

## ABSTRAK

### **PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG DIAJARKAN PADA MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE SCRIPT DAN JIGSAW PADA MATERI SUMPAH PEMUDA DI KELAS XI SMA UISU MEDAN**

*Abdul Rahim Irfansyah Nasution*

*Email: [qwertyma93ns@gmail.com](mailto:qwertyma93ns@gmail.com)*

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui hasil belajar sejarah pada materi Sumpah Pemuda peserta didik kelas XI IPA yang menggunakan *Cooperative Script*. (2) Mengetahui hasil belajar sejarah pada materi Sumpah Pemuda peserta didik kelas XI IPS yang menggunakan *Jigsaw*. (3) Mengetahui perbandingan model pembelajaran *Cooperative Script* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI pada materi Sumpah Pemuda. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA UISU Medan Tahun Pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari XI IPA dan XI IPS. Dan sampel yang digunakan adalah seluruh populasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-only Control design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik yang sudah divalidasi sebelumnya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 21. Berdasarkan analisis data yang telah dihitung menggunakan SPSS versi 21, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Kelas eksperimen I yang menggunakan *Cooperative Script* memiliki nilai rerata hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen I adalah sebesar 31,33 dan 71,50. (2) kelas eksperimen II yang menggunakan *Jigsaw* terdapat nilai rerata hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik didapatkan bahwa nilai reratanya adalah 32,17 dan 72,00. Dan, (3) Berdasarkan hasil nilai rata-rata model pembelajaran *Cooperative Script* dan *Jigsaw* maka, didapatkan *Jigsaw* lebih unggul dibanding *Cooperative Script*, namun berdasarkan Nilai Uji N-Gain Score yang melihat per individu secara menyeluruh didapatkan hasil yang jelas dengan nilai N-Gain *Cooperative Script* adalah 58,5% dengan H<sub>0</sub> ditolak sedangkan nilai N-Gain *Jigsaw* adalah 58% dengan H<sub>0</sub> ditolak pula. hasil belajar yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dengan selisih 0,5%.

**Kata kunci:** *Cooperative Script, Jigsaw, Posttest-only Control design*

## **ABSTRACT**

### ***COMPARISON OF THE STUDENTS' RESULT OF STUDY BETWEEN COOPERATIVE SCRIPT AND JIGSAW LEARNING MODELS, ON THE MATERIAL FOR THE YOUTH OATH IN XI CLASS SMA UISU MEDAN***

*Abdul Rahim Irfansyah Nasution*

*Email: [qwertyma93ns@gmail.com](mailto:qwertyma93ns@gmail.com)*

*This research is intended to: (1) to know the result of learning history on the material of the Youth Oath for students in XI IPA Class by using Cooperative Script. (2) to know the result of learning history on the material of the Youth Oath for students in XI IPS Class by using Jigsaw. (3) to know the comparison between the Cooperative Script and Jigsaw learning models towards the result of learning history for the students in XI Class on the material of the Youth Oath. Populations on this research were taken from all the students in XI Class SMA UISU Medan in the years of 2019/2020 comprising XI IPA dan XI IPS. And the samples used were all the populations. The method of research which was used in this research was posttest-only control design. Instruments applied were pretest and posttest from the students test results which had been validated previously. Data analysis was conducted by using SPSS 21 version. Referring to the data analysis which had been calculated by the use of SPSS Version 21, the results of this research pointed out that: (1) class experiment I which used Cooperative Script got the average marks on the result of pretest and posttest about 31,33 and 71,50. (2) class experiment II which used Jigsaw got the average marks on the result of pretest and posttest of the students about 32,17 and 72,00. And (3) based on the average marks on the Cooperative Script and Jigsaw learning models, it was found that Jigsaw model was more powerful than Cooperative Script; however, referring to the results on Uji N-Gain Score that sought for individuals as a whole, it was clearly found that the result of N-Gain Cooperative Script was 58,5% by rejecting H0, meanwhile the result of N-Gain Jigsaw was 58% by rejecting H0. The result of learning by using Cooperative Script learning model, which was higher than that of using Jigsaw learning model, was 0,5%.*

***Keyword : Cooperative Script, Jigsaw, Posttest-only Control design***