

Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model *Cooperative Script* Bagi Siswa Kelas III SDN 014668 Air Genting

Ammi Al-Habiby Telaumbanua¹, Abdurahman Adisaputera², Daulat Saragi³

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: alhabyb9@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of teaching materials based on the cooperative script model in Indonesian class III elementary school lessons. This type of research is ADDIE design development research (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). The subjects in this study were class III students at SDN 014667 Air Genting, Asahan Regency. Data collection techniques used are observation, validation, and tests. The data obtained were analyzed according to the analysis of the validity, practicality and effectiveness of the product. The results showed that teaching materials based on the cooperative script model 1) were valid according to the assessment of material experts and media experts; 2) practical with ease of use of 88.08%; and 3) effective with learning completeness of 96.67%. It was concluded that the product development in the form of teaching materials based on the cooperative script model for class III Indonesian Elementary School had met three eligibility criteria, namely valid, practical, and effective.

Article History:

Received: 2023-05-02

Reviewed: 2023-09-02

Published: 2023-09-30

Key Words

Teaching materials, cooperative script, elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas bahan ajar berbasis model *cooperative script* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan desain ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Subjek dalam penelitian ini yakni siswa kelas III SDN 014667 Air Genting, Kabupaten Asahan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, validasi, dan tes. Data yang diperoleh dianalisis sesuai dengan analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis model *cooperative script* 1) valid sesuai dengan penilaian ahli materi dan ahli media; 2) praktis dengan kemudahan penggunaan sebesar 88,08%; serta 3) efektif dengan ketuntasan belajar sebesar 96,67%. Disimpulkan bahwa, produk pengembangan berupa bahan ajar berbasis model *cooperative script* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar telah memenuhi tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis, dan efektif.

Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-05-02

Direview: 2023-09-02

Disetujui: 2023-09-30

Kata Kunci

Bahan ajar, *cooperative script*, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, kemampuan yang paling dasar dibentuk sejak sekolah dasar adalah kemampuan baca tulis. Membaca dan menulis tahap permulaan bertujuan untuk mengenalkan teknik umum hingga khusus tentang membaca dan menulis sampai siswa mampu mengungkapkan gagasannya dalam bentuk tulisan dengan kalimat yang tepat. Kompetensi membaca adalah kemampuan dasar bagi siswa untuk dapat menguasai berbagai jenis bidang studi. Oleh sebab itu, siswa harus belajar membaca untuk memahami berbagai pelajaran. Belajar membaca telah ditanamkan sejak usia dini. Pada usia dini membac merupakan keterampilan yang ditanamkan pada anak usia dini sebelum mereka memasuki sekolah dasar. Hal ini dilakukan secara terprogram dan dimulai dengan penyajian simbol huruf alphabet (Andriana, 2020: 269).

Kompetensi membaca yang baik dan benar dapat dikuasai dengan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dalam pembelajaran tematik serta berlatih secara konsisten. Maka perlu rencana pembelajaran yang maksimal dan sesuai Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013 dinyatakan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar mesti belajar bahasa Indonesia agar dapat berkomunikasi dengan baik dan tepat secara lisan maupun tulisan. Dalam kegiatan membaca, dibutuhkan sebuah pemahaman agar isi bacaan dapat dimengerti dan dimaknai dengan baik. Kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam merekonstruksi pesan yang terkandung dalam bacaan. Dalam upaya memperoleh pemahaman terhadap bacaan, pembaca menggunakan strategi khusus.

Beberapa upaya dilakukan guru untuk membekali pengetahuan dan keterampilan membaca, namun sampai sekarang masih ditemukan kemampuan membaca pemahaman di kalangan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 014668 Air Genting yang cukup jauh dari standart dan harapan. Observasi awal dengan guru kelas III menunjukkan pembelajaran belum mencapai tujuan, ditandai dari prestasi atau nilai yang dicapai oleh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 014668 Air Genting dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam hal membaca masih kurang memuaskan, beberapa siswa juga masih mendapatkan nilai dibawah standar atau kriteria ketuntasan minimum. Pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, siswa yang tuntas adalah 7 dari 26 siswa atau hanya 21,42%, sementara siswa yang tidak tuntas mencapai 78,58%.

Hal yang diindikasikan menjadi penyebab permasalahan di atas adalah guru yang menggunakan model pembelajaran secara monoton, guru hanya menggunakan model atau metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, tidak ada variasi model atau metode lainnya. Guru juga belum memanfaatkan bahan dan sumber belajar secara maksimal, khususnya penggunaan bahan ajar berbasis model *cooperative script* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, padahal dalam proses belajar mengajar, penggunaan media, model dan metode pembelajaran sangat membantu suksesnya pembelajaran (Panjaitan, 2018: 127). Lestari (2013:7) menyatakan apabila bahan ajar telah dirancang dengan kaidah yang tepat, maka guru akan dapat memudahkan dalam menyampaikan suatu materi dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar yang penuh dengan teks akan sangat membosankan bagi siswa, tidak ada ketertarikan untuk

membaca buku tersebut. Berbeda jika sebuah buku diselingi dengan gambar yang memiliki susunan warna yang indah sehingga menjadikan buku tersebut sesuatu yang berbeda, maka akan muncul rasa penasaran dan ketertarikan untuk membaca buku tersebut hingga selesai (Azis, dkk, 2022: 208).

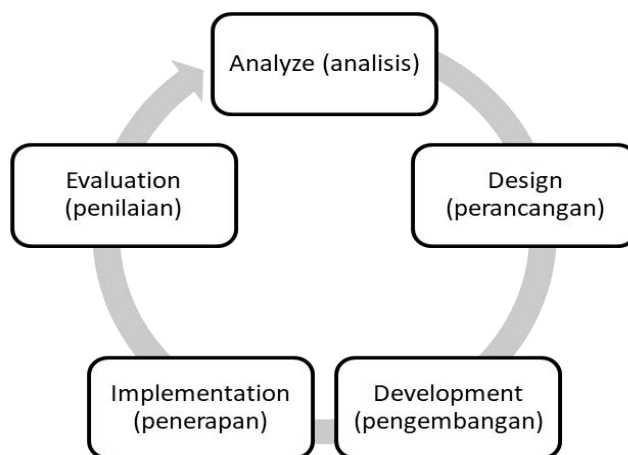
Penelitian relevan telah dilakukan oleh beberapa pihak terlebih dahulu dan mengemukakan hasil penelitian bahwa penggunaan pendekatan *Cooperative script* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Danserau (dalam Aris, 2017:50) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran *Cooperative script* adalah 1) Guru mengorganisasikan siswa berpasangan.; 2) Guru memberikan bacaan bagi setiap siswa untuk diringkas; 3) Guru bersama siswa menetapkan siapa yang pertama berperan menjadi pembicara dan siapa yang menjadi pendengar. 4) Pembicara membacakan hasil ringkasannya; 5) Bertukar peran; dan 6) Guru memfasilitasi siswa untuk membuat kesimpulan.. Hasil penelitian Ilham Rahmawati, dkk (2021) menunjukkan model pembelajaran *cooperative script* lebih efektif daripada pembelajaran dengan model konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian Ehsan Namaziandost, dkk (2020) menunjukkan bahwa studi saat ini menyelidiki dampak dari penggunaan dua pembelajaran kooperatif strategi pengembangan kefasihan Bahasa Inggris di kalangan menengah selama periode yang relatif singkat waktunya. Hasil penelitian Mustafa Altun (2022) menunjukkan bahwa strategi

kooperatif memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Peneliti menyampaikan salah satu alternatif tindakan melalui penelitian ini, sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan yaitu menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi serta menyajikan penggalan informasi tentang sumber dan bentuk energi pada tema 6 subtema 1 dengan model pembelajaran *cooperative script* siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 014668 Air Genting. Model pembelajaran *cooperative script* merupakan salah satu strategi pembelajaran. Penggunaan bahan ajar berupa buku ajar berbasis model pembelajaran *cooperative script* ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi membaca siswa. Penggunaan model pembelajaran *cooperative script* dalam pembelajaran bahasa Indonesia perlu dikaji karena sebagian besar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 014668 Air Genting masih memiliki kemampuan membaca di bawah standar. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengetahui validitas, praktikalitas, serta efektivitas bahan ajar berbasis model *cooperative script* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dapat digolongkan ke dalam jenis penelitian pengembangan (*development research*) dengan desain ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) yang tergambar sebagai berikut



Gambar 1. Prosedur ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SDN 014668 Air Genting, Kabupaten Asahan. Waktu penelitian dilaksanakan pada awal semester genap selama satu bulan. Subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswa kelas III SDN 014667 Air Genting Kabupaten Asahan tahun pelajaran 2022/2023. Objek pada penelitian ini terdiri dari satu pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar membaca isi teks informasi tentang sumber dan bentuk energi pada tema 6 subtema 1. Teknik pengumpulan data adalah observasi menggunakan instrumen observasi, validasi menggunakan angket, dan tes menggunakan instrumen tes dengan soal berbentuk subjektif tes. Berikut adalah rumus analisis data pada tahap validasi.

$$P = f / N \times 100\%$$

(Sugiyono, 2014:141)

Keterangan:

P : Presentase skor

f : Jumlah skor yang didapatkan

N : Jumlah skor maksimal

Analisis data praktikalitas produk dengan rumus.

$$PRS = (\sum A) / (\sum B) \times 100\%$$

Keterangan:

PRS : Persentase siswa yang menjawab

$\sum A$: Proporsi siswa yang menjawab

$\sum B$: Jumlah keseluruhan (responden)

Analisis data efektivitas produk dengan rumus.

$$KB = T / T1 \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketentuan Belajar

T = Jumlah skor diperoleh siswa

T1 = Jumlah skor total

Kriteria efektivitas ketika siswa memenuhi ketuntasan indivisul dengan proposi jawaban benar siswa > 65%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan adalah berupa produk buku ajar dengan menggunakan flipbook berbasis model pembelajaran *cooperative script* untuk kelas III. Buku ajar ini berisikan materi pokok sumber dan bentuk energi berbasis model pembelajaran *cooperative script* yang berisi teks, gambar, serta video sebagai fitur pendukung bahan ajar yang akan membantu pembelajaran karena bahan ajar digital ini tidak hanya terpaku pada tulisan tetapi juga dapat diintegrasikan dengan animasi bergerak, video dan audio yang dapat

menjadikan sebuah bahan ajar yang interaktif dan menarik sehingga pembelajaran tidak monoton (Wibowo, 2018). Hasil ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Marselina (2019) yang menyatakan penggunaan bahan ajar interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sama halnya dengan penelitian Pixyoriza (2018) terkait respon siswa terhadap pengembangan *digital book* berbasis *problem solving* melalui *heyzine flipbook* memperoleh respon positif. Merujuk pada tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

Validitas Produk

Tahap awal yang menjadi prasyarat uji validitas produk adalah produk sudah melalui proses analisis dan perancangan. Hal tersebut sesuai dengan tahapan penelitian pengembangan model ADDIE, tepatnya tahap *analyze* dan *design*. Berikut adalah hasil dari tahap *analyze*:

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN 014668 Air Genting adalah kurikulum 2013 dengan materi yang dibahas yaitu sumber dan bentuk energi.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang akan menjadi pedoman dalam merancang bahan ajar. Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan dengan wawancara terhadap guru di kelas III khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik sering tidak fokus dan tidak tertarik dalam belajar karena beberapa faktor, respon peserta didik saat proses kegiatan belajar mengajar juga kurang sehingga nilai yang diperoleh saat ujian masih dibawah kriteria kompetensi minimum.

c. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil kuesioner peserta didik menunjukkan peserta didik lebih tertarik belajar dengan menggunakan media elektronik dan untuk mendukung perkembangan kurikulum maka dilakukan pengembangan bahan ajar berupa buku ajar dengan menggunakan model pembelajaran cooperative script dengan *heyzine flipbook* sebagai software karena memiliki keunggulan untuk menggabungkan beberapa media seperti teks, gambar, video dan lain-lain. Aplikasi yang dihasilkan oleh *heyzine flipbook* dapat digunakan dengan mudah oleh para pendidik dan peserta didik. Evaluasi tahap analisis yaitu analisis kurikulum, analisis karakter peserta didik, dan analisis kebutuhan, peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa buku ajar berbasis model pembelajaran cooperative script sesuai dengan kurikulum 2013 yang membahas materi pokok sumber dan bentuk energi. Bahan ajar berupa buku ajar berbasis model cooperative script dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang ada agar membuat pembelajaran tidak membosankan dan mempermudah peserta didik dalam pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Bahan ajar yang dibuat dengan aplikasi *heyzine flipbook* ini akan disajikan dengan tampilan yang menarik dan membantu untuk proses kegiatan belajar mengajar agar peserta didik menjadi merasa lebih termotivasi.

Merujuk pada hasil analisis, dirancang sebuah produk berupa bahan ajar berbentuk *flipbook* dengan tahapan rancangan sebagai berikut:

a. Penyusunan Desain pada Bahan Ajar

Aplikasi *heyzine flipbook* merupakan software yang digunakan untuk mengembangkan buku ajar ini. Pengembangan buku ajar ini berbasis model pembelajaran cooperative script.

Penyusunan desain bahan ajar yang berupa buku ajar ini dengan menyusun kerangka yang terdiri dari membuat cover, kemudian memasukkan contoh gambar sesuai dengan materi, dan memasukkan materi dengan menggunakan langkah model pembelajaran cooperative script. Tahap pembelajaran pada bahan ajar ini terdiri dari penjelasan materi, contoh soal, dan latihan yang mengacu pada model pembelajaran cooperative script.

b. Perencanaan Penyajian Materi

Materi yang dikembangkan adalah sumber dan bentuk energi yang diambil dari berbagai referensi seperti buku guru dan siswa kelas III, latihan soal yang diadaptasi dari kumpulan soal tema 6 khususnya muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Penyajian materi ini disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ditetapkan di sekolah.

c. Perancangan Instrumen

Instrumen adalah sebuah lembar penilaian yang berisikan pernyataan yang ditujukan kepada para ahli dan peserta didik guna mengetahui kevalidan dan keefektifan bahan ajar yang dibuat. Instrumen memiliki lima skala likert dengan daftar isian check list untuk setiap indikator atau pernyataan. Instrumen disusun berdasarkan aspek tujuan penilaian. Untuk instrumen ahli berisi tentang:

1) Aspek kualitas isi dengan indikator materi yang disajikan mencakup materi yang disajikan sesuai dengan tingkat Pendidikan Sekolah Dasar dan sesuai dengan KD; penggunaan notasi, simbol, dan ikon; contoh kasus yang diberikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk peserta didik memahami materi; istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku dalam bidang ilmu, dan materi tentang sumber dan

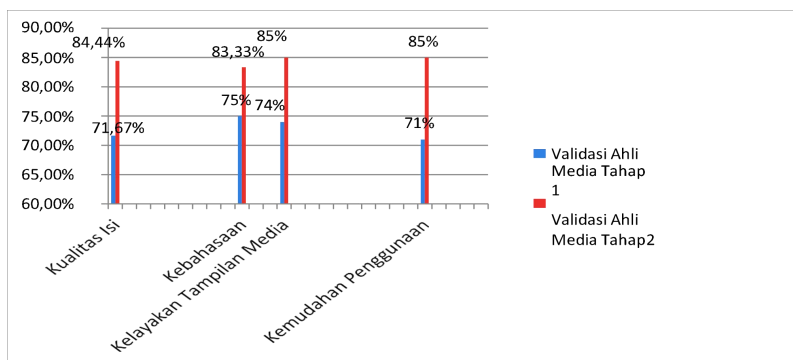
bentuk energi disajikan secara sistematis.

- 2) Aspek kebahasaan meliputi indikator bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, pesan atau informasi yang disampaikan dengan bahasa yang menarik dan mudah dipahami, ketepatan penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami, ketepatan penggunaan huruf kapital, kesesuaian huruf besar dengan standar penulisan, kesesuaian huruf antar judul, sub judul dan bentuk huruf yang digunakan konsisten dari halaman ke halaman.
- 3) Kesesuaian langkah-langkah dari model pembelajaran cooperative script.
- 4) Penilaian ahli media meliputi (1) aspek kualitas isi dengan indikator kesesuaian materi untuk media pembelajaran; (2) aspek kebahasaan indikator bahasa yang digunakan komunikatif; (3) aspek tampilan media indikatornya meliputi sajian materi, menarik, kejelasan tulisan dan bahasa, ukuran dan jenis huruf, komposisi warna, kualitas visual, kualitas interaksi daya tarik motivasi, penempatan gambar; dan (4) aspek penggunaan dengan indikator kepraktisan media, efisien penggunaan dan pengoperasian media. Untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan melalui tahap validasi dengan menggunakan instrumen, yaitu instrumen ahli materi dan ahli media. Dan angket respon peserta didik untuk mengetahui kemenarikan produk yang dikembangkan. Penyusunan dan pembuatan desain yang akan digunakan, bagaimana langkah-langkah penyajian materi dan pembuatan instrumen yang

akan digunakan dalam tahap development dan implementation.

Setelah produk dirancang dan direalisasikan. Dilakukan uji validitas produk oleh ahli materi dan ahli media.

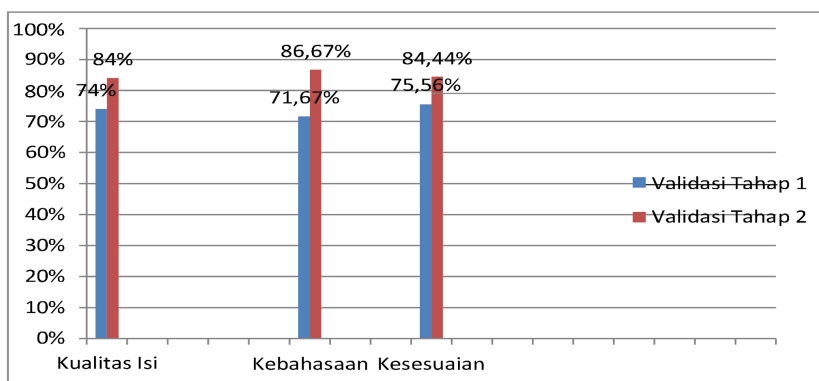
Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap 1 dan tahap 2 yang telah dilakukan disimpulkan bahwa hasil tahap 1 mengalami peningkatan pada tahap 2 sebesar 10,29%.



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media tahap 1 dan 2 yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa

validasi ahli media mengalami peningkatan sebesar 11,85%.

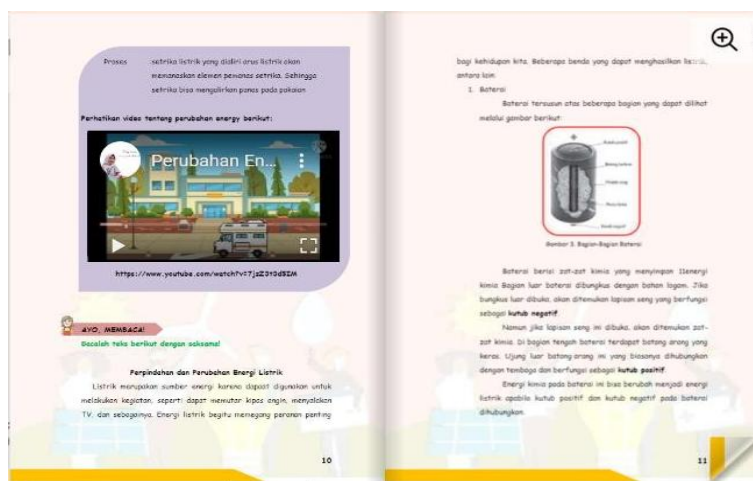


Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validitas di atas sesuai penelitian Solikhatun & Widihastrini (2018) yang menunjukkan hasil bahwa bahan ajar sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil uji sebuah produk yang menunjukkan bahwa produk tersebut “layak” merupakan indikasi bahwa produk yang dikembangkan telah valid. Berikut

adalah hasil akhir produk yang telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Gambar 4 menunjukkan *preview* dari bahan ajar dengan versi flipbook yang telah dikembangkan. Secara umum, berikut adalah penjabaran ini produk pengembangan:



Gambar 4. Tampilan Hasil Produk Pengembangan

a. Bagian Depan

Pada *digital book* bagian depan ini terdiri dari, cover luar, kata pengantar, daftar isi, dan pendahuluan.

- 1) Cover depan, terdiri dari judul “Tema 6 Sumber dan Bentuk Energi Kelas III”.
- 2) Cover dalam, terdapat judul “Buku Digital Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas III Sumber dan bentuk energi”, jumlah halaman serta ukuran buku, tahun terbit dan nama penulis.
- 3) Kata Pengantar, berisi ucapan terima kasih penulis atas terselesaikannya *digital book* ini serta menyadari adanya terdapat kekurangan dalam pembuatannya.
- 4) Daftar isi, berisi garis besar materi-materi dan letak halaman materi yang dibahas dalam *digital book*.
- 5) Pendahuluan, berisikan deskripsi Singkat, pengembangan indikator, dan petunjuk penggunaan *digital book*.
- 6) Glosarium, berisi istilah-istilah penting yang merupakan bagian dari materi pada *digital book*.

b. Bagian isi

Digital book ini terbagi menjadi materi, contoh soal, dan soal latihan dengan berbasis *cooperative script*. Isi materi mengenai bentuk dan sumber energi muatan pelajaran Bahasa Indonesia penyajian dilakukan berdasarkan langkah model pembelajaran *cooperative script*.

c. Penutup

- 1) Daftar Pustaka, Daftar pustaka berisikan referensi yang digunakan dalam penyusunan *digital book* ini yang terdiri sumber offline maupun online.
- 2) Biodata Penulis
- 3) Cover Belakang.

Praktikalitas Produk

Pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas dengan mempertimbangkan aspek terlaksana atau tidak terlaksananya pembelajaran menggunakan bahan ajar. Untuk melihat kepraktisan bahan ajar model *cooperative script* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Kepraktisan Bahan Ajar Model *Cooperative Script*

Aspek	Kriteria	Jumlah Seluruh	Skor Maksimal	P	Kategori
Tata Letak	1	330,00	360	91,67%	Hampir seluruh kegiatan terlaksana
	2				
	3				
Menu (<i>icon</i>)	4	324,00	360	90%	Hampir seluruh kegiatan terlaksana
	5				
	6				
Kemudahan Penggunaan	7	1374,00	1560	88,08%	Hampir seluruh kegiatan terlaksana
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
Software Pendukung	18	306	360	85%	Hampir seluruh kegiatan terlaksana
	19				
	20				
Interaktifitas	21	534	600	89%	Hampir seluruh kegiatan terlaksana
	22				
	23				
	24				
Jumlah Total		2868			
Skor Maksimum		3240			
Presentasi		88,52%			
Kriteria		Hampir seluruh kegiatan terlaksana			

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa perolehan hasil kepraktisan bahan ajar model *cooperative script* sebanyak 88,52% dengan kategori hampir seluruh kegiatan terlaksana. Aspek tata letak dengan persentase sebesar 91,67% dengan kegiatan terlaksana, pada aspek menu didapat persentase sebesar 90% dengan kegiatan terlaksana, pada aspek kemudahan penggunaan didapat persentase sebesar 88,08% dengan kategori terlaksana, pada aspek software pendukung didapat persentase sebesar 85% dengan kategori kegiatan terlaksana. Ini artinya kepraktisan bahan ajar model *cooperative script* ini sudah memadai.

Kepraktisan bahan ajar model *cooperative script* menunjukkan hasil bahwa perolehan hasil kepraktisan bahan ajar model *cooperative script* untuk siswa kelas III SDN 014668 Air Genting Kabupaten Asahan sudah memadai. Bahan ajar model *cooperative script* disajikan dalam format digital dengan aplikasi heyzone flipbook yang dimana didalamnya terdapat unsur multimedia, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan media. Dengan menggunakan bahan ajar model *cooperative script* dalam proses penyampaian materi yang disertai dengan tampilan audio visual seperti teks, audio, video, grafis, dan animasi, serta software

tersebut maka memudahkan pemakaiannya sehingga dengan mudah dipahami dan diharapkan dapat dijadikan bahan ajar yang baik.

Bahan ajar model *cooperative script* merupakan bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format digital dengan aplikasi heyzine flipbook yang didalamnya terkandung multimedia dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif. Bahan ajar model *cooperative script* dipilih sebagai

media karena cocok untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi sumber dan bentuk energi.

Efektivitas Produk

Pada dasarnya efektivitas sebuah bahan ajar dapat diukur dari aktivitas peserta didik, respon peserta didik, ataupun hasil tes belajar. Pada penelitian ini, efektivitas bahan ajar diukur menggunakan tes. Berdasarkan hasil tes, diketahui ketuntasan belajar siswa. Data ketuntasan belajar siswa pada materi sumber dan bentuk energi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Tingkat Ketuntasan Belajar

Keterangan	Jumlah	Persentase
Siswa tuntas belajar	29	96,67%
Siswa tidak tuntas belajar	1	3,33%

Dari hasil tabel 2, terlihat bahwa ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 96,67% atau sebanyak 29 orang siswa dari 30 orang siswa yang memperoleh nilai diatas 65 atau memperoleh skor minimum 65. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar jika di kelas terdapat 75% siswa yang mencapai >65% maka ketuntasan belajar secara klasikal telah terpenuhi. Dengan demikian, bahan ajar berbasis model pembelajaran *cooperative script* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sumber dan bentuk energi untuk siswa kelas III SDN 014668 Air Genting Kabupaten Asahan efektif dengan pencapaian ketuntasan tujuan pembelajaran terpenuhi.

Dalam tercapainya keefektifan bahan ajar dengan aplikasi heyzine flipbook dengan menggunakan model *cooperative script* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sumber dan bentuk energi ada faktor penunjang yaitu lingkungan kelas. Tempat dan lingkungan belajar yang nyaman dan indah memudahkan siswa untuk

berkonsentrasi (Crismono, 2017). Bahan ajar dengan menggunakan model *cooperative script* untuk kelas III yang bertujuan meningkatkan kemampuan membaca serta membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar, dikarenakan kemampuan siswa kurang dalam memahami materi. Pemanfaatan bahan ajar menggunakan model *cooperative script* dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Penyajian materi dalam bentuk bahan ajar yang didalamnya memuat gambar dan kolom berwarna membuat siswa tidak lagi bosan dan jenuh dalam belajar. Pernyataan ini didukung dari wawancara kepada siswa. Hasil wawancara tersebut siswa mengatakan

bahwa melalui bahan ajar dengan menggunakan model *cooperative script* dengan aplikasi heyzine flipbook dapat membuat penasaran dengan isi dan materi pembelajaran sehingga mereka semakin semangat belajar dan semakin menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap pembelajaran yang diberikan.

Penyajian materi pada bahan ajar dengan menggunakan model *cooperative script* menggunakan gambar/ilustrasi sesuai dengan tema materi pembelajaran dengan perpaduan warna menarik pada aplikasi flipbook yang berpengaruh pada mental siswa sebagai peserta didik sehingga siswa akan termotivasi dan tertarik untuk membaca dan lebih memahami materi.

Hasil skor pretes dan skor postes meningkat sebesar hasil belajar siswa, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan bahan ajar model *cooperative script*.

Penggunaan bahan ajar model *cooperative script* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa perlu memperhatikan: 1) Tujuan, yaitu media dipilih dan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif; 2) Efektifitas, guru harus memilih media yang paling efektif sehingga media yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran; 3) Kemampuan guru dan siswa, dalam menyampaikan materi kepada siswa, guru harus memilih media yang digunakan sesuai kemampuan siswa dengan proses belajar yang menarik; 4) Fleksibilitas, dalam memilih media, guru harus fleksibilitas agar dapat digunakan dalam berbagai kondisi, tahan lama, menghemat

biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan; 5) Ketersediaan media, tidak semua sekolah menyediakan media yang dibutuhkan guru; 6) Manfaat, dalam memilih media guru harus mengetahui manfaat yang didapat dari media tersebut; dan 7) Kualitas, guru harus mengetahui kualitas dari media tersebut sehingga bisa tahan lama dan tidak mudah rusak serta dapat dipergunakan lagi oleh guru untuk proses belajar mengajar siswa di waktu yang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut 1) Bahan ajar valid dari aspek materi maupun media. Berdasarkan hasil perolehan pengembangan bahan ajar yang diperoleh dan mendapatkan hasil sebanyak 90% dalam kategori seluruh kegiatan terlaksana maka kualitas isi dan tujuan, strategi pembelajaran serta desain dalam pengembangan bahan ajar model *cooperative script* terlaksana dengan baik dan bahan ajar yang dihasilkan baik; 2) Bahan ajar praktis. Kepraktisan bahan ajar model *cooperative script* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis dan memadai ditinjau dari aspek tata letak, aspek menu, aspek kemudahan penggunaan, aspek software pendukung, serta aspek interaktif yang diperoleh hasil persentase mendapat kategori seluruh kegiatan terlaksana, maka bahan ajar model *cooperative script* untuk kelas III SDN 014668 Air Genting yang dikembangkan praktis dan berhasil memenuhi kriteria sudah memadai; dan 3) Bahan ajar efektif. Keefektifan bahan ajar model *cooperative script* untuk siswa kelas III SDN 014668 Air Genting yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif ditinjau dari hasil

postes, pencapaian ketuntasan tujuan pembelajaran yang telah terpenuhi, waktu yang digunakan efisien terhadap pembelajaran, dan siswa merespon positif dan tertarik terhadap komponen bahan ajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriana, E., Rokmanah, S., & Qorina, M. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 5 Melalui Permainan Susun Huruf. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(3), 267-275. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i4.30027>
- Aris. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Azis, A. C. K., Winara, W., & Muslim, M. Bahan Ajar Dalam Bentuk E-Book Materi Seni Rupa Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Universitas Negeri Medan. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 12(3), 207-216. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i3.%20347707>
- Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Altun, Mustafa (2022) The Effect of Language Learning Anxiety on English Oral Performance. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 9 (3). <http://eprints.tiu.edu.iq/id/eprint/1125>
- Marselina, V., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2). 196-207. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.26809>
- Namaziandost, Ehsan, Mina Homayouni, and Pegah Rahmani. (2020). The impact of cooperative learning approach on the development of EFL learners' speaking fluency. *Cogent Arts & Humanities*. (7)1. <https://doi.org/10.1080/23311983.2020.1780811>
- Panjaitan, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untukmeningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iiisdn 106162 Medan Estate. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 8(1), 127-131. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v8i1.10356>
- Pixyorida. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving*. Universitas Raden Intan. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/5169>
- Rahmawati, Ilham, and Cicilia Melinda. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Script Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 3 (1), 1-8. <https://doi.org/10.23917/jpis.v3i1i1.2559>
- Solikhatun, R & Widihastri, F. (2018). The Development Of Interactive Flipbook-Formed Teaching Material To Improve The Of Grade 4 Students'social Science Learning Outcomes. *Elementary School Teacher*. 2 (2). <https://doi.org/10.15294/est.v2i2.16802>
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Wibowo, Edi (2018) Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. *Undergraduate thesis*, UIN Raden Intan Lampung.