalah suatu cara bekerja sama dalam membuat naskah tulisan tangan dengan berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan materi – materi yang dipelajari. "Slavin (Fuadah, 2010: 19). "*Cooperative Script* adalah model belajar dimana siswa kerja berpasangan dan bergantian peran sebagai pembaca dan pendengar dalam mengikhtisarkan bagian – bagian yang dipelajari," Berdasarkan dua pendapat yang telah dipaparkan, *cooperative Script* merupakan model pembelajaran yang membutuhkan kerja

sama antara dua orang, yang mana satu sebagai pembicara dan satunya sebagai pendengar.

Pada Pembelajaran *Cooperative Script* terjadi kesepakatan antara siswa tentang aturan – aturandalam berkolaborasi. Masalah yang dipecahkan bersama akan disimpulkan bersama. Peran guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Pada interaksi siswa terjadi kesepakatan diskusi, menyampaikan pendapat dari ide – ide pokok materi, saling mengingatkan dari kesalahan konsep yang disimpulkan, membuat kesimpulan bersama. Interaksi belajar yang terjadi benar – benar interaksi dominan siswa dengan siswa. Dalam aktivitas siswa selama pembelajaran *Cooperative Script* benar – benar memberdayakan potensi siswa untuk mengaktualisasikan pengetahuan dan keterampilannya, jadi sangat sesuai dengan pendekatan konstruktivis yang dikembangkan saat ini.

Pembahasan Masalah

Strategi Pemecahan Masalah dan Alasannya

Penulis dalam hal ini guru melakukan inovasi dengan mencoba menerapkan model pembelajaran yang dapat menggerakkan kreativitas siswa dalam pembelajaran yaitu penulis memanfaatkan model pembelajaran "*Cooperative Script* " yang dilandasi pemikiran bahwa dengan model *Cooperative Script* ini akan melatih peserta didik memiliki kreativitas (dengan kerja berpasangan), lebih meningkatkan interaktif aktif dan positif melalui kerja sama berpasangan dan melatih keberanian untuk peserta didik mengemukakan pendapatnya. Melalui penerapan model pembelajaran "*Cooperative Scrip*" siswa memiliki kreativitas dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar yang baik.

Tahapan Operasional

Pembelajaran *Cooperative Script* kami terapkan di Kelas VII H Semester 2 Tahun ajaran 2019-2020 di SMPN 1 Suruh sebelum terjadi pandemi Covid-19. Tahap-tahapnya meliputi:

Tahap Perencanaan

- a. Menyusun RPP materi Keberagaman Suku, Agama, Ras dan Antar golongan.
- b. Menyiapkan rubrik penilaian Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Rubrik penilaian yang digunakan untuk menilai tingkat kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tahap Pelaksanaan

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan salam dan mengajak peserta didik untuk melakukan persiapan baik secara fisik dan Psikologis dan kemudian mengarahkan siswa untuk membuka materi pelajaran untuk membaca dan memahaminya materi Keberagaman Suku, Agama, Ras dan Antargolongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. (selama 15) menit.
- b. Guru melakukan elaborasi dengan menerapkan metode pembelajaran "*Cooperative Scrip* " dengan langkah – langkah sebagai berikut:
 - 1) Guru membagi siswa dalam kelas untuk berpasangan, menjadi 16

- 2) Guru membagikan materi (dari buku Paket) tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan
- 3) Guru atau siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- 4) Siswa Bermain Peran berpasangan Presentasi
- 5) Pembicara membicarakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi yang telah dipelajari sebelumnya.
- 6) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya
- 7) Guru menyimpulkan
- 8) Penutup

Penilaian Kreativitas/Dalam Proses Pembelajaran

Penilaian tingkat kreativitas siswa berpedoman pada rubrik dan dilaksanakan saat proses pembelajaran. Indikator kreativitas meliputi, Kelancaran dalam menyampaikan presentasi, Kelengkapan ide – ide atau gagasan dari sumber materi yang telah dipelajari serta Pengembangan ide atau gagasan dalam presentasi. Evaluasi untuk mengukur hasil pembelajaran' Penilaian prestasi siswa diukur dengan menggunakan instrumen penilaian berupa soal uraian tertulis yang dilaksanakan pada akhir pelaksanaan pembelajaran Kooperatif Script.

Hasil atau Dampak yang Dicapai

Setelah pembelajaran Kooperatif Script diterapkan di Kelas VII H pada materi Keberagaman Suku, Agama, Ras dan Antargolongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika maka dapat diketahui tingkat kreativitas siswa seperti pada tabel 3.3

Tabel 3.4 Tingkat Kreativitas Siswa Setelah Tindakan

| NO | NAMA SISWA | (K1) 1-3 | (K2)1-3 | (K3)1-3 | JUMLAH NILAI |
|----|------------|----------|---------|---------|--------------|
| 1 | | 3 | 2 | 2 | 77,8 |
| 2 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |
| 3 | | 3 | 3 | 2 | 88,8 |
| 4 | | 3 | 3 | 3 | 100 |
| 5 | | 3 | 3 | 3 | 100 |
| 6 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |
| 7 | | 3 | 3 | 2 | 88,8 |
| 8 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |
| 9 | | 3 | 3 | 2 | 88,8 |
| 10 | | 2 | 3 | 1 | 66,6 |
| 11 | | 3 | 2 | 2 | 77,8 |
| 12 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |
| 13 | | 3 | 2 | 2 | 77,8 |
| 14 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |

| | | | | | |
|----|------------|---|---|---|-------|
| 15 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |
| 16 | | 3 | 3 | 3 | 100 |
| 17 | | 3 | 3 | 2 | 88,8 |
| 18 | | 2 | 2 | 2 | 66,6 |
| 19 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |
| 20 | | 3 | 2 | 1 | 66,6 |
| 21 | | 3 | 2 | 3 | 88,8 |
| 22 | | 3 | 3 | 3 | 100 |
| 23 | | 3 | 3 | 2 | 77,8 |
| 24 | | 3 | 3 | 2 | 88,8 |
| 25 | | 2 | 2 | 2 | 66,6 |
| 26 | | 2 | 2 | 2 | 66,6 |
| 27 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |
| 28 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |
| 29 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |
| 30 | | 3 | 3 | 3 | 100 |
| 31 | | 3 | 2 | 2 | 77,8 |
| 32 | | 2 | 3 | 2 | 77,8 |
| 33 | | 3 | 2 | 2 | 77,8 |
| 34 | | 2 | 3 | 3 | 88,8 |
| | Rata- Rata | | | | 81,58 |

Tabel 3.3 menunjukkan rata-rata tingkat kreativitas siswa Kelas VII H setelah penulis memanfaatkan model pembelajaran " Cooperative Scrip" adalah, 81,58

Nilai rata – rata prestasi siswa setelah menggunakan pembelajaran "Cooperative Scrip" adalah 84, terjadi peningkatan dari sebelum dilaksanakan tindakan yang semula rata – rata nilai 75.

Evaluasi dari strategi yang dipilih.

Setelah melakukan pembelajaran melalui model pembelajaran Cooperative Scrip, dalam mempelajari materi Keberagaman Suku, Agama, Ras dan Antargolongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika ditemukan beberapa kendala, diantaranya:

- (1) Siswa masih sulit untuk memilih pasangan sendiri (dalam kelompok belajarnya).
- (2) Suasana kelas menjadi gaduh. karena masih berebut untuk memilih teman yang dianggap cocok.
- (3) Menyita waktu yang lebih karena guru harus menentukan pasangan – pasangan siswa dalam kelompok belajar.
- (4) Masih banyak siswa yang ketika maju presentasi di depan kelas yang tidak mau untuk menjadi pembicara yang lebih dulu, sehingga harus dengan dipaksa oleh guru agar mau memulainya

Hambatan yang harus diatasi.

Setelah menemukan beberapa hambatan setelah dalam evaluasi setelah kegiatan, upaya yang penulis lakukan untuk mengatasi hambatan – hambatan itu antara lain:

- a. Guru menunjuk siswa sesuai kemampuan sebagai contoh siswa yang lainnya.
- b. Guru memilihkan pasangan, untuk menghindari kegaduhan.
- c. Guru membasi waktu, supaya waktu lebih efektif.
- d. Guru meminta siswa untuk melakukan swit, bagi siswa yang kalah harus presentasi terlebih dahulu.

Simpulan.

Uraian Model Pembelajaran “ *Cooperative Scrip*” pada Materi Keberagaman Suku, Agama, ras dan Antargolongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.” berdasarkan uraian pada bab- bab sebelumnya dapat disimpulkan penerapan model Pembelajaran “ Cooperative Scrip” pada materi ` Keberagaman Suku, Agama, Ras dan Antargolongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika” Kelas VII H SMP Negeri 1 Suruh, guru melakukan inovasi untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa yaitu: Pemilihan model – model pembelajaran yang cocok atau sesuai dengan materi pelajaran “ Keberagaman Suku, Agama, Ras dan Antargolongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika”. Pada saat pembelajaran materi sebelumnya, proses pembelajara masih dengan metode ceramah yang proses pembelajaran masih satu arah yaitu perpusat pada guru. Kemudian upaya untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar serta melatih siswa untuk memiliki keberanian bertanya maupun menjawab pertanyaan, guru menerapkan model pembelajaran “Cooperative Scrip”. Dampak atau hasil dari penerapan Model Pembelajaran Cooperative Scrip dalam proses pembelajara pada materi `Keberagaman Suku, Agama, Ras dan Antargolongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika’ Kelas VII H semester 2 adalah: Kreativitas siswa dalam pembelajaran meningkat, Hasil atau prestasi belajar meningkat, Siswa belajar berkompetisi dan kerja sama, Siswa berlatih saling menghargai dan menghormati pendapat orang lain.

Implikasi

Model Pembelajaran Cooperative Scrip dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII H Semester 2 SMP Negeri 1 Suruh. Cara menerapkan model Pembelajaran Cooperative Scrip dengan cara membentuk kelompok siswa berpasangan, menentukan materi pelajaran untuk dipahami oleh siswa dan menuliskan ide –ide yang terkandung dalam materi yang telah dipelajari. Implikasi penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Scrip* diantaranya: Langkah-langkah penerapannya sederhana, Guru hanya bertindak motifator dan fasilitator, Dengan penerapan model pembelajara Cooperative Scrip melatih siswa untuk belajar mandiri menemukan ide- ide gagasan, Dalam pembelajaran akan tercipta prinsip kompetisi yang positif, karena setiap siswa akan berusaha untuk bisa mengembangkan idea tau gagasannya, Dapat melatih siswa untuk memiliki keterampilan menyampaikan ide atau gagasan di depan kelas, Dengan model pembelajaran Cooperative Scrip, siswa memiliki kreativitas dalam pembelajaran.

Saran/Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan di atas, maka penulis menyarankan:

1. Model Pembelajaran Cooperative Scrip dapat diterapkan untuk metode belajar semua jenjang kelas dan semua matapelajaran.
2. Untuk guru bidang studi PPKn dapat mengembangkan model dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kreatif yang relevan dengan materi pelajaran.
3. Bagi sekolah bisa memberikan kesempatan/prasarana bagi semua guru untuk berinovasi meningkatkan profesionalisme melalui pengembangan diri mupun pelatihan – pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Semawan, Conny R. Dkk. 1990. *Bakat dan Kreativitas Siswa*. Jakarta: Gramedia.
- Munandar, Utami. 2004 *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto 2010. *Belajar dan Fakto- faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Kholid, Abdul. 2009. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (online). (<http://www.unila.ac.id>.) Diakses tanggal 16 Oktober 2009.
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta:Grasindo.
- Wulandari, Eka Dian. 2009. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw
- Faiq, M, (2013). Mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (Online) Tersedia di: [http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/03/model - pembelajaran kooperatif -two-stay-two-stray.html](http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/03/model-pembelajaran-kooperatif-two-stay-two-stray.html). (4Maret 2013) januari 18,2017, by lallo acomment.
- <http://pmpsulteng.kemdikbud.go.id...>
- <http://pendidikan untuk indonesiaki 2. Blogspot. Com,..>
- <http://www. Kompas. Com. Read>
- <https://fatkhan. Web.id, pengertian dan langkah – langkah cooperative script>