



**JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen  
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan  
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:  
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

**MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* BERBANTUAN  
PERMAINAN GALAH ASIN UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN KERJA SAMA SISWA KELAS IV SD**

Desty Nurmarawati<sup>1</sup>, Dwi Heryanto<sup>2</sup>, Tatang Syarifudin<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [destynurma18@gmail.com](mailto:destynurma18@gmail.com); [dwi\\_heryanto@upi.edu](mailto:dwi_heryanto@upi.edu); [tatang.syarifudin@gmail.com](mailto:tatang.syarifudin@gmail.com).

**Abstract:** *This research is based by the low skills of student cooperation. It is because when students learning, they are not accustomed to learning in groups. Therefore, this research was conducted to solve the problem, withal applying the Cooperative Script model assisted with Galah Asin game in the learning process. This research aims to describe the implementation of the Cooperative Script model assisted with Galah Asin game. The research participants were 23 4<sup>th</sup> grade elementary school students. This research uses the Classroom Action Research method from Kemmis and Taggart model. The research data collection instrument using observation sheet to reflect of the learning implementation plan, observation of student cooperation skills, and field notes. The result of student cooperation skill observation shows the percentage of completeness in cycle I that is equal to 65%, and cycle II has increased by 22% to 87%. Based on these data, it can be concluded that, the implementation of Cooperative Script model assisted with Galah Asin game can improve the ability of student cooperation in grade IV of elementary school.*

**Keywords:** *cooperative skills, cooperative script, galah asin game*

**PENDAHULUAN**

Manusia merupakan makhluk sosial atau homo homini socius. Manusia sebagai makhluk sosial, tentunya membutuhkan kerja sama dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Selain itu kerja sama merupakan salah satu dari macam-macam perilaku sosial dan unsur kepribadian bangsa Indonesia. Hal tersebut sangat terlihat dalam kehidupan masyarakat

Indonesia misalnya dalam membangun rumah ibadah, pernikahan, membuat jembatan, membangun rumah dan lain-lain. Sejalan dengan hal tersebut, (Suteng, 2000, hlm. 96) menyebutkan bahwa kerja sama adalah salah satu bentuk interaksi sosial, yaitu sesuatu yang lazim dilakukan dalam masyarakat kita. Manusia yang senantiasa berinteraksi dengan sesamanya guna mencapai atau melakukan sebuah tujuan tidak terlepas dari kerja sama.

Menurut Nasution (2010, hlm. 147) sekolah adalah suatu lembaga yang bertujuan mempersiapkan anak untuk hidup sebagai anggota masyarakat yang sanggup berpikir sendiri dan berbuat efektif. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah harus disesuaikan dengan keadaan masyarakat di Indonesia dan kerja sama hendaknya dijadikan suatu prinsip yang ada dalam praktek pembelajaran siswa. Selain itu juga, peran guru sangat penting ketika proses pembelajaran. Hendaknya guru dapat memperhatikan keterampilan kerja sama yang dimiliki oleh siswa demi menjadikan siswa sebagai anggota masyarakat yang berbuat sesuai dengan kebiasaan masyarakat Indonesia.

Menurut Soekamto (dalam Sudejarwo, 2015, hlm. 85) menyatakan bahwa kerjasama adalah usaha bersama antara perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan. Sedangkan menurut Michaelis (dalam Wulandari, dkk. 2015, hlm12) keterampilan kerja sama merupakan hal penting yang paling diunggulkan dalam kehidupan masyarakat utamanya budeaya demokratis, dan merupakan salah satu indikator dari lima indikator perilaku sosial, yakni tanggung jawab, peduli pada orang lain, bersikap terbuka dan kreativitas.

Dengan demikian kemampuan bekerjasama dalam pembelajaran adalah kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan kegiatan atau usaha yang dilakukan secara bersama-sama guna mencapai tujuan.

Kegiatan bekerja sama ini juga terjadi dalam pembelajaran di dalam kelas diantara para siswa terutama dalam pembelajaran kelompok. Kerja sama dalam kegiatan berkelompok tentunya akan memberikan dampak yang positif bagi siswa diantaranya interaksi antar siswa berjalan harmonis, mengetahui lebih dalam karakteristik temannya, dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan Johnson

(2012, hlm. 38) bekerja secara kooperatif bersama teman sebaya, dan menghargai kerja sama akan mendatangkan kesehatan psikologis yang lebih baik (serta kompetensi-kompetensi sosial yang lebih baik dan rasa harga diri yang lebih tinggi) daripada ketika harus bersaing dengan teman sekelas atau bekerjasendiri-sendiri. Ketika siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, timbulnya ketergantungan timbal balik (*mutual dependency*) atau saling ketergantungan diantara mereka sehingga tercipta sikap menghargai dan menghormati teman, memotivasi mereka untuk bekerja lebih keras demi keberhasilan mereka secara bersama-sama. Maka dari itu, dengan kerja sama selain dapat memudahkan peserta didik dalam belajar, namun juga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan beberapa paparan tentang keterampilan kerja sama, ternyata tidak sesuai Dengan keadaan sebenarnya. Hasil dari observasi menunjukkan siswa yang dapat bekerja sama sekitar 37% atau 10 orang siswa dan 63% siswa yang tidak dapat bekerja sama atau 17 siswa. Adapun indikator keterampilan kerja sama dalam penelitian ini mengacu pada indikator yang dikembangkan oleh Lungdren (1994, hlm. 25) yaitu : 1) menggunakan kesepakatan, 2) menghargai kontribusi, 3) berada dalam tugas, 4) kepercayaan kepada anggota kelompok, 5) menghargai keputusan, 6) mengambil giliran dan berbagi tugas.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa sulit untuk melakukan kerja sama bersama temannya. Masalah tersebut antara lain : siswa selalu protes saat dibagi kelompok oleh guru, siswa sulit untuk bekerja dalam tugas yang diberikan dan belum bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan siswa masih mengandekkan teman yang lainnya untuk mengerjakan tugas, siswa masih belum dapat menghargain keberadaan anggota kelompok dalam kelompoknya. hal ini

sejalan dengan pendapat dari Purba (dalam Malik, 2017, hlm. 16) menyatakan faktor penghambat dari kerja sama yaitu tidak ada rasa kebersamaan, dideominasi oleh satu orang, lebih mementingkan kepentingan pribadi, tidak ada rasa kepercayaan antar anggota, dan tidak membuat strategi dalam memecahkan masalah.

Dari permasalahan yang telah di paparkan di atas, penerapan model pembelajaran perlu diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin. Peneliti mencoba mengkombinasikan model pembelajaran *Cooperative Script* dan permainan Galah Asin, di mana seorang guru mampu membuat pembelajaran kooperatif sendiri melalui permainan. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tertentu. hal ini sejalan Dengan pendapat Warsono (2017, hlm. 255) menyatakan bahwa membuat pembelajaran kooperatif sendiri Dengan berbasis permainan harus disesuaikan dengan pengamatan terhadap budaya anak Indonesia, terutama terhadap pola permainan anak-anak sesuai dengan tempat lahir dan dibesarkan masing-masing. Selain itu juga, Warsono (2017, hlm. 255-256) mengatakan bahwa hal yang perlu diingat untuk membuat sendiri pembelajaran kooperatif melalui permainan selalu diawali oleh guru, jika hal itu merupakan bahan ajar baru, guru sebelumnya dapat menugasi para siswa untuk membaca terlebih dahulu bagian tertentu dari buku teks pelajaran.

Dalam permainan tradisional ini dapat meningkatkan hubungan yang harmonis antar teman, dan juga dapat meningkatkan keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa, hal ini sejalan dengan pendapat Syaodih (dalam Kurniati, 2016, hlm.18) mengatakan bahwa perkembangan sosial pada masa kanak-kanak berlangsung melalui hubungan antar teman dalam berbagai bentuk permainan.

perkembangan sosial yang dapat ditingkatkan salah satunya adalah keterampilan kerja sama, di mana siswa harus mampu mengambil tugas yang menjadi tugasnya, membantu teman kelompoknya apabila mengalami kesulitan, dan mampu untuk berbagi dengan teman kelompoknya. hal ini sejalan dengan pendapat Musfiroh (dalam Kurniati, 2016, hlm.18-19) menyatakan bahwa, bermain mendukung perkembangan sosialisasi salah satunya adalah kerja sama, di mana siswa harus mampu interaksi saling membantu, berbagi, dan pola pergiliran.

Adapun langkah pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin mengacu pada langkah yang dikembangkan Dansereau (dalam Warsono 2017, hlm. 205-205) yaitu: 1) siswa duduk berpasangan, 2) guru membagikan wacana atau materi kepada siswa untuk dibaca dan diringkas, 3) setelah siswa memiliki ringkasannya sendiri, guru menugasi setiap pasangan, siapa yang berperan sebagai pembaca dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Pembaca membacakan ringkasan selengkap-lengkapnya dengan memasukkan gagasan-gagasan dalam ringkasannya, 4) kemudian bertukar peran, pembaca berperan menjadi pendengar dan sebaliknya, 5) guru memimpin kelas membuat kesimpulan, 6) refleksi akhir, 7) evaluasi. Pada tahap refleksi dan evaluasi siswa melakukan permainan Galah Asin dengan cara setiap siswa mengambil amplop yang berada di dalam 6 botol yang berisi soal yang harus dijawab oleh kelompoknya, selain itu juga siswa membuat strategi permainan agar dapat mengambil amplop sebanyak-banyaknya.

Dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin dapat meningkatkan keterampilan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran. Adapun Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan

perencanaan, pelaksanaan penerapan model *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin dan mendeskripsikan peningkatan keterampilan kerja sama siswa di kelas IV Sekolah Dasar.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Hopkins (dalam Muslich, 2014, hlm. 8) mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Sedangkan menurut (Trianto, 2011, hlm. 13) mengatakan PTK adalah penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan. Penelitian ini menggunakan model dari Kemmis & Taggart yang terdiri dari dua siklus yaitu bentuk bagan dari siklus satu ke siklus yang lainnya. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan pengamatan, dan refleksi. Langkah pada siklus selanjutnya berdasarkan hasil refleksi yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi dan hasil penelitian.

Partisipan dalam penelitian merupakan hasil observasi peneliti dan wawancara wali kelas IV terkait keterampilan kerja sama siswa. Penelitian ini dilakukan di salah satu SD di Kecamatan Sukasari, Kota Bandung. Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini ialah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Instrumen pengungkap data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

dengan cara observasi keterlaksanaan RPP dan keterampilan kerja sama siswa. dengan cara observasi, peneliti mendapatkan data tentang penerapan model *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui hasil keterampilan kerja sama siswa.

Untuk menganalisis keterampilan kerja sama siswa, berikut adalah tabel kriteria penilaian keterampilan kerja sama siswa yang akan digunakan.

**Tabel 1. Kriteria Keterampilan Kerja Sama**

Persentase %	Kriteria
85-100	Amat Baik (A)
65-84	Baik (B)
45-64	Cukup (C)
25-44	Perlu Bimbingan (DE)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat **perencanaan pembelajaran** terlebih dahulu. Adapun komponen dan prinsip pembuatan RPP yang digunakan oleh peneliti mengacu pada Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dengan menggunakan kurikulum 2013. Pada penelitian ini, peneliti hanya melaksanakan 2 siklus. Pembelajaran siklus I yaitu tema 9 tentang kekayaan negeriku, subtema 1 tentang kekayaan sumber energi di Indonesia, pembelajaran ke-3. Alokasi yang dipakai yaitu 6 x 35 menit dalam 1 hari pertemuan. Sedangkan pada siklus II, peneliti menggunakan tema 9 kekayaan negeriku subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran ke-3. Alokasi yang dipakai yaitu 6 x 35 menit dalam 1 hari pertemuan.

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin yang mengacu pada langkah-langkah yang dikembangkan oleh Dansereau (dalam

Warsono 2017, hlm. 205-206) diantaranya:

**Tahap siswa duduk berpasangan.** pada siklus I, pertama-tama guru mengatur siswa untuk duduk berpasangan dengan temannya, di mana pengaturan tempat duduk ini sudah disiapkan terlebih dahulu oleh guru, agar siswa dapat bekerja sama dengan teman yang lainnya dan bukan dengan teman sepermainannya saja. Pada siklus II, guru mengatur siswa untuk duduk berpasangan dengan temannya, di mana pengaturan tempat duduk ini sudah disiapkan terlebih dahulu oleh guru, agar siswa dapat bekerja sama dengan teman yang lainnya dan bukan dengan teman sepermainannya saja. Guru mengatur tempat duduk yang berbedea dengan siklus I, hal ini diharapkan untuk membantu siswa lebih dapat bekerja sama dengan temannya. Temuan dari tahap ini yaitu ada 2 orang siswa yang masih protes kepada guru saat pengeturan tempat duduk.

**Tahap guru membagikan wacana atau materi kepada siswa untuk dibaca dan diringkas.** Pada siklus I, guru membagikan wacana atau materi berupa LKS individeu kepada siswa mengenai sumber energi berdasarkan jenisnya untuk dibaca diringkas oleh siswa, dan guru memberikan waktu kepada siswa sebanyak 15 menit . Pada siklus II guru membagikan wacana atau materi berupa LKS individu kepada siswa mengenai perubahan energi untuk dibaca dan diringkas oleh siswa, dan guru memberikan waktu kepada siswa sebanyak 15 menit

**Tahap membacakan ringkasan materi.** Pada siklus I, setelah siswa selesai meringkas, guru meminta siswa untuk menentukan siapa yang jadi pembaca dan siapa yang menjadi penDengar Dengan cara suit, siswa pun melakukan intruksi yang diberikan oleh guru, setelah siswa selesai suit, siswa yang menjadi pembaca harus membacakan ringkasannya Dengan jelas dan siswa yang menDengarkan harus

fokus dan memperharikan setiap kata yang di ucapkan oleh pembaca. Pada siklus II kegiatan tidak jauh berbedea Dengan siklus I. Hanya saja materi yang disampaikan berbedea.

**Tahap bertukar peran.** Pada siklus I, guru meminta siswa untuk bertukar peran Dengan temannya, siswa yang awalnya menjadi pembaca kini menjadi penDengar dan sebaliknya. Pada siklus II kegiatan yang dilakukan tidak jauh berbedea.

**Tahap membuat kesimpulan.** Pada siklus I, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah di buat, siswa ZS mengacungkan tangan dan memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. Setelah ZS, siswa NE juga memberikan pendapat berdasarkan ringkasan yang telah di buat. Kedua siswa tersebut memang tergolong siswa yang memiliki kemampuan yang lebih dibandingkan teman-teman yang lainnya dan siswa yang aktif pula. Selain kedua siswa tersebut, guru menunjuk salah satu siswa yang pendiam yaitu CCA untuk dapat mengemukakan pendapatnya, awalnya siswa tersebut malu-malu dan tidak berani untuk mengemukakan pendapatnya. Guru pun membujuk CCA, akhirnya CCA pun berani untuk mengemukakan pendapatnya. Guru pun merasa cukup Dengan ketiga siswa yang memberikan pendapatnya, akhirnya guru memberikan penguatan kepada siswa berdasarkan simpulan yang dibuat oleh para siswa. Pada siklus II setelah siswa selesai membacakan ringkasan materi secara bergantian, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah di buat. Pada kegiatan ini, guru sengaja untuk menunjuk siswa yang pendiam untuk dapat mengutarakan pendapatnya, guru menunjuk MHD, awalnya dia tidak ingin mengutarakan pendapatnya, setelah di bujuk akhirnya MHD pun bersedia mengutarakan pendapatnya. Setelah

MHD, guru menunjuk SRS untuk mengutarakan pendapatnya, SRS langsung mengutarakan pendapatnya mengenai kesimpulan pada materi yang sedang dipelajari. Ketika guru merasa cukup dengan kedua siswa yang telah memberikan pendapat, ada salah satu siswa yang mengacungkan tangan yang ingin memberikan pendapat, siswa tersebut adalah Ha. Guru pun merasa cukup dengan ketiga siswa yang memberikan pendapatnya, akhirnya guru memberikan penguatan kepada siswa berdasarkan simpulan yang dibuat oleh para siswa.

**Tahap refleksi dan evalusai**, di mana pada tahap ini, siswa melakukan permainan **Galah asin**. Pada siklus I, di mana siswa harus memecahkan misi yaitu mengambil amplop sebanyak-banyaknya yang di jaga oleh tim penjaga, pertamanya guru membacakan peraturan permainan galah asin yang telah dibuat oleh guru, pada saat guru membacakan peraturan siswa De keluar dari mejanya dan menghampiri salah satu temannya untuk meminjam pulpen, guru pun meminta siswa De untuk duduk kembali dan mendengarkan peraturan permainan Galah Asin, setelah itu siswa di bagi menjadi 4 kelompok dengan cara berhitung, setelah siswa selesai berhitung dan mendapatkan kelompoknya, siswa pun duduk bersama dengan kelompoknya, pada situasi ini, siswa begitu gaduh dan guru pun mencoba untuk mengkondusifkan siswa agar tenang dan tidak ribut. Setelah kelas sudah mulai kondusif, guru membagikan LKS kelompok kepada siswa dan siswa pun berdiskusi mengenai strategi ketika menjadi tim penjaga dan tim penyerang agar kelompok/ tim nya mendapatkan kertas berisi pertanyaan sebanyak-banyaknya. Setelah siswa membuat startegi di dalam LKS, siswa pun di ajak ke lapangan oleh guru. Pada saat siswa diminta untuk keluar kelas, siswa pun begitu senang dan antusias karena mereka

akan belajar di luar kelas, akan tetapi siswa sedikit sulit untuk di kondisikan dan berhamburan ke penjuru lapangan. Setelah siswa sudah dapat dikondisikan, guru meminta siswa untuk hompimpa untuk menentukan kelompok yang main pada kloper 1 (2 kelompok) dan 2 (2 kelompok) yang terdiri dari penjaga dan penyerang. Kloper (kelompok permainan) 1 yaitu kelompok 2 (penjaga) dan 4 (penyerang) dan kloper 2 yaitu kelompok 1 dan 3. Setelah kloper 1 dan kedua sudah terbentuk, guru mengarahkan siswa untuk bermain galah asin dan menempati tempat sesuai Dengan strategi yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok, dan siswa harus mendapatkan amplop sebanyak 6 buah sesuai dengan warna yang telah ditentukan, kelompok 1 warna merah, kelompok 2 warna hijau, kelompok 3 warna biru dan kelompok 4 warna kuning. Siswa pun main Dengan begitu semangat, akan tetapi siswa merasa kebingungan dengan peraturan yang dibuat oleh guru, yaitu siswa yang sudah mendapatkan amplop sesuai dengan warna kelompoknya, tidak menuju garis finish dan tidak lari ke tempat semula, karena pada saat itu cuaca sangat mendung dan dikhawatirkan akan hujan, maka dari itu guru mempercepat permainan. Siswa KFS protes kepada guru, bahwa permainannya kurang seru dan kurang menantang “ *ah ibu mah cuma gitu doang, kenapa gak balik lagi ke garis start bu*”. Guru hanya memberikan waktu 3 menit kepada siswa, setelah waktu habis, kelompok 2 dan 4 bergantian posisi, kelompok 2 yang awalnya menjadi penjaga, kini menjadi penyerang dan sebaliknya. Selagi kloper 1 bermain, kloper 2 menempati pos tunggu yang sengaja dibuat oleh guru agar siswa kondusif, tugas yang diberikan oleh guru yaitu membuat deaftar pertanyaan 5W 1H terkait materi yang sedang dipelajari. Setelah kloper 1 selesai bermain, sekarang giliran kloper 2 untuk bermain yaitu kelompok 1 (penyerang) dan 3 (penjaga), peraturan permainannya pun sama seperti

dengan kloper 1 dan waktu yang diberikan yaitu 3 menit. Kloper 2 bermain kurang begitu semangat, siswa JF protes kepada guru, "*kenapa bu peraturannya kaya gini? gak rame atuh ah kieu mah, sakedeung teuing bu*" guru pun memberikan pengertian kepada JF bahwa cuaca sudah mendung dan takut akan turun hujan. Setelah permainan selesai, guru meminta masing-masing kelompok untuk menempelkan kertas pertanyaan yang telah di dapatkan ke dalam LKS dan didiskusikan bersama teman sekelompoknya. Guru mengumumkan pemenang pada permainan galah asin yaitu kelompok.

Setelah itu, Guru bersama siswa berdiskusi materi yang telah dipelajari yaitu mengenai sumber energi berdasarkan jenisnya dan pemnfaatannya bagi kehideupan manusia, serta manfaat apa saja yang dapat dimbil ketika melakukan permainan Galah Asin, seperti sikap kelompok pemenang yang baik seperti apa, sikap kelompok kalah yang baik seperti apa dan menekankan dalam permainan ini harus menggunakan strategi yang dibuat oleh kelompok dan masing-masing kelompok harus mampu bekerja sama untuk memenangkan permainan. Pada siklus II, di mana siswa harus memecahkan misi yaitu mengambil amplop sebanyak enam amplop yang di jaga oleh tim penjaga, pertama-tama guru membacakan peraturan permainan galah asin yang telah dibuat oleh guru dan peraturan permainan galah asin lebih diperjelas oleh guru karena ini adalah hasil refleksi dari siklus I. pada saat guru membacakan peraturan siswa NN dan NO asik mengobrol dan tidak memperhatikan guru.

Setelah di tegur oleh guru, siswa NN dan NO pun diam dan mendeengarkan penjelasan dari guru mengenai peraturan permainan Galah Asin. Setelah itu siswa diminta untuk duduk secara berkelompok dengan teman kelompok yang sudah terbentuk pada siklus I, hal ini untuk

mempermudeah observer pada saat mengamati keterampilan kerja sama siswa dan mengetahui perkembangan dari setiap siswa. Pada sisklus II jumlah siswa yaitu 24, hal ini dapat mempermudah guru untuk membagi kelompok, siswa MF pada siklus I tidak hadir, akan tetapi pada siklus II siswa MF hadir dan ditempatkan pada kelompok 4 yang berjumlah lima orang dan siswa MF tidak akan diobservasi mengenai keterampilan kerja sama oleh observer. pada kegiatan ini, siswa sibuk mencari kursi yang telah di atur oleh guru dan siswa sedikit kebingungan siapa saja teman kelompoknya, siswa JF meminta guru untuk menyebutkan kembali siapa saja teman kelompoknya, "*bu atuh bu sebutin lagi nama kelompoknya, saya pusing*". Akhirnya guru pun membacakan kembali nama-nama kelompok 1 – 4 pada siklus I. Pada saat dibacakan nama-nama kelompoknya siswa begitu gadeuh dan guru pun mencoba untuk mengkondusifkan siswa agar tenang dan tidak ribut. Setelah kelas sudah mulai kondusif, guru membagikan LKS kelompok kepada siswa dan siswa pun berdiskusi mengenai strategi ketika menjadi tim penjaga dan tim penyerang agar kelompok/ tim nya mendapatkan kertas berisi pertanyaan sebanyak-banyaknya. Dan pada LKS ada sedikit tambahan mengenai penempatan posisi pada saat bermain Galah Asin. Setelah siswa membuat startegi di dalam LKS, siswa pun diminta membuat yel-yel untuk menyemangati teman yang sedang bermain. Setelah siswa selesai membuat yel-yel, siswa di ajak ke lapangan oleh guru. Pada saat siswa diminta untuk keluar kelas, siswa pun begitu senang dan antusias karena mereka akan belajar di luar kelas. "*Asik main galah lagi yah bu?*" kata beberapa siswa. Siswa dapat dikondisikan dan menempati pos tunggu untuk menunggu giliran bermain. Guru meminta siswa untuk hompimpa untuk menentukan kelompok yang main pada kloper 1 (2 kelompok) dan kloper 2 (2

kelompok) yang terdiri dari penjaga dan penyerang. Klover (kelompok permainan) 1 yaitu kelompok 1 (penyerang) dan 4 (penjaga) dan klover 2 yaitu kelompok 2 (penjaga) dan 3 (penyerang). Setelah klover 1 dan kedua sudah terbentuk, guru mengarahkan siswa untuk bermain galah asin dan menempati tempat sesuai dengan strategi yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok, dan siswa harus mendapatkan amplop sebanyak 6 buah sesuai dengan warna yang telah ditentukan, kelompok 1 warna merah, kelompok 2 warna hijau, kelompok 3 warna biru dan kelompok 4 warna kuning. Siswa pun main dengan begitu semangat dan sangat terlihat keceriaan dari wajah mereka.

Selain itu juga strategi yang dibuat oleh masing-masing kelompok cukup baik. Pada saat bermain, siswa tidak merasa kebingungan, karena guru telah membuat peraturan yang lebih jelas. Guru memberikan waktu 5 menit kepada siswa, setelah waktu habis, kelompok 1 dan 4 bergantian posisi, kelompok 1 yang awalnya menjadi penjaga, kini menjadi penyerang dan sebaliknya. Selagi klover 1 bermain, klover 2 menempati pos tunggu yang sengaja dibuat oleh guru agar siswa kondusif, tugas yang diberikan oleh guru yaitu menyanyikan yel-yel yang telah dibuat untuk menyemangati teman yang sedang bermain. Setelah klover 1 selesai bermain, sekarang giliran klover 2 untuk bermain yaitu kelompok 2 (penjaga) dan 3 (penyerang), peraturan permainannya pun sama seperti dengan klover 1 dan waktu yang diberikan yaitu 5 menit. Mereka terlihat sangat senang dan antusias ketika bermain. Setelah permainan selesai, semua siswa berteriak “ibu main lagi ih, seru tau bu” Setelah permainan selesai, guru meminta masing-masing kelompok untuk menempelkan kertas pertanyaan yang telah di dapatkan ke dalam LKS dan didiskusikan bersama teman sekelompoknya. Guru mengumumkan pemenang pada permainan galah asin

yaitu kelompok. Setelah itu, Guru bersama siswa berdiskusi materi yang telah dipelajari yaitu mengenai sumber energi berdasarkan jenisnya dan pemnfaatannya bagi kehideupan manusia, serta manfaat apa saja yang dapat diambil ketika melakukan permainan Galah Asin, seperti sikap kelompok pemenang yang baik seperti apa, sikap kelompok kalah yang baik seperti apa dan menekankan dalam permainan ini harus menggunakan strategi yang dibuat oleh kelompok dan masing-masing kelompok harus mampu bekerja sama untuk memenangkan permainan.

Setelah melakukan proses pembelajaran pada setiap siklus, rata-rata ketuntasan keterampilan kerja sama siswa meningkat. Adapun tabel peningkatannya sebagai berikut.

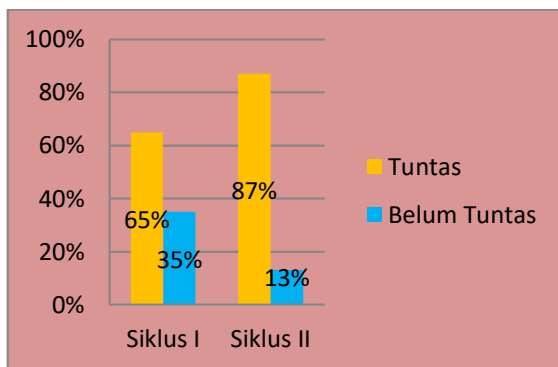
**Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Keterampilan Kerja Sama siswa**

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan kriteria amat baik pada siklus I tidak ada dan pada siklus II meningkat menjadi 20 siswa. Siswa yang mendapatkan kriteria baik

Presentase	Kriteria	Jumlah siswa	
		Siklus I	Siklus II
85-100	Amat Baik (A)	-	20
65-84	Baik (B)	15	-
45-64	Cukup (C)	8	3
25-44	Perlu Bimbingan (D)	-	-

pada siklus I sebanyak 15 siswa, dan pada siklus II tidak ada. Siswa yang mendapatkan kriteria cukup pada siklus I sebanyak 8 siswa dan pada siklus II sebanyak 3 siswa. Untuk kriteria perlu bimbingan pada siklus I dan siklus II tidak ada siswa. Adapun ketuntasan keterampilan kerja sama siswa pada siklus I dan siklus II sebagai berikut.

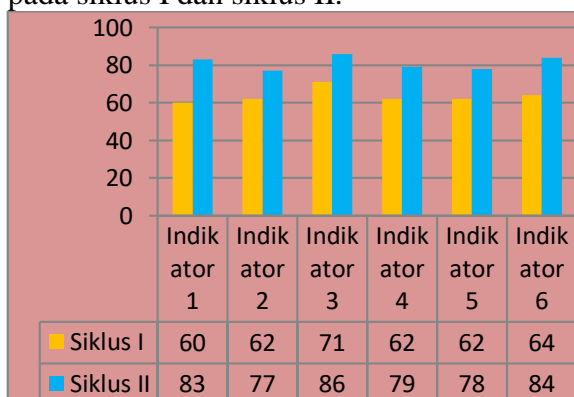




**Grafik 1. Peningkatan Ketuntasan Keterampilan Kerja Sama Siswa Siklus I dan II**

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan keterampilan kerja sama siswa pada siklus I sebesar 65% dan pada siklus II meningkat menjadi 87%. Penelitian ini dikatakan berhenti pada siklus II karena perolehan presentase ketuntasan keterampilan kerja sama siswa sebesar 87%, sedangkan depdiknas mengatakan bahwa penelitian dihentikan apabila sudah mencapai 75%.

Di bawah ini adalah rata-rata indikator keterampilan kerja sama siswa pada siklus I dan siklus II.



**Grafik 2. Peningkatan Presentase Setiap Indikator Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan setiap indikator dari siklus I ke siklus II. Indikator menggunakan kesepakatan pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II sebesar 83%, menghargai kontribusi pada

siklus I sebesar 62% dan pada siklus II sebesar 77%, berada dalam tugas pada siklus I sebesar 71% dan pada siklus II sebesar 86%, kepercayaan pada anggota kelompok pada siklus I sebesar 62% dan pada siklus II sebesar 79%, menghargai keputusan pada siklus I sebesar 62% dan pada siklus II sebesar 78%, dan indikator terakhir yaitu mengambil tugas dan berbagi giliran pada siklus I sebesar 64 dan pada siklus II sebesar 84%.

## SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, dalam menyusun perencanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan permainan Galah Asin sudah cukup baik karena peneliti mengacu kepada Permendikbud No 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Dengan langkah pembelajaran *Cooperative Script* yang dikembangkan oleh Dansereau (dalam Warsono 2017, hlm. 205-205) yaitu. siswa duduk berpasangan, guru membagikan wacana atau materi kepada siswa untuk dibaca dan diringkas, Setelah siswa memiliki ringkasannya sendiri, guru menugasi setiap pasangan, siapa yang berperan sebagai pembaca dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Pembaca membacakan ringkasan selengkap-lengkapannya dengan memasukkan gagasan-gagasan dalam ringkasannya, kemudian bertukar peran, pembaca berperan menjadi pendengar dan sebaliknya, guru memimpin kelas membuat kesimpulan, refleksi akhir dan evaluasi menggunakan permainan Galah Asin. Hanya saja terdapat perbedaan siklus I dan siklus II yaitu pada kegiatan inti terutama ketika melakukan permainan Galah Asin. Siswa melihat gambar sesuai dengan materi yang disampaikan, gambar tersebut terlalu kecil (siklus I). Siswa melihat gambar sesuai dengan materi yang disampaikan, gambar tersebut terlihat

kelas karena gambar yang diberikan cukup besar (siklus II). Setiap siswa mengambil 1 buah amplop yang berisi pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan yang disimpan pada 3 botol dan siswa tidak berlari kembali ke garis finish (siklus I). Setiap siswa mengambil 1 amplop yang disimpan pada 6 botol, dan ketika siswa sudah berhasil mengambil 1 amplop siswa kembali ke garis finish (siklus II). Setiap siswa melakukan permainan selama 3 menit, hal itu dirasakan siswa kurang menantang dan kurang lama (siklus I). Setiap siswa melakukan permainan Galah asin dalam waktu 5 menit, dan siswa merasa puas dan terlihat lebih mengasyikan (siklus II).

Pada penelitian ini, keterampilan kerja sama mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan keterampilan kerja sama siswa dan peningkatan indikator keterampilan kerja sama siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. (2008). *Kompetensi Evaluasi Pendidikan: Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Diakses: Juni 2018.
- Johnson, D. dkk.. 2012. *Colaborative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Kuniati, E. (2016). *Permainan Tradisional*. Jakarta: Prenadamedia.
- Lungdren. (1994). *Cooperative Learning: In the Science Classroom*. Westerville, Ohio: Glencoe Division MacMillan/McGraw-Hill School Publishing Company.
- Malik, G.P. (2017). *Penerapan pembelajaran kooperatif tipe stay and stray untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDE*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muslich, M. (2014). *Melaksanakan PTK Itu Mudeah (classroom action research)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. (2010). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Permendikbud. (2016). *Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standear Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diakses Juni 2018.
- Suteng, B, dekk. (2000). *Panduan Belajar PPKn SMU 2 Untuk Kelas I*. Salatiga: Erlangga
- Trianto. (2011). *Penelitian Tindeakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Warsono & Hariyanto. (2017). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdeakarya.
- Wulandari, B. (2015). Pendidikan Teknik Elektronika: *Peningkatan Kemampuan Kerja Sama dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study*. Vol 1 No. 1 November 2015. hlm. 1-8.