**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

1. **Pembelajaran Tematik dengan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV SDN Cibadak 02 Berdasarkan Kurikulum 2013**

Kurikulum 2013 atau Pendidikan Berbasis Karakter adalah kurikulum baru yang dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter. Siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi, dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi.

Perubahan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ke Kurikulum 2013 menyebabkan perubahan pada pembelajaran di kelas yang lebih mengedepankan siswa untuk lebih aktif dalam segala aspek. Pembuatan Silabus dan RPP terdapat perubahan, misalkan semula dari Standar Kompetensi diubah menjadi Kompetensi Inti (Permendikbud nomor.65 tahun 2013)

Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan beberapa faktor, seperti tantangan internal yang terkait dengan kondisi pendidikan dikaitkan dengan tuntutan pendidikan yang mengacu kepada 8 standar Nasional Pendidikan yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Adapun juga tantangan eksternal antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional.

* + - 1. **Kompetensi Inti**

Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu. Gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*. Kompetensi Inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element)* kompetensi dasar sebagai unsur pengorganisasi.

Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar. Organisasi vertikal Kompetensi Dasar adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu kelas atau jenjang pendidikan ke kelas/jenjang di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antara konten yang dipelajari peserta didik. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu mata pelajaran dengan konten Kompetensi Dasar dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu pertemuan mingguan dan kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat.

Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (Kompetensi Inti 1), sikap sosial (Kompetensi Inti 2), pengetahuan (Kompetensi Inti 3), dan keterampilan (Kompetensi Inti 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan dan keterampilan.

* + - 1. **Kompetensi Dasar**

Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Mata pelajaran sebagai sumber dari konten untuk menguasai kompetensi bersifat terbuka dan tidak selalu diorganisasikan berdasarkan disiplin ilmu yang sangat berorientasi hanya pada filosofi *esensialisme* dan *perenialisme*. Mata pelajaran dapat dijadikan organisasi konten yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu atau nondisiplin ilmu yang diperbolehkan menurut filosofi rekonstruksi sosial, progresif atau pun humanisme.

Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Pada judul yang penulis kemukakan, penulis memilih KD yang berkaitan dengan judul penulis kemukakan sebagai berikut.

1. Pembelajaran 3
2. IPS 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
3. PPKn 3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.
4. PJOK 3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.
5. Pembelajaran 4
6. IPS 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
7. PPKn 4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.
8. IPA 3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indra pendengaran.
   * + 1. **Pembelajaran Tematik di SD Kelas IV**

Kurikulum baru untuk tingkat SD/MI yang mulai diterapkan Juli 2013 menggunakan metode pembelajaran tematik integratif. Dalam metode tematik integratif, materi ajar disampaikan dalam bentuk tema-tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran. Kompetensi dari berbagai mata pelajaran diintegrasikan ke dalam berbagai tema. Untuk SD kelas tinggi pun sekarang pembelajarannya menjadi tematik, yang awalnya tematik hanya untuk kelas rendah kelas 1, 2, dan 3. Pada kurikulum baru ini, kelas IV menggunakan metode pembelajaran tematik integratif sama halnya dengan kelas rendah sewaktu masih KTSP. Dalam metode tematik integratif, materi ajar disampaikan dalam bentuk tema-tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran. Kompetensi dari berbagai mata pelajaran diintegrasikan ke dalam berbagai tema.

Pada Kurikulum Baru untuk SD kelas IV disediakan banyak tema, yakni delapan tema yang berbeda. Tema yang sudah dipilih itu harus selesai diajarkan dalam jangka waktu satu tahun. Guru diberi kewenangan untuk memilih teknis pengajaran maupun durasi pembelajaran satu tema.

Metode tematik ini mengintegrasikan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebuah tema juga mengintegrasikan berbagai konsep dasar yang berkaitan. Siswa tidak belajar konsep dasar secara parsial, sehingga memberikan makna yang utuh kepada siswa seperti tercermin pada berbagai tema.

* + - 1. **Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku**

Pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku, siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang berbagai keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Adapun manfaat dari subtema keberagaman budaya bangsaku untuk siswa sebagai berikut.

1. Mencari informasi tentang keberagaman budaya bangsaku secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia maupun lingkungan sekitar.
3. Menghargai dan membanggakan keberagaman budaya bangsaku.

Berdasarkan hal tersebut, secara umum tujuan pada tema. Indahnya Kebersamaan dengan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku, agar anak didik dapat mengenal berbagai perbedaan yang ada, serta dapat menjaga budaya yang ada. Tujuan yang lainnya juga sangat penting, baik itu yang berhubungan dengan identitas bangsa kita maupun dengan tujuan yang berkaitan dengan budaya.

* + - 1. **Aktivitas dan Hasil Belajar**

1. **Aktivitas Belajar**

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Natawijaya dalam Depdiknas (2005 : 31), belajar aktif adalah “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor”.

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ranah psikomotor berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Dimyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom dalam Dimyati dan Mudjiono (2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut.

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya menggunakan prinsip.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

* + - 1. **Model *Cooperative Script***

Model pembelajaran *cooperative script* merupakan penyampaian materi ajar yang diawali dengan pemberian wacana materi ajar kepada siswa, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk membacanya sejenak dan memberikan ide-ide atau gagasan-gagasan baru ke dalam materi ajar yang diberikan guru, lalu siswa diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dalam materi yang ada secara bergantian dengan pasangan masing-masing.

1. Prinsip model pembelajaran *cooperative script* sebagai berikut.
2. Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam dan berenang bersama.
3. Siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
4. Siswa harus berpandanagn bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
5. Siswa harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab, sama besarnya diantara para anggota kelompok.
6. Siswa akan diberi suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
7. Siswa berbagi kepemimpinan, sementara mereka memperoleh ketrampilan bekerja sama selama belajar.
8. Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompok kooperatif.(Online, “karakteristik dan prinsip *cooperative learning*” : 2009)
9. Langkah-langkah menerapkan model pembelajaran *coopertive script* dalam Riayanto (2009:280) sebagai berikut.
10. Guru membagi siswa untuk berpasangan.
11. Guru membagiakan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
12. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
13. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar menyimak/mengoreksi/melengkapi ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghafal ide/ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
14. Bertukar peran, semula berperan sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Kemudian lakukan seperti kegiatan tersebut kembali.
15. Merumuskan kesimpulan bersama-sama siswa dan guru.
16. Penutup.
17. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *cooperative script* dalam Miftahul A’la (2011: 98) adalah sebagai berikut.

Kelebihan model pembelajaran *cooperative script*.

* 1. Melatih pendengaran, ketelitian/kecermatan.
  2. Setiap siswa mendapatkan peran.
  3. Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan.

Kekurangan model pembelajaran *cooperative script*.

1. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu.
2. Hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada dua orang tersebut).
3. **Hasil Penelitian Terdahulu**

Hasil Penelitian terdahulu penyusun mendapatkan informasi dari salah satu SDN yang terdapat di Majalengka, bahwa pada SDN ini pernah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative script,* dari hasil yang diperoleh terlihat bahwa sebagian siswa belum tuntas dalam belajarnya  (pada siklus I) dikarenakan penggunaan lingkungan sekolah yang kurang spesifik dari guru sehingga kurang dapat membangkitkan siswa dalam belajar dengan optimal, sehingga siswa belum dapat menyerap materi yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar. Setelah refleksi diri guru mengubah media pembelajaran lingkungan tanpa kertas kerja siswa dengan alat peraga lingkungan dengan penambahan lembar kerja yang harus diisi saat pengamatan yang memungkin siswa mengamati dan memperhatikan dengan baik.

Hal ini dilakukan untuk penguatan siswa dalam memahami materi ternyata hasilnya lebih baik daripada siklus I (pada siklus II ). Suasana belajar terlihat hidup dan siswa sangat bergairah kalau ditinjau dari tes formatif ternyata ada peningkatan nilai rata-rata kelas dari 72 menjadi 77.  Dengan melihat hasil di atas maka dapat dijelaskan: dari  perhitungan rata-rata nilai yang diperoleh anak pembelajaran setelah siklus pertama dan setelah siklus kedua serta ketiga menunjukkan bahwa selalu ada peningkatan yang cukup baik hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin menguasai materi pelajarannya jika dalam penyampaiannya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam proses belajar sehingga ia akan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil penelitian terdahulu siswa kelas IV yang menggunakan model *Cooperative Script* yang dilakukan di SDN Cijati Kecamatan Majalengka Kabupaten Majalengka dapat dikatakan berhasil pada siklus ke III. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative script* rata-rata telah tuntas mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan perubahan hasil belajar pada siklus ke-1 dan ke-2.

1. **Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan kajian teori dari hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka dapat disajikan kerangka berpikir sebagai berikut.

* + - 1. Kerangka berpikir adalah serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti berdasar tinjauan pustaka, dengan meninjau teori yang disusun dan hasil penelitian yang terdahulu yang terkait. Kerangka berpikir dapat diartikan sebagai mengalirkan jalan pikiran menurut kerangka logis (*construct logic*) atau kerangka konseptual yang relevan untuk menjawab penyebab terjadinya masalah. Kerangka berpikir penting untuk membantu dan mendorong peneliti memusatkan usaha penelitiannya untuk memahami hubungan antar variabel tertentu yang telah dipilihnya, serta dapat mempermudah peneliti memahami dan menyadari kelemahan/keunggulan dari penelitian yang dilakukannya dibandingkan penelitian terdahulu.
      2. Kerangka Berpikir Model *Cooperative Script*

Gambar 2.1

Kerangka Berpikir Model *Cooperative Script.*

Kondisi awal

Guru menggunakan metode ceramah

Guru menggunakan model *cooperative script*

Tindakan

Ketuntasan belajar meningkat

Hasil

* + - 1. Kondisi

Pembelajaran tentang keberagaman budaya bangsaku yang berlangsung di sekolah masih ditemukan berbagai kendala dan hambatan. Keberhasilan dalam pembelajaran salah satunya adalah terletak pada penggunaan metode atau model pembelajaran. Selama ini pembelajaran terkesan kaku, kurang fleksibel, dan membosankan. Hal ini tentu disebabkan karena kurang tahunya guru dalam menggunakan model pembelajaran yang hanya terpaku pada metode pembelajaran konvensional, serta tidak ada keinginan melakukan perubahan yang lebih inovatif dalam pembelajaran.

* + - 1. Tindakan

Pembelajaran dapat dilakukan dengan memadukan empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang disebut perpaduan internal). Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Cibadak 02 Baleendah dapat menggunakan penerapan model yang cocok digunakan dalam proses dalam pembelajaran itu. Dalam permasalahan tentang Keberagaman Budaya Bangsaku guru dapat menerapkan model pembelajaran *cooperative script*. Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan salah metode pembelajaran kooperatif yang mengatur interaksi siswa, jadi model pembelajaran *cooperative script* merupakan penyampaian materi ajar yang diawali dengan pemberian wacana atau ringkasan materi ajar kepada siswa yang kemudian diberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya dan memasukkan ide-ide baru kedalam materi ajar, lalu siswa diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dalam meteri yang ada secara bergantian sesama pasangan masing-masing.

Manfaat model *cooperative script.*

1. Bekerja sama dengan orang lain bisa membantu siswa mengerjakan tugas yang dirasa sulit.
2. Membantu daya ingat dan daya serap dalam mengidentifikasi ide pokok.
3. Membenarkan kesalah pahaman.
4. Membantu siswa menghubungkan ide-ide pokok materi.
   * + 1. Hasil

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini yaitu ditekankan pada meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa tentang Keberagaman Budaya Bangsaku dengan berpikir sistematis. Berpikir sistematis yaitu kemampuan berpikir siswa untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan urutan, tahapan, langkah-langkah dalam suatu kerangka, memikirkan segala sesuatu berdasarkan kerangka metode tertentu, ada urutan dan proses pengambilan yang dipakai dalam keputusan. Di sini diperlukan ketaatan dan kedisiplinan terhadap proses dan metode berpikir yang berbeda akan menghasilkan kesimpulan yang berbeda, namun semuanya dapat dipertanggungjawabkan karena sesuai dengan proses yang diakui luas.

Langkah-langkah dalam berpikir sistematik :

1. Mengidentifikasi dan menganalisis masalah sebelum melompat ke dalam tindakan.
2. Merumuskan beberapa pilihan.
3. Menentukan dan menetapkan kriteria seleksi.
4. Jadilah berani dan membuat keputusan akhir.
5. **Asumsi dan Hipotesis Penelitian**
   * + 1. **Asumsi**

Asumsi merupakan suatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas Arikunto (2006:68). Anggapan dasar dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Guru dapat menggunakan model belajar yang bervariasi dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar yang dicapai siswa bervariasi.
3. Model belajar *cooperative script* adalah model belajar yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar.
4. Dalam pembelajarn tematik di kelas IV SDN Cibadak 02 menggunakan kurikulum 2013.

Salah satu model yang saat ini populer dalam pembelajaran adalah Model Pembelajaran *Cooperative Script* ini merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya rasa kerja sama yang dibuatkan berupa kerja kelompok ataupun berpasangan dengan teman sebangku.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, silih asih, dan silih asuh. Pembelajaran ini memiliki ciri Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Model apa pun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Inovatif setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. Kreatif maksudnya setiap pembelajar yang dilakukan harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran yang menyenangkan.

* + - 1. **Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dijelaskan hipotesis tindakan sebagai berikut : “Penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa tentang keberagaman budaya bangsaku pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN Cibadak 02” .

Adapun lebih jelasnya hipotesis penelitian dapat dijabarkan sebagi berikut:

1. Perencanaan dan penerapan model *cooperative script* pada siswa kelas IV SDN Cibadak 02 tentang keberagaman budaya bangsaku efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SDN CIbadak 02 dalam pembelajaran tentang keberagaman budaya bangsaku.
2. Perencanaan dan penerapan model *cooperative script* pada siswa kelas IV SDN Cibadak 02 tentang keberagaman budaya bangsaku efektif dalam meningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cibadak 02 tentang keberagaman budaya bangsaku.

Untuk hipotesis yang penulis rumuskan dengan pembelajaran menggunakan model *cooperative script* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN Cibadak 02.