

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT*  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA DI SMK KELAS  
X BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh:

Donni Triosa

1301696

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2019**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT*  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA DI SMK KELAS  
X BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Oleh:  
Donni Triosa

Sebuah tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu  
Pengetahuan Alam

© Donni Triosa 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**DONNI TRIOSA**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT*  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA DI SMK KELAS  
X BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**disetujui dan disahkan oleh pembimbing :**

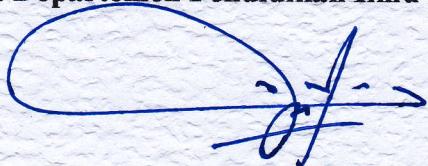
**Pembimbing I**



**Prof. Dr. H. Munir, M.I.T  
NIP. 196603252001121001**

**Mengetahui,**

**Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer**



**Dr. Lala Septem Riza, MT.  
NIP. 197809262008121001**

## **PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN COOPERATIVE SCRIPT UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA DI SMK KELAS X BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**" beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menaggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Donni Triosa

NIM 1301696

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "**Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Di Smk Kelas X Berbantuan Multimedia Interaktif**" dengan baik tanpa adanya suatu halangan yang berarti.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat bagi penulis dalam meraih gelar sarjana (S1) di Departemen Pendidikan Ilmu Komputer, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

Bandung, Juli 2019

Penulis

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan, dukungan serta doa dari berbagai pihak maka skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua terkasih dan kakak-kakak tercinta yang telah mencurahkan kasih sayang, doa, serta dukungan secara moral dan materi sehingga penulis diberikan kelancaran dalam segala urusan perkuliahan termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Yth bapak Prof.Dr.H.Munir, M.IT, selaku pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat membantu hingga penulisan skripsi ini selesai.
3. Yth Bapak Eddy Prasetyo Nugroho,M.T selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bantuan, arahan, dan semangat bagi penulis selama masa perkuliahan.
4. Yth Bapak Dr. Wahyudin, M.T. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer.
5. Yth Bapak Lala Septem Riza, M.T., Ph.D, selaku Kepala Departemen Pendidikan Ilmu Komputer
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Departemen Pendidikan Ilmu Komputer yang telah senantiasa tulus dan ikhlas memberikan ilmu dalam perkuliahan selama penulis menimba ilmu.
7. Keluarga besar, sahabat, rekan-rekan dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam memberikan do'a dan semangat bagi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan serta ketulusan dari pihak-pihak yang telah membantu penulis. Semoga tercatat sebagai amal baik dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT*  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA DI SMK KELAS  
X BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Oleh  
Donni Triosa  
1301696

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya masalah dalam pembelajaran sistem komputer di suatu sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aspek kognitif siswa dengan menerapkan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran sistem komputer. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Sebelum penelitian multimedia terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli multimedia. Berdasarkan pengolahan data dalam penelitian ini diperoleh hasil. 1) peningkatan aspek kognitif siswa pada kelas kontrol memiliki indeks gain sebesar 0,37 sedangkan pada kelas eksperimen memiliki indeks gain sebesar 0,78. 2) Multimedia ini pun mendapat respon yang baik dari siswa dengan persentase sebesar 78,51%. Berdasarkan hasil pengolahan nilai siswa yang merupakan nilai *pretest* dan nilai *posttest*, menunjukkan bahwa penerapan metode *cooperative script* berbantuan multimedia interktif pada mata pelajaran sistem komputer mampu meningkatkan aspek kognitif siswa, hal ini ditunjukkan dengan nilai gain kelas ekperiment lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Selain itu respon siswa terhadap media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran *cooperative script* memperoleh hasil yang baik.

**Kata kunci:** *cooperative script*, aspek kognitif, multimedia interaktif

**APPLICATION OF COOPERATIVE SCRIPT LEARNING METHOD TO  
IMPROVE STUDENT COGNITIVE ASPECTS IN VOCATIONAL HIGH  
SCHOOL ASSISTED BY INTERACTIVE MULTIMEDIA**

*By*

Donni Triosa

1301696

***ABSTRACT***

*This research is motivated because there are problems in learning computer system in a school. The purpose of this study was to investigate the improvement of students' cognitive aspects by applying the cooperative script learning method assisted by interactive multimedia computer system subjects. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada nonequivalent control group design. Before research, multimedia is first validated by material experts and multimedia experts. Based on the data processing in this study the results were obtained. 1) an increase in the cognitive aspects of students in the control class has a gain index of 0.37 while the experimental class has a gain index of 0.78. 2) This multimedia also received a good response from students with a percentage of 78.51%. Based on the results of processing student grades which are pretest and posttest scores, it shows that the application of cooperative script methods assisted by interactive multimedia on computer system subjects can improve the cognitive aspects of students, this is indicated by the experimental class gain values higher than the control class. Besides that, students' responses to learning media as cooperative script learning aids get good results.*

*Key word:* Cooperative Script, cognitive aspects, interactive multimedia

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b><i>ABSTRACT .....</i></b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	5
1.3.    Batasan Masalah .....	5
1.4.    Tujuan Penelitian .....	6
1.5.    Manfaat Penelitian .....	6
1.5.1    Bagi Siswa .....	6
1.5.2    Bagi Guru .....	6
1.5.3    Bagi Peneliti.....	6
1.6.    Struktur Organisasi Skripsi.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1.    Metode Pembelajaran .....	8
2.1.1    Pengertian Metode .....	8
2.1.2    Pengertian Belajar .....	8
2.1.3    Pengertian Metode Pembelajaran.....	9
2.2. <i>Cooperative Learning</i> .....	9
2.3.    Metode Pembelajaran <i>Cooperative Script</i> .....	11
2.3.1    Pengertian Metode Cooperative Script.....	11
2.3.2    Manfaat Metode <i>Coorative Script</i> .....	12
2.3.3    Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Metode <i>Cooperative Script</i> .....	12

2.3.4	Kelebihan Metode <i>Cooperative Script</i> .....	13
2.3.5	Kekurangan metode <i>Cooperative Script</i> .....	14
2.4.	Ranah Kognitif.....	14
2.4.1.	Pengetahuan ( <i>Knowledge</i> ) / C1.....	14
2.4.2.	Pemahaman ( <i>Comprehension</i> ) / C2 .....	15
2.4.3.	Penerapan ( <i>Application</i> ) / C3.....	15
2.4.4.	Analisis ( <i>Analisisys</i> ) / C4 .....	16
2.4.5.	Sintesis ( <i>Synthesys</i> ) / C5.....	16
2.4.6.	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) / C6 .....	16
2.5.	Kriteria Kelulusan Minimum.....	18
2.6.	Sistem Komputer.....	19
2.6.1.	Materi Sistem Komputer .....	19
2.6.2.	Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Logika.....	20
2.7.	Multimedia Interaktif .....	22
2.7.1.	Penyajian Multimedia.....	23
2.8.	Construct.....	24
2.9.	Adobe Animate .....	26
2.9.1.	<i>System Requirements</i> Minimal.....	27
2.9.2.	File Adobe Animate .....	28
2.10.	Inkscape .....	29
	<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
3.1.	Metode Penelitian.....	31
3.2.	Desain Penelitian.....	31
3.3.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
3.4.	Prosedur Penelitian.....	33
3.4.1.	Tahap Perencanaan.....	33
3.4.2.	Tahap Pelaksanaan .....	35
3.4.3.	Tahap Penulisan Laporan .....	36
3.5.	Instrumen Penelitian.....	36
3.5.1.	Instrumen Studi Lapangan.....	37
3.5.2.	Instrumen Validasi Ahli .....	37
3.5.3.	Instrumen Tes (soal).....	40

3.5.4.	Instrumen Respon Siswa terhadap Multimedia .....	43
3.6.	Teknik Analisis Data.....	45
3.6.1.	Analisis Data Studi Lapangan.....	45
3.6.2.	Analisis Data Validasi Ahli .....	45
3.6.3.	Analisis Data Hasil Belajar Siswa .....	46
3.6.4.	Analisis Data Respon Siswa .....	48
<b>Bab IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>49</b>
4.1.	Temuan Penelitian.....	49
4.1.1.	Studi Lapangan .....	49
4.1.2.	Studi Literatur (Teori) .....	53
4.1.3.	Analisis Kebutuhan .....	54
4.1.4.	Rumusan Masalah .....	54
4.1.5.	Desain penelitian.....	54
4.1.6.	Instrumen Penelitian.....	54
4.1.7.	Desain dan Pengembangan Multimedia .....	56
4.1.8.	Tahap Implementasi .....	68
4.1.9.	Tahap Pengolahan Data.....	71
4.1.10.	Tahap Penulisan Laporan .....	80
4.2.	Pembahasan .....	80
4.2.1.	Penerapan <i>Cooperative Script</i> dalam Pembelajaran .....	80
4.2.2.	Penggunaan Multimedia sebagai alat bantu pembelajaran....	81
4.2.3.	Aspek kognitif.....	83
4.2.4.	Peningkatan Kognitif Siswa .....	84
4.2.5.	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen.....	88
4.2.6.	Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif .....	89
4.2.7.	Perbandingan Nilai Gain Dengan Respon Siswa.....	89
4.2.8.	Kelebihan dan Kekurangan.....	91
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>94</b>
5.1.	Simpulan.....	94
5.2.	Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif .....	17
Tabel 2.2 Simbol Relasi Logik.....	21
Tabel 2.3 <i>Minimum System Requirements</i> .....	27
Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Ahli Multimedia.....	38
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	39
Tabel 3.3 Kriteria hasil Uji Validitas.....	41
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Uji Reliabilitas .....	42
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran .....	42
Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda soal .....	43
Tabel 3.7 Instrumen Angket Respon Siswa Terhadap Multimedia.....	44
Tabel 3.8 Kriteria Validitas Multimedia.....	46
Tabel 3.9 Kriteria Nilai Gain.....	47
Tabel 3.10 Tabel Kriteria Respon Siswa .....	48
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Multimedia .....	67
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	68
Tabel 4.3 Nilai Siswa Hasil Penelitian .....	71
Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif .....	72
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	74
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> .....	75
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> .....	75
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>independent sample t-test</i> untuk <i>pretest</i> .....	77
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>independent sample t-test</i> untuk <i>posttest</i> .....	78
Tabel 4.10 Kategori Indeks Gain.....	79
Tabel 4.11 Tabel Hasil Pengolahan N-Gain .....	79
Tabel 4.12 Hasil Analisis Respon Siswa .....	79
Tabel 4.13 Tabel Kategori Respon Siswa.....	80
Tabel 4.14 Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran.....	81
Tabel 4.15 Hubungan Nilai Gain dan Respon Siswa .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif .....	14
Gambar 2.2 Mekanisme Penentuan KKM .....	18
Gambar 2.3 Tampilan Tatap Muka Construct.....	25
Gambar 2.4 Tampilan Tatap Muka Adobe Animate .....	27
Gambar 2.5 Tampilan Tatap Muka Inkscape .....	29
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	32
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	33
Gambar 4.1 Ketertarikan Pembelajaran Sistem Komputer .....	50
Gambar 4.2 Pemahaman Mata Pelajaran Sistem Komputer .....	50
Gambar 4.3 Materi yang Sulit di Mata Pelajaran Sistem Komputer .....	51
Gambar 4.4 Penggunaan media pembelajaran .....	52
Gambar 4.5 Bentuk Media Pembelajaran yang Digunakan .....	52
Gambar 4.6 Media Pembelajaran yang Digunakan Guru .....	53
Gambar 4.7 pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif.....	53
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> Hamalan Menu Materi.....	59
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> Halaman Materi Gerbang .....	59
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> Halaman Pengerjaan Soal .....	60
Gambar 4.11 Halaman Mulai pada Multimedia.....	60
Gambar 4.12 Halaman Menu Utama Multimedia .....	61
Gambar 4.13 Halaman KI/KD pada Multimedia .....	61
Gambar 4.14 Halaman Menu Materi Multimedia .....	62
Gambar 4.15 Halaman Materi pada Multimedia.....	62
Gambar 4.16 Halaman Video Animasi pada Multimedia.....	63
Gambar 4.17 Halaman Evaluasi pada Multimedia.....	63
Gambar 4.18 Halaman Bantuan .....	64
Gambar 4.19 Halaman Info Pada Multimedia .....	64
Gambar 4.20 Pengodean Multimedia pada Construct (I) .....	66
Gambar 4.21 Pengodean Multimedia pada Construct (II) .....	66

## DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2018). *Adobe Animate CC Help*. Adobe.
- Adobe, A. (2019). *Adobe Animate User Guide*. Diambil kembali dari Adobe:  
<https://helpx.adobe.com/animate/user-guide.html?topic=/animate/morehelp/introduction.ug.js>
- Akdon, H. (2014). *Applikasi Statistika dan Metode Penelitian Untuk Administrasi dan Managemen*. Bandung: Dewa Ruchi.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atmadji, C., & Soeleman, M. (2010). Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Teknologi Informasi*, 56-72.
- Au, G. (1995). Can multimedia help people learn faster? *Multimedia Computing and Systems, 1995., Proceedings of the International Conference on* (hal. 115-112). IEEE.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen Agama, R. I. (2001). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembina kelembagaan Agama Islam.
- Dewi, I. A., & Indrawati, K. R. (2014). Perilaku Mencatat dan Kemampuan Memori pada Proses Belajar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 241-250.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (t.thn.). Taksnomi Bloom - Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian. 98-117.
- Harid, A., & Jihad, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Haryanto, A. T., & Sucipto, T. L. (2013). *Sistem Komputer*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J., & Smaldino, S. (2004). *Instructional Technology and Media For Learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Hidayanto, D. R., Munir, Rahman, E. F., & Kusnendar, J. (2017). The Application of ADDIE Model in Developing Adventure Game-based Multimedia Learning to Improve Students' Understanding of Basic Programming. *3rd*

- International Conference on Science in Information Technology (ICSI Tech)*, 307-312.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indonesia, R. (2013). *Undang Undang No 20, Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekertariat Negara.
- Inkscape. (t.thn.). *Inkscape Overview*. Diambil kembali dari INKSCAPE: <https://inkscape.org/about/>
- Irfangi, R. (2012). Eksperimentasi Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Penguasaan Materi Segitiga Siswa Kelas VII MTs N Klirong Tahun 2012*. 57.
- KBBI, D. (2016). Diambil kembali dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Lee, R. (2016, Agustus 2). *Animate CC is HERE!* Diambil kembali dari Adobe Blog: <https://theblog.adobe.com/animate-cc-is-here>
- Lie, A. (2008). *Coopetarive Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Lke, I. (2018, April). *Sistem komputer:Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar*. Diambil kembali dari Media Informasi.online: <https://www.mediainformasi.online/2018/04/relasi-logik-dan-fungsi-gerbang-dasar.html>
- McLeod, S. (2018, Juni 6). *Jean Piaget's Theory of Cognitive Development*. Diambil kembali dari simply psychology: <https://www.simplypsychology.org/piaget.html#stages>
- Munir, Sutarno, H., & Aisyah, N. (2018). The development of interactive multimedia based on auditory, intellectually, repetition in repetition algorithm learning to increase learning outcome. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-9.
- Munirah. (2015). Sistem Pendidikan di Indonesia: Antara Keinginan dan Realita. *Auladuna*, 233-245.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). *Learning Object Review Instrument (LORI)*.

- Novianti, R. D., Witjaksono, M., & Haryono, A. (2017). Kemampuan Kognitif Siswa dalam Membaca Teks Ekonomi Kelas XI-IPS K3 di SMA Negeri 10 Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 34-39.
- Pasha, A. C. (2019, Januari 16). *16 Macam Macam Media Pembelajaran Sederhana, Siswa Jadi Betah Belajar*. Diambil kembali dari Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3872581/16-macam-macam-media-pembelajaran-sederhana-siswa-jadi-betah-belajar>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 65.* (2013).
- Pujiono, W., Hendriana, Y., & Susanti, I. D. (2016). Interactive Learning Media Based on RPP ICT. *International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI)*.
- Rahayu, S. L., Fujiati, & Dewi, R. (2018). Educational Games as A learning media of Character Education by Using Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *The 6th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM 2018)*. Medan: IEEE.
- Rahmad, R. (2014). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. Malang.
- Sasongko, A. (2012). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (Coopertaive Integrated Reading and Composition) Dengan Alat Peraga Materi Peluang Pada Siswa Kelas XI SMK Wongsorejo Gombong Tahun 2011/2012. 8.
- Scirra. (2019). *Construct 2 for Public & Non Commercial Organisations*. Diambil kembali dari Scirra: <https://www.scirra.com/education>
- Siregar, N. (2015, November 7). *Belajar dan Pembelajaran*. Diambil kembali dari Sistem Informasi Akademik Universitas HKBP Nommensen: [https://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FKIP/Nurliani\\_Siregar/Belajar&Pembelajaran5.pdf](https://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FKIP/Nurliani_Siregar/Belajar&Pembelajaran5.pdf)
- Sudrajat, A. (2008, Agustus). *penetapan-kkm.pdf*. Diambil kembali dari Artikel Pendidikan:  
<https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2008/08/penetapan-kkm.pdf>
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. Dipetik September 11, 2017, dari

[http://103.23.244.11/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_SEKOLAH/197012101998022-IIP\\_SARIPAH/Pengertian\\_Pendekatanx.pdf](http://103.23.244.11/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/197012101998022-IIP_SARIPAH/Pengertian_Pendekatanx.pdf)

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, M. (2008). *Pendidikan di Indonesia Memprihatinkan*. Yogyakarta.
- Sunarti, S. r. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi.
- Suprijono, A. (2009). Teori dan Aplikasi metode pembelajaran. Surabaya.
- Susanto, H. (2013, mei 21). *Model Pembelajaran Cooperative Script*. Diambil kembali dari <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/21/model-pembelajaran-cooperative-script/>
- UMY, B. (2010, Agustus 30). *Interaksi guru dan siswa penting dalam proses belajar mengajar*. Diambil kembali dari Universitas Muhammadiyah Yogyakarta: <http://www.umy.ac.id/interaksi-guru-dan-siswa-penting-dalam-proses-belajar-mengajar.html>
- Wilson, L. (2016). *Anderson dan krathwohl – Bloom's Taxonomy Revised*. Diambil kembali dari <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/>
- Zamzani, R., & Munoto. (2013). Pengaruh Teknik Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Pada Siswa Kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 343-350.