

Efektivitas Teknik Point-Counterpoint Berbantuan Media Kartu Pada Pembelajaran IPS Kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri 1 Satui Timur

Raudatul Jannah¹, Khairunnisa²

¹Prodi PGMI, Universitas Islam Negeri Antasari, Banjarmasin, Indonesia

²Prodi PGMI, Universitas Islam Negeri Antasari, Banjarmasin, Indonesia

E-mail: raudatuljnh00@gmail.com¹, annisa@uin-antasari.ac.id²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur hasil belajar siswa yang menggunakan teknik point-counterpoint berbantuan media kartu dalam pembelajaran IPS di SDN 1 Satui Timur, dan untuk melihat keefektifan metode point-counterpoint menggunakan media kartu dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian menggunakan model One-Grup Pretest-Posttest. Populasi pada penelitian ini merupakan siswa kelas 5A di SDN 1 Satui Timur yang berjumlah 13 orang, dan pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument tes dan observasi, kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif, uji normalitas dan uji paired sample t-test menggunakan SPSS versi 24. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS setelah menggunakan teknik point-counterpoint berbantuan media kartu masuk pada predikat 'Cukup' terlihat pada rata-rata hasil belajar siswa yakni 65,08. Pada hasil uji paired sampel t-test yaitu didapatkan hasil signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,005$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya teknik point-counterpoint berbantuan media kartu efektif digunakan pada pembelajaran IPS di kelas 5A di SDN 1 Satui Timur.

Kata kunci: Hasil belajar IPS, Media Kartu, Teknik Point-Counterpoint

Abstract

The objectives of this study were to measure the learning outcomes of students using the point-counterpoint technique assisted by card media in social science learning at SDN 1 Satui Timur, and to see the effectiveness of the point-counterpoint technique using card media in social studies learning. This study used an experimental method with a research design using the One-Group Pretest-Posttest model. The population in this study were 5A grade students at SDN 1 Satui Timur totaling 13 people, and sampling using saturated sample technique. Data collection techniques using test and observation instruments, then the data were analyzed using descriptive statistical data analysis techniques, normality tests and paired sample t-test using SPSS version 24. Students' learning outcomes in science studies learning after using point-counterpoint techniques assisted by card are included in the predicate 'Enough' seen in the average student learning outcomes of 65.08. In the paired sample t-test test results, the significance (2-tailed) $0.000 < 0.005$ is obtained, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the point-counterpoint technique assisted by card is effectively used in social science learning in class 5A at SDN 1 Satui Timur.

Keywords: Card, Point-Counterpoint Technique, Social Science Learning outcomes

1. Pendahuluan

Belajar dikenal sebagai usaha untuk memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian usaha individu atau kelompok dalam mendapatkan pengetahuan. Selama ini, belajar sering dihubungkan dengan peningkatan kecerdasan intelektual, padahal hasil belajar memiliki dua komponen lain yaitu afektif dan psikomotorik. Selain peningkatan kecerdasan intelektual, aspek emosional, kebiasaan sosial dan etika dalam berbagai

hal juga penting untuk dipelajari (Warti, 2016). Pembelajaran yang paling erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa sebagai makhluk sosial adalah pembelajaran IPS. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran IPS tidak boleh diremehkan. Sebagai makhluk sosial dan individu, pembelajaran IPS membantu peserta didik dengan memberikan gambaran konkret tentang konsep bermasyarakat, yang merupakan bagian dari hakikat hidup manusia. Untuk memahami lingkungan sosial, pembelajaran IPS bisa dijadikan landasan yang diperoleh melalui proses belajar maupun pengalaman langsung (R. R. Saputra, 2019).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari interaksi sosial manusia, baik antara sesama manusia maupun dengan alam. Ilmu ini membahas bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam untuk beradaptasi, yang kemudian diorganisasikan ke dalam berbagai disiplin ilmu seperti sejarah, ekonomi, sosiologi, geografi, dan antropologi. Berbagai cabang disiplin ilmu ini dirangkum dan digabungkan dalam satu bidang yang kita kenal sebagai IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial. Selanjutnya, IPS disesuaikan dengan kebutuhan siswa di setiap jenjang pendidikan (F. M. Rohmanurmeta & Dewi, 2019).

Pembelajaran IPS sangat krusial untuk membentuk keterampilan sosial yang baik dan menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik. Ruang lingkup pelajaran IPS pada jenjang dasar mencakup lingkungan terdekat dan kecil terlebih dahulu, seperti lingkungan keluarga, kemudian menuju ke lingkungan yang lebih besar seperti sekolah dan masyarakat. Lingkungan-lingkungan ini dapat memberikan pengaruh besar pada peserta didik, baik pengaruh positif maupun negatif (R. Rohmanurmeta dkk., 2019).

Penjajakan awal di SDN 1 Satui Timur Kabupaten Tanah Bumbu menemui beberapa masalah dalam pembelajaran IPS diantaranya, hasil belajar siswa belum optimal, masih ada anak yang belum tuntas, aktivitas belajar kurang variatif, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, dan terbatasnya media atau sumber belajar.

Hasil belajar IPS dapat optimal jika proses pembelajarannya didukung oleh berbagai sumber belajar. Menurut AECT, sumber belajar dibagi menjadi enam jenis: 1) Pesan atau informasi yang disampaikan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, pengertian, dan data; 2) Orang yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengelola, dan penyaji pesan, seperti guru, dosen, tutor, siswa, pemain, pembicara, instruktur, dan penatar; 3) Bahan (material), sering disebut media atau perangkat lunak, seperti buku, modul, majalah, dan bahan pengajaran terprogram; 4) Alat (device), yaitu perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang ada dalam bahan. Alat ini disebut perangkat keras atau hardware, seperti proyektor slide, proyektor film, monitor, televisi, dan sebagainya; 5) Teknik, yang merupakan prosedur atau acuan dalam pembelajaran, seperti

belajar mandiri, belajar jarak jauh, belajar kelompok, simulasi, diskusi, ceramah, problem solving, tanya jawab, dan lain-lain; dan 6) Lingkungan (setting), yaitu tempat di mana proses belajar mengajar berlangsung, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik. (Sujarwo dkk., 2018).

Penjelasan di atas menyatakan bahwa peserta didik dapat berfungsi sebagai sumber belajar. Mereka dapat berbagi ide atau informasi baru dengan sesama peserta didik selama proses pembelajaran. Saat ini, anak-anak memiliki kemudahan mengakses media sosial dan menjangkau dunia luas melalui smartphone mereka. Karena itu, tidak jarang mereka menemukan informasi baru yang mungkin belum diketahui oleh orang-orang di sekitarnya. Dengan demikian, pengetahuan anak-anak bisa melebihi pengetahuan orang yang lebih tua. Namun, ajaran lama atau keyakinan orang tua bahwa mereka lebih tahu dan lebih berpengalaman sering kali membuat anak sulit menyampaikan pengetahuan mereka, dan hal ini juga terjadi dalam dunia pendidikan.

Pada pembelajaran sering kali ditemukan siswa yang tidak mau menyampaikan pendapatnya, hal ini dikarenakan anak yang tidak terbiasa untuk menyampaikan argumennya pada pembelajaran. Hal yang mempengaruhi hal tersebut yaitu pada kehidupan sehari-hari anak yang sulit untuk menyampaikan pendapatnya kepada orang yang lebih tua dan terbiasa menerima argumen yang disampaikan kepada mereka. Siswa SDN 1 Satui Timur belum terbiasa untuk menyampaikan pendapat atau argumennya. Hal ini dikarenakan minimnya teknik dan media pembelajaran yang digunakan. Para pendidik cenderung masih menggunakan teknik pembelajaran ceramah serta kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Dalam menyampaikan pendapat penting untuk memperhatikan tutur kata, dan kelogisan pendapat atau argumen yang kita sampaikan (Fikri, 2019). Begitu pula dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran kita tetap harus saling menghormati satu sama lain, baik itu antar siswa maupun antar guru dan siswa. Seperti yang diketahui bahwa dalam proses pembelajaran terdapat berbagai pola interaksi, interaksi yang dilakukan dalam pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja, alangkah baiknya jika pada proses pembelajaran guru melakukan beberapa variasi pola interaksi sehingga siswa dapat belajar dengan aktif. Proses pembelajaran terbagi menjadi tiga pola interaksi yaitu, pembelajaran dari guru ke siswa, dari siswa ke guru dan dari siswa ke siswa (Widyastuti, 2016). Artinya bahkan siswa pun dapat memberikan pendapat baik itu berupa argumen atau menyampaikan informasi yang mereka ketahui. Karena itu penting rasanya untuk saling menghormati satu sama lain.

Sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat serta membiasakan mereka untuk mengemukakan argumennya. Maka sebagai pendidik guru dapat menggunakan teknik yang dapat mendukung hal tersebut. Beruntungnya pada saat ini telah banyak

teknik pembelajaran yang dapat digunakan guru pada pembelajaran. Teknik yang tentu saja diperlukan untuk mempermudah dan melancarkan pembelajaran. Salah satunya adalah teknik point-counterpoint, di mana teknik ini bertujuan agar siswa saling mengutarakan ide dan gagasan maupun argumennya terhadap suatu peristiwa maupun masalah. Dengan kata lain teknik ini digunakan untuk berdiskusi dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Metode point-counterpoint ini mendorong siswa untuk berpikir dari berbagai perspektif (Nazela dkk., 2019), dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Hasnur, t.t.)

Teknik point-counterpoint terbukti efektif dan memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran. Menurut Ismail, terdapat perbedaan dalam aktivitas pembelajaran ketika menggunakan model point-counterpoint dibandingkan dengan metode ceramah (inquiry) yang biasanya digunakan oleh guru. Siswa merasa puas dan menikmati pembelajaran dengan model point-counterpoint. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peran guru dalam model point-counterpoint tidak terlalu dominan. Guru lebih berperan sebagai pengarah dan pemberi kesimpulan (Ismail, t.t.). Teknik point-counterpoint juga dapat meningkatkan daya kritis siswa dan hasil belajar siswa (Suwadi, 2016). Teknik ini mampu membuat siswa aktif terlibat dalam pembelajaran, memberikan mereka kebebasan untuk mengajukan argumen dan ide-ide terkait permasalahan yang muncul atau sengaja dihadirkan selama proses pembelajaran (D. R. Saputra & Sudarsono, 2020).

Langkah-langkah penerapan teknik point-counterpoint (Mulyono, 2012) meliputi:

- a. Guru menentukan suatu masalah yang memiliki dua sisi atau lebih.
- b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan meminta setiap kelompok untuk menyampaikan argumennya sesuai dengan masalah yang telah ditentukan.
- c. Gabungkan kembali kelas namun mintalah siswa tetap duduk bersama kelompoknya dengan sedikit jarak antara kelompok. Kemudian mulailah debat.
- d. Setelah debat selesai, guru menyampaikan komentar atau kesimpulan dari materi/masalah yang telah diperdebatkan.

Siswa SD adalah individu yang berusia antara 6-12 tahun, dengan tahap berpikir mereka berada pada fase operasional konkret. Untuk mendukung kegiatan belajar dengan teknik point-counterpoint, diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar mereka terdorong untuk menyampaikan ide-idenya. Sebagai salah satu komponen sumber belajar, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, wujudnya bisa berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, dan sebagainya (Sumantri, 2015). Menggunakan media dalam pembelajaran dapat merangsang keaktifan dan kreativitas siswa. Karena kebiasaan di lingkungan

sering membuat anak sulit menyampaikan ide atau pendapat, diperlukan media yang dikenal anak atau akrab dengan lingkungan mereka dan bisa juga merupakan bagian dari permainan mereka. Dalam hal ini, dipilihlah media kartu.

Media kartu termasuk dalam media grafis dan media visual. Seperti media pada umumnya, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber informasi kepada penerima melalui indera penglihatan. Secara khusus, media grafis berfungsi menarik perhatian siswa, memperjelas penyajian ide, menggambarkan fakta, atau menghias fakta yang mungkin cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak disajikan secara visual (Pratita, 2014). Selain itu, media kartu diperlukan sebagai panduan selama proses perdebatan. Anak-anak mudah teralihkan oleh topik lain yang menarik bagi mereka dan sering kali kehilangan fokus pada pokok bahasan yang sedang dibahas.



Gambar 1. Media Kartu Bergambar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar IPS menggunakan teknik point-counterpoint berbantuan media kartu di kelas V SDN 1 Satui Timur Kabupaten Tanah Bumbu serta menguji efektivitas penggunaan teknik dan media tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-eksperimental yang merupakan eksperimen yang belum sungguh-sungguh. Hal tersebut dikarenakan masih adanya variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jenis desain pre-eksperimental yang dipilih yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5A yang berjumlah 13 orang yang ditetapkan melalui *purposive sampling*. Data primer pada penelitian ini meliputi data hasil belajar ranah kognitif siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data melalui tes, observasi dan wawancara. Instrumen yang

digunakan antara lain: 1) tes objektif tipe pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir pertanyaan dengan empat opsi jawaban yang telah melalui uji validasi ahli, ujicoba soal dan uji reliabilitas; 2) Lembar observasi untuk melihat leaktivan siswa saat pembelajaran berlangsung; dan 3) pedoman wawancara digunakan untuk menggali data penunjang. Kisi-kisi soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

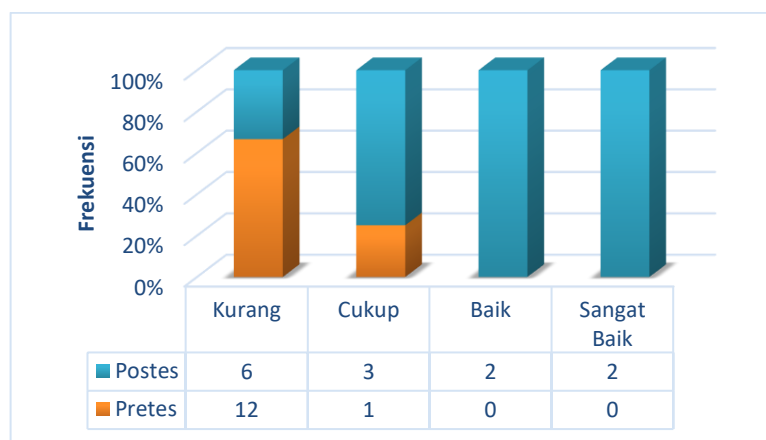
NO.Indikator	No. Soal	Ranah Kognitif	Kunci Jawaban
1. Menyebutkan jenis usaha dan kegiatan ekonomi di bidang peternakan, perkebunan, perikanan, kehutanan, perindustrian, pertambangan dan jasa.	1	C1	C
	2	C2	B
2. Menentukan jenis usaha dan kegiatan ekonomi di bidang peternakan, perkebunan, perikanan, kehutanan, perindustrian, pertambangan, dan jasa.	3	C3	A
	4	C3	C
	12	C5	C
	14	C5	A
3. Menyebutkan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan Masyarakat dibidang sosial dan budaya.	10	C5	B
	13	C5	C
4. Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan Masyarakat dibidang sosial dan budaya.	5	C4	C
	6	C4	B
	11	C5	C
	15	C5	A
5. Menentukan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan Masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk menentukan kesatuan dan persatuan bangsa.	7	C4	C
	8	C4	C
	9	C4	A

Data yang didapat kemudian dianalisis melalui statistik deskriptif dengan mengukur mean, median, standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum. Kemudian data diuji dengan uji prasyarat yakni uji normalitas dan diakhiri dengan uji beda. Simpulan hasil penelitian disajikan dari khusus ke umum.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan melalui lima tatap muka yang terdiri dari pretes, tiga kali perlakuan dan postes. Pada penelitian ini penilaian hasil belajar siswa terdapat tiga indikator yakni mengidentifikasi jenis dan kegiatan ekonomi di sekitar, mendeskripsikan pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan sosial dan budaya, dan menjelaskan bagaimana kegiatan ekonomi dapat memperkuat kesatuan dan persatuan. Ketiga indikator tersebut telah disesuaikan dengan

penilaian hasil belajar berdasarkan ranah kognitif. Hasil belajar sebelum dan sesudah dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Hasil Pretes dan Postes Siswa Kelas 5A

Gambar di atas menunjukkan hampir seluruh siswa ada di kriteria kurang untuk hasil pretes, dan hanya 1 orang yang berada satu tingkat di atasnya. Sedangkan hasil postes tersebar pada 4 kriteria yakni, 42,6% ada di kriteria kurang, 23% ada di kriteria cukup, dan kriteria baik serta baik sekali masing-masing 15,4%. Penilaian dilakukan dengan memberikan latihan soal pilihan ganda sebanyak 15 soal pada *pretest* dan *posttest*. Seperti yang tercantum pada gambar 1, hasil pretest siswa mendapat nilai di bawah standar ketuntasan minimal, dan hanya satu siswa yang mendapatkan nilai di atas standar tersebut. Setelah pembelajaran menggunakan teknik *point-counterpoint* dengan media kartu, nilai siswa mengalami peningkatan meskipun masih ada 46,2% atau 6 siswa yang belum mencapai standar ketuntasan minimal. Siswa yang memenuhi standar ketuntasan minimal terdiri dari 23% (3 siswa) dengan nilai *cukup*, 15,4% (2 siswa) dengan nilai *baik*, dan 15,4% (2 siswa) dengan nilai *sangat baik*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah pembelajaran dengan teknik *point-counterpoint* berbantuan media kartu, terdapat peningkatan nilai pada sekitar 53% atau 7 siswa.

Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian diolah melalui perhitungan statistik statistik deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 24 berupa mean, median, standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum. Berikut ini hasil uji yang telah dilakukan:

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Statistics		Pretest	Posttest
N	Valid	13	13
	Missing	0	0
Mean		41.54	65.08

Median	40.00	67.00
Std. Deviation	13.908	20.035
Minimum	20	33
Maximum	67	100

Pada tes awal nilai standar deviasi sebesar 13.91 lebih kecil dari nilai mean yakni 41.54 dan pada tes akhir nilai standar deviasi adalah 20.04 lebih kecil dari mean yang ada pada angka 65.08. Tabel di atas menunjukkan sebaran data tidak bervariasi baik pada tes awal maupun tes akhir karena nilai standar deviasinya lebih rendah dari nilai rata-rata. Skor terendah pada tes awal ada di angka 20 ada pada kriteria *kurang* dan skor tertinggi ada di angka 67 dengan kriteria *cukup*. Skor terendah apa di angka 33 berada pada kriteria *kurang* dan skor tertinggi ada di angka 100 dengan kriteria *amat baik*. Dengan demikian nilai siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan teknik *point-countepoint* mengalami peningkatan.

Penelitian ini terdapat lima indikator penilaian hasil belajar. Indikator tersebut dapat diselesaikan dengan baik oleh siswa setelah diberikan perlakuan, yang terbukti dari peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata *pretes* di angka 41.54 dengan kriteria *kurang* menjadi 65.08 pada *posttest* dengan kriteria *cukup*. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk teknik dan media pembelajaran yang digunakan. Teknik *point-counterpoint* (debat) berbantuan media kartu berhasil memotivasi dan menarik minat siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik (Abidin & Ulya, 2023).

Penggunaan teknik *point-counterpoint* telah memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran. Teknik ini membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, teknik *point-counterpoint* sangat cocok digunakan dalam mata pelajaran IPS karena materi pelajarannya tidak hanya berasal dari buku teks. Guru dapat mengkaji dan menghadirkan masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, sehingga meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran (Putra, 2014).

Sebagaimana dipaparkan pada bagian metode, penelitian ini menggunakan uji prasyarat yakni uji normalitas untuk mengetahui kenormalan distribusi data. Berikut ini hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.159	13	.200*	.967	13	.858
<i>Posttest</i>	.111	13	.200*	.979	13	.974

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada baris *pretest* kolom Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi $0,858 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal. Begitu pula pada baris *posttest*, diketahui bahwa pada kolom Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi $0,974 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal. Tahap selanjutnya dilakukan uji beda untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan yakni teknik *point-counterpoint* berbantuan media kartu efektif pada pembelajaran IPS dilihat dari hasil belajar siswa. Uji beda yang dilakukan yaitu uji t berpasangan dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-23.538	16.409	4.551	-33.455	-13.622	-5.172	12	.000

Berdasarkan tabel 4 diketahui nilai signifikansi (2-tailed) $0,00 < 0,05$ yang artinya H_a diterima yakni teknik *point-counterpoint* berbantuan media kartu efektif digunakan pada pembelajaran IPS kelas 5 di SDN 1 Satui timur. Melihat pada hasil yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengatakan bahwa penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan teknik *point-counterpoint* berbantuan media kartu pada kelas 5A di SDN 1 Satui Timur dinilai efektif.

Selama pembelajaran menggunakan teknik *point-counterpoint* dan media kartu, siswa menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi. Media kartu menarik minat siswa, membuat mereka lebih bersemangat dan berani mengungkapkan pendapat. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa sering kali menyampaikan pendapat karena terinspirasi oleh teks pada media kartu. Teknik *point-counterpoint* sendiri menyediakan sarana bagi siswa untuk berdiskusi dan menyampaikan pendapat dengan lebih bebas, memungkinkan mereka untuk menggali dan mengasah kemampuan mereka secara lebih mendalam.

Meskipun banyak siswa masih mendapatkan nilai di bawah standar atau dikategorikan 'Kurang' berdasarkan rapor, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kemampuan membaca siswa. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, baik saat tes maupun selama proses pembelajaran, mayoritas siswa terlihat cukup pasif dalam belajar. Siswa hanya menunjukkan keaktifan jika topik pembelajaran menarik bagi mereka. Beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran biasanya hanya terbatas pada bertanya ketika tidak mengerti dan menjawab saat diberi pertanyaan. Selain itu, siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan.

Erlis Nurhayati menyebutkan keaktifan belajar siswa terlihat dari kemampuan mereka untuk berperan aktif dalam pembelajaran, baik secara fisik maupun mental, seperti memecahkan masalah dan mengemukakan pendapat untuk meningkatkan pemahaman diri sendiri (Nurhayati, 2020). Setelah dilakukan pengamatan lebih lanjut oleh peneliti, diketahui bahwa sikap pasif siswa disebabkan oleh metode pembelajaran sebelumnya, di mana guru lebih sering memberikan tugas berupa latihan soal atau materi tanpa pembahasan yang mendalam. Saat latihan soal, guru langsung memberikan nilai tanpa penjelasan mengenai hasil tersebut. Dengan kata lain, guru tidak memberikan umpan balik apa pun kepada siswa. Siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif dalam belajar, baik melalui tanya jawab antar siswa maupun antara guru dan siswa selama proses pembelajaran atau pemberian umpan balik saat tugas.

Kemampuan membaca siswa juga menjadi salah satu faktor rendahnya nilai hasil belajar mereka. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 1, media yang digunakan adalah kartu bergambar dengan teks pendukung, serta bahan bacaan yang diberikan kepada siswa. Selama kegiatan pembelajaran, siswa selalu diminta untuk membaca bahan bacaan baik secara mandiri maupun bergantian, bahkan melalui permainan. Dari kegiatan ini diketahui bahwa kemampuan membaca siswa kurang memuaskan. Saat membaca bahan bacaan atau media, siswa masih terbata-bata dan sering salah dalam menyebutkan huruf pada teks. Selain itu, meskipun siswa diarahkan berkali-kali untuk membaca bahan bacaan, sebagian masih abai dan hanya melihat tanpa membaca.

Seperti yang disampaikan oleh Aulia dan dikutip oleh Inawati dan Sanjaya, membaca memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena menjadi dasar bagi seluruh proses belajar. Jika kemampuan membaca sejak dini tidak memadai, maka anak akan mengalami kesulitan belajar di kemudian hari (Inawati & Sanjaya, 2018). Saat ini, kemampuan membaca sebagian siswa masih belum memadai, sehingga banyak siswa yang memiliki nilai dengan predikat *kurang*.

Keaktifan siswa, minat membaca, dan kemampuan membaca mereka sangat berperan dalam pembelajaran menggunakan teknik point-counterpoint dan media kartu. Rendahnya kemampuan dan minat membaca, serta kurangnya keaktifan siswa, berdampak pada rendahnya nilai hasil belajar mereka. Untuk mengatasi masalah ini, beberapa langkah dapat diambil.

Pertama, dalam mengatasi kepasifan siswa, pendidik dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai serta memberikan penjelasan materi yang mudah dipahami oleh siswa (Kharis, 2019). Dengan demikian, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran. Stimulus dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Memberikan penjelasan materi yang sesuai dengan kemampuan siswa dalam memahami isi materi akan membantu mereka lebih

memahami pelajaran. Selain itu, penting untuk memberikan umpan balik (feedback) pada tugas yang telah dikerjakan siswa, agar mereka mengetahui kesalahan yang dilakukan dan dapat memperbaikinya. Seperti yang dikatakan oleh Gerry Miller dan dikutip oleh Febriandani, Masriani, dan Hadi, feedback memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam jurnal mereka, Febriandani, Masriani, dan Hadi juga menyebutkan bahwa feedback merupakan komponen penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (Febriandani, 2017).

Untuk meningkatkan kemampuan membaca, siswa perlu dibiasakan untuk membaca lebih sering. Selama pembelajaran, guru sebaiknya tidak hanya memberikan bahan bacaan tetapi juga menggunakan model atau metode pembelajaran yang tepat. Pemilihan dan penggunaan metode atau model pembelajaran yang tepat adalah kunci keberhasilan proses pembelajaran (Dafit, 2017). Menggunakan model, metode, atau media pembelajaran yang tepat dapat membuat kegiatan membaca menjadi lebih menarik dan membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca mereka. Membuat kegiatan membaca menarik dapat meningkatkan minat siswa, sehingga mereka lebih mudah menerima pembelajaran. Orang cenderung lebih baik dalam menerima informasi jika mereka tertarik dengan apa yang mereka pelajari, yang berarti mereka lebih mungkin mengulangi atau mengingat kegiatan tersebut, termasuk kegiatan membaca (Fahyuni & Bandono, 2015).

4. Simpulan dan Saran

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah digunakan teknik pembelajaran *point-counterpoint* berbantuan media kartu mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari hasil mean pretes yaitu 41,54 meningkat menjadi 65,08 pada postes dengan selisih angka 23,54. Teknik pembelajaran *point-counterpoint* berbantuan media kartu pada pembelajaran IPS di kelas 5 SDN 1 Satui Timur dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS berdasarkan hasil uji paired sample T-test dengan nilai signifikansi 0,00 lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05.

Siswa disarankan untuk lebih sering membaca guna memperluas pengetahuan, serta lebih berani mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif, berdiskusi, bertanya, dan mengemukakan pendapat untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas. Agar teknik *point-counterpoint* dengan bantuan media kartu dapat berjalan lebih baik, disarankan bagi guru untuk memastikan siswa dapat berperan aktif dan memiliki kemampuan membaca yang baik. Teks pada media kartu harus cukup besar agar mudah dibaca oleh siswa. Sesuaikan jumlah media dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya dan disarankan untuk dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Daftar Pustaka

- Abidin, M. A., & Ulya, M. (2023). Efektifitas Metode Point Counterpoint Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlul Ulum Sidoarjo. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), Article 2. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jmi/article/view/831>
- Dafit, F. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Multiliterasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i1.7937>
- Fahyuni, E. F., & Bandono, A. (2015). Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Halaqa*, 14(1), 75–89.
- Febriandani, E. F. (2017). Pengaruh Immediate Feedback Disertai Reward Terhadap Hasil Belajar Materi Asam Basa Di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(6). <https://doi.org/10.26418/jppk.v6i6.20279>
- Fikri, H. K. (2019). Jadal dalam Pandangan Al-Qur'an dan Pendidikan Konseling. *el-'Umdah*, 2(1), 56–74. <https://doi.org/10.20414/el-umdah.v2i1.912>
- Hasnur, M. A. (t.t.). *Penerapan Strategi Point Counter Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Tema Makanan Sehat Muatan IPS Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru*.
- Inawati, I., & Sanjaya, M. D. (2018). Kemampuan Membaca Cepat Dan Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri Oku. *Jurnal Bindo Sastra*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.32502/jbs.v2i1.927>
- Ismail, N. H. (t.t.). *Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Kharis, A. (2019). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui model pembelajaran picture and picture berbasis IT pada tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19387>
- Mulyono, M. (2012). *Startegi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran Di Abad Global*. UIN-Maliki Press.
- Nazela, F., Zuhaini, Z., & Akbar, H. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Point Counter Point dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Negeri Sentajo Filial Singingi Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v1i2.499>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Pratita, D. (2014). Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Smp. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 25(2), Article 2. <https://doi.org/10.21009/parameter.252.04>

- Putra, A. K. (2014). *Implementasi Metode Point Counterpoint Pada Materi AMDAL Terhadap peningkatan Hasil belajar (PTK Kelas XI IPS SMAN 4 Depok)*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*. UNIPMA Press.
- Rohmanurmeta, R., Ma'rufah, F., & Dewi, C. (2019). *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*. UNIPMA Press.
- Saputra, D. R., & Sudarsono, A. (2020). PERbedaan Penerapan Metode The Power Of Two Dengan Metode Point Counter Point Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii Di Smp Muhammadiyah 3 Depok Sleman. *SOCIAL STUDIES*, 5(3), Article 3.
- Saputra, R. R. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran IPS. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 19–28.
- Sujarwo, Santi, F. U., & Trisanti. (2018). *Pengelolaan Sumber Belajar Masyarakat*.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Rajawali Press.
- Suwadi, S. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Point-Counterpoint Bervariasi untuk Meningkatkan Daya Kritis dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PKn Topik Usaha Pembelaan Negara Bagi Siswa Kelas IX E SMP Negeri 1 Mojosongo. *Teknodika*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v14i1.34703>
- Warti, E. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177–185. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.273>
- Widyastuti, R. (2016). Pola Interaksi Guru dan Siswa Tunanetra. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 257–266. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.40>