

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas 5A semester I tahun ajar 2023/2024 di SDN 1 Satui, Kabupaten Tanah Bumbu yang beralamat di Jl. Muhidin RT. 01, RW. 01, Dusun 1, Kecamatan Satui kode pos 72275 dengan NIS. 10914003. Siswa kelas 5A berjumlah 13 orang siswa yang mana diantaranya 6 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Permasalahan yang dihadapi yaitu minimnya penggunaan strategi dan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang menyebabkan siswa pasif dalam berbicara dan hasil belajar yang kurang memuaskan, karena itu direncanakan penelitian untuk membuat siswa aktif berbicara dan meningkatkan hasil belajar IPS.

Bangunan sekolah sendiri terdiri dari 7 ruang kelas, 1 kantor (ruang kepala sekolah dengan guru dan staf TU digabung), 1 UKS, 1 perpustakaan,, dan toilet 1 (P/L). Sekolah ini memiliki 1 tempat parkir untuk guru/staf dan siswa. Lapangan yang berfungsi sebagai lapangan upacara dan kegiatan olahraga sekaligus sebagai halaman sekolah.

Ruang kelas 5A berisi 13 pasang kursi dan meja untuk siswa, sepasang kursi dan meja guru, papan tulis dan penghapusnya. Pada bagian atas papan tulis terdapat gambar presiden dan wakilnya serta Pancasila. Di belang meja siswa terdapat lemari dan rak yang berisi buku-buku pembelajaran. Kondisi kelas 5A ini

cukup nyaman karena di samping meja guru terdapat kipas angin dan meja yang berfungsi sebagai rak. Suasana kelas cukup menyenangkan dengan dinding yang dihias dengan berbagai hiasan hasil kreasi siswa, serta pencahayaan yang memadai karena terdapat jendela yang lumayan besar yang juga berfungsi sebagai ventilasi udara.

Siswa memiliki kebiasaan yang cukup bagus sebelum memasuki kelas yaitu membersihkan sekitar kelas dan ruang kelas bersama-sama. Setelah kegiatan kebersihan siswa memasuki kelas kemudian duduk pada kursinya masing-masing untuk kemudian mulai berdoa bersama-sama sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

Kondisi pendidik sendiri sudah cukup memadai dengan jumlah tenaga pendidik sebanyak 13 orang. Terdiri dari 5 orang PNS, 5 orang PPPK, 2 orang guru honor, dan 1 orang TU. Jumlah tersebut memadai dengan jabatan 1 orang kepala sekolah, 7 orang wali kelas, 2 orang guru paket, dan 1 orang sebagai TU.

## 2. Persiapan Sebelum Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan surat-surat yang diperlukan, yaitu:

- a. Membuat surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin dengan nomor: B-1386/Un.14/III.1/PP.00.9/11/2023 yang dikeluarkan pada tanggal 15 November 2023.

- b. Membuat surat persetujuan penelitian dari Kepala Sekolah SDN 1 Satui Timur dengan nomor: B/424.2/063/Disdik-SD.046/XI/2023 yang dikeluarkan pada tanggal 17 November 2021.

### 3. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan melakukan langkah-langkah berikut:

- a. Membuat persiapan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Menyiapkan materi, alat atau benda yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, sesuai dengan materi IPS yang akan diberikan yakni menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
- c. Membuat kisi-kisi indikator penilaian aspek *kognitif* (pilihan ganda).
- d. Membuat instrumen penelitian.
- e. Pelaksanaan penelitian dimulai pada hari Senin, 20 November 2023, jam pelajaran ke 3-4 (10.00 WITA - 11.00 WITA) dengan pelaksanaan *pretest*. Saat memulai kelas siswa diarahkan untuk menjawab soal dengan sejujur-jujurnya sesuai dengan apa yang mereka pelajari sebelumnya. Berikutnya pada hari Rabu, 22 November 2023 sampai hari Jum'at, 24 November 2023, jam pelajaran 1-2 (08.00 WITA – 10.00 WITA) peneliti melaksanakan perlakuan yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi *point-counterpoint*

berbantuan media kartu pada pelajaran IPS. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembuka yang meliputi membaca do'a, menampilkan apersepsi dan menjelaskan pelajaran yang akan dipelajari dengan ringkas. Kemudian masuk pada kegiatan inti, dimulai dengan membagikan bahan bacaan dan meminta siswa untuk membaca, baik secara mandiri maupun bergantian (selama 3 kali pertemuan), kemudian menjelaskan isi dari bahan bacaan, lalu memulai sesi tanya jawab. Selanjutnya siswa dibagi menjadi 2 kelompok untuk memulai strategi *point-counterpoint*, setelah siswa bersama dengan kelompok masing-masing, guru membagikan media kartu lalu menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Lalu guru mulai memandu strategi *point-counterpoint* dan menyimpulkan hasilnya. Setelah selesai, guru membuka sesi tanya jawab sebagai bahan evaluasi. Untuk menutup pelajaran guru menjelaskan kembali dengan singkat, pelajaran yang telah dilakukan, lalu menyimpulkan pelajaran bersama dengan siswa dan kemudian menutup pembelajaran. Kegiatan tersebut berlangsung selama 3 kali pertemuan dengan masing-masing materi berbeda setiap harinya, pertemuan pertama materi jenis dan kegiatan ekonomi, pertemuan kedua pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan sosial dan budaya, lalu terakhir materi yang ketiga yaitu pengaruh kegiatan ekonomi terhadap persatuan dan kesatuan. Kemudian pelaksanaan penelitian pada hari Senin, 27 November 2023 jam ke 1-2 (08.00 WITA – 10.00 WITA) dilaksanakan kegiatan

pengambilan nilai *posttest*. Siswa diminta menjawab soal dengan sejujur-jujurnya berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan bersama peneliti sebelumnya.

Pelaksanaan penelitian dilakukan terhitung sejak **20 November 2023 s.d 20 Januari 2024**. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak lima kali masuk, dengan rincian satu kali *pretest*, tiga kali perlakuan dan satu kali *posttest*. Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru yang mengajar materi IPS. Lebih jelasnya akan dijabarkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Ke-	Indikator Pembelajaran
1	Senin, 20 November 2023	3-4	Pelaksanaan <i>Pretest</i>
2	Rabu, 22 November 2023	1-2	Pengetahuan jenis usaha dan kegiatan ekonomi di bidang peternakan, perkebunan, perikanan, kehutanan, perindustrian, pertambangan dan jasa.
3	Kamis, 23 November 2023	1-2	Pengetahuan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan Masyarakat dibidang sosial dan budaya.
4	Jum'at, 24 November 2023	1-2	Pengetahuan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk menentukan kesatuan dan persatuan bangsa
5	Senin, 27 November 2023	1-2	Pelaksanaan <i>Posttest</i>

#### 4. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

##### a. Hasil *Pretest* Siswa

Hasil *pretest* siswa didapatkan sebelum dilakukan perlakuan (pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu). Tes ini dilakukan untuk mengetahui nilai (kemampuan) siswa sebelum penggunaan strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu pada pembelajaran IPS.

**Tabel 4. 2 Hasil Pretest Siswa**

No.	Skala	Jumlah Siswa	Persentase	Ket.
1.	<65	12	92,3%	Kurang
2.	65-76	1	7,7%	Cukup
3.	77-88	-	-	Baik
4.	89-100	-	-	Sangat Baik
Rata-Rata	41,54	13	100%	

##### b. Hasil *Posttest* Siswa

Hasil *posttest* siswa didapatkan setelah perlakuan (pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu). Tes ini dilakukan untuk mengetahui nilai (kemampuan) siswa setelah melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu.

**Tabel 4. 3 Hasil Posttest Siswa**

No.	Skala	Jumlah Siswa	Persentase	Ket.
1.	<65	6	46.2%	Kurang
2.	65-76	3	23%	Cukup
3.	77-88	2	15.4%	Baik
4.	89-100	2	15.4%	Sangat Baik
Rata-Rata	65,08	13	100%	

## 5. Statistik Deskriptif

Penyajian hasil uji statistik deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 24 berupa table (mean, median, standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum) hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Berikut ini hasil uji yang telah dilakukan:

**Tabel 4. 4 Hasil Uji Statistik Deskriptif**

Statistics			
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
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

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebelum perlakuan yaitu 41,54 yang termasuk pada kriteria predikat 'Kurang' dan setelah perlakuan 65,08 yang termasuk pada kriteria predikat 'Cukup'. KKM pembelajaran IPS yang diterapkan sendiri yaitu 65, artinya pada data *pretest* siswa dapat dikatakan tidak memenuhi KKM yang artinya siswa belum mencapai nilai ketuntasan, sedangkan pada nilai *posttest* siswa telah dapat mencapai KKM yang artinya siswa telah mencapai nilai ketuntasan.

## 6. Uji Normalitas

Seperti yang diketahui bahwa uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan distribusi data. Berikut ini hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* siswa.

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Statistik Deskriptif**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0.159	13	0.200*	0.967	13	0.858
<i>Posttest</i>	0.111	13	0.200*	0.979	13	0.974

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada baris *pretest* kolom Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi  $0,85 > 0,05$  yang artinya data berdistribusi normal. Begitu pula pada baris *posttest*, diketahui bahwa pada kolom Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi  $0,97 > 0,05$  yang artinya data berdistribusi normal.

#### 7. Uji Paired Sample T-Test

Uji T dilakukan setelah menguji data dengan uji normalitas, uji T bertujuan untuk menguji hipotesis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran IPS dengan strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu dilihat dari hasil belajar siswa. Uji T yang dilakukan yaitu uji T berpasangan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa.

**Tabel 4. 6 Hasil Uji Paired Sample T-Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-23.538	16.409	4.551	-33.455	-13.622	-5.172	12	0.000

Berdasarkan tabel tersebut diketahui nilai signifikansi (2-tailed)  $0,00 < 0,05$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya dapat disimpulkan bahwa



strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu efektif digunakan pada pembelajaran IPS kelas 5 di SDN 1 Satui timur.

## **B. Pembahasan**

Pada penelitian ini penilaian hasil belajar siswa terdapat 3 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.

Dikutip oleh Ulfah dan Arifudin, Bloom membagi hasil belajar pada tiga ranah, afektif, kognitif dan psikomotorik. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, ranah kognitif berkaitan dengan kecerdasan intelektual (pengetahuan), dan psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.<sup>60</sup>

Pada penelitian penilaian dilakukan hanya pada ranah kognitif. Seperti yang disebutkan diatas bahwa ranah kognitif merupakan penilaian yang berkaitan dengan kecerdasan intelektual (pengetahuan), artinya pada penelitian ini penilaian difokuskan pada ranah pengetahuan. Menurut Bloom yang dikutip oleh Ulfah dan Arifudin, ranah kognitif diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap setiap pemahaman tentang bahan atau materi yang dipelajari, pemahaman ini menerangkan berapa banyak peserta didik mampu menerima, menyerap, dan

---

<sup>60</sup>Ulfah and Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 2.

memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik atau sejauh mana peserta didik mampu memahami dan mengerti dari setiap apa yang dibaca, dilihat, dirasakan atau dialami merupakan hasil langsung yang dilakukan.<sup>61</sup>

Penelitian dilakukan pada tiga tahap yaitu *pretest*, perlakuan dan *posttest*. Pelaksanaan penelitian dilakukan oleh peneliti sendiri secara tatap muka, dengan posisi peneliti sebagai pengajar. Penelitian ini dilakukan pada hari-hari tertentu sesuai dengan izin wali kelas yang bersangkutan.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya diatas bahwa dalam penelitian ini terdapat 3 indikator penilaian hasil belajar. Ketiga indikator tersebut dapat diselesaikan dengan baik oleh siswa setelah diberikan perlakuan. Terbukti dengan peningkatan nilai hasil belajar pada penilaian *posttest*. Hasil belajar siswa yang baik tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor, dalam hal ini strategi dan media pembelajaran yang dipakai juga termasuk. Pada penelitian ini strategi pembelajaran yang dipakai yaitu strategi *point-counterpoint* (debat) dan media yang dipakai yaitu media kartu. Dua komponen tersebut berhasil memotivasi dan menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.<sup>62</sup>

Penilaian dilakukan dengan memberikan latihan soal pilihan ganda yang berjumlah 15 soal pada *pretest* dan *posttest*.. Seperti yang ada pada tabel 4.2 dan tabel 4.3, diketahui bahwa pada tabel 4.2 yang merupakan hasil *pretest* siswa, nilai siswa yang berada di bawah standar nilai ketuntasan minimal mencakup

---

<sup>61</sup>Ulfah and Arifudin, 2.

<sup>62</sup>Christiana Evy Widyahening, "Penggunaan Strategi Pembelajaran Fishbone Diagram Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 1 (January 31, 2018): 13, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.59>.

hampir keseluruhan siswa yakni 92,3% atau 12 orang siswa yang memiliki nilai predikat 'kurang' dan hanya satu orang saja memiliki nilai diatas standar nilai ketuntasan minimal. Namun setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan strategi *point-counterpoint* dengan bantuan media kartu nilai siswa terlihat mengalami peningkatan meskipun masih terdapat siswa yang belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yaitu mencakup 46,2% atau berjumlah 6 orang siswa. Sedangkan siswa lain telah memenuhi standar nilai ketuntasan minimal yaitu 23% (3 orang) dengan predikat nilai 'Cukup', 15,4% (2 orang) dengan predikat nilai 'Baik', dan 15,4% (2 orang) dengan predikat nilai 'Sangat Baik'. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan (pembelajaran dengan strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu) maka terdapat peningkatan nilai pada sekitar 53% atau 7 orang siswa.

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif sendiri yang ada pada tabel 4.4, ditemukan bahwa nilai mean (rata-rata) hasil uji *pretest* yang diikuti oleh 13 siswa sebesar 41,54 yang berdasarkan kriteria nilai rapor siswa memiliki predikat 'Kurang', dengan nilai maximum 67 dan nilai minimum 20, serta standar deviasi sebesar 13,908 dan median 40,00. Sedangkan pada hasil uji *posttest* ditemukan hasil mean (rata-rata) sebesar 65,08 yang berdasarkan kriteria nilai rapor siswa memiliki predikat 'Cukup', dengan nilai maximum 100 dan nilai minimum 33, serta standar deviasi 20,035 dan median 67,00. Hal ini membuktikan adanya peningkatan nilai siswa setelah diberi perlakuan, dilihat dari peningkatan nilai siswa dari *pretest* ke *posttest*.

Hipotesis sendiri disimpulkan berdasarkan hasil uji paired sample T-test yang dapat dilihat pada tabel 4.6, dan didapatkan hasil signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut maka ditarik kesimpulan bahwa hasil hipotesis adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya strategi pembelajaran *point-counterpoint* berbantuan media kartu efektif digunakan pada pelajaran IPS di kelas 5 SDN 1 Satui Timur.

Melihat pada hasil yang telah dipaparkan diatas peneliti dapat mengatakan bahwa penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu pada kelas 5A di SDN 1 Satui Timur dinilai efektif. Meskipun peningkatan hasil belajar siswa hanya naik satu tingkat saja yaitu dari 'Kurang' ke 'Cukup'. Hal tersebut tentunya karena beberapa faktor, salah satunya yaitu kemampuan membaca siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa yang hanya naik satu tingkat saja dipengaruhi oleh pasifnya siswa saat melakukan pembelajaran. Siswa hanya aktif jika pembelajaran atau pembahasan yang mereka rasa cukup menarik. Sebagian siswa aktif dalam pembelajaranpun hanya sebatas bertanya jika tidak tahu, dan menjawab jika diberi pertanyaan. Selebihnya siswa diam dan hanya menyimak. Setelah dilakukan pengamatan lebih oleh peneliti, maka diketahui bahwa tindakan pasif mereka karena pembelajaran sebelumnya guru cenderung hanya memberikan tugas berupa latihan soal atau materi dan tidak diberikan pembahasan yang lebih mendalam. Saat latihan soalpun guru langsung memberikan nilai tanpa ada pembahasan ataupun penjelasan mengenai hasil nilai tersebut. Dengan kata lain guru tidak memberikan feedback apapun kepada siswa. Siswa tidak diberi

kesempatan untuk aktif dalam belajar, baik itu tanya jawab antar siswa maupun antar guru-siswa selama proses pembelajar ataupun pemberian feedback saat tugas. Seperti yang dipaparkan oleh Erlis Nurhayati dalam jurnalnya, bahwa keaktifan belajar siswa dilihat pada kemampuan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran baik secara jasmani maupun rohani, seperti memecahkan masalah, memaparkan pendapat untuk memberikan pemahaman pada diri sendiri.<sup>63</sup>

Selain hal tersebut diatas, yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa hanya naik satu tingkat saja adalah kemampuan membaca siswa. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah jenis media yang digunakan yaitu kartu bergambar dengan teks pendukung, selain itu juga terdapat bahan bacaan yang diberikan.



**Gambar 4. 1 Media Kartu Bergambar**

<sup>63</sup>Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (2020): 147, <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa selalu diminta untuk membaca bahan bacaan baik secara mandiri maupun bergantian bahkan dengan diselingi *game*. Pada saat itulah diketahui bahwa kemampuan membaca siswa dapat dikatakan kurang memuaskan. Selama proses membaca, baik bahan bacaan maupun media, siswa masih terbata-bata dan salah dalam menyebutkan huruf yang ada pada teks. Dengan kata lain kemampuan membaca siswa dapat dikatakan setara dengan kelas rendah yang artinya kemampuan membaca siswa tidak seperti kemampuan membaca siswa kelas 5 yang seharusnya. Selain itu saat melakukan pembelajaran siswa berkali-kali diarahkan untuk membaca bahan bacaan, namun tetap saja sebagian siswa masih abai dan hanya melihat saja tanpa membaca bahan bacaan tersebut. Seperti yang dipaparkan oleh Aulia yang dikutip oleh Inawati dan Sanjaya, bahwa membaca memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan membaca menjadi dasar bagi seluruh proses pembelajaran. Jika kemampuan membaca sejak dini tidak memadai, maka dikemudian hari anak akan mengalami kesulitan belajar. Sedangkan saat ini kemampuan membaca yang dimiliki sebagian siswa masih belum memadai.<sup>64</sup> Karena itu masih banyak siswa yang memiliki nilai dengan predikat ‘Kurang’.

Kemudian saat perlakuan sendiri hanya sebagian siswa yang dinilai cukup aktif dan dapat bekerja sama, siswa juga cukup bersemangat ketika membahas pelajaran dengan diselingi canda, bebas tanya jawab, bebas berpendapat, dan permainan. Namun hal tersebut hanya berlaku pada sebagian siswa saja,

---

<sup>64</sup>Inawati Inawati and Muhamad Doni Sanjaya, “Kemampuan Membaca Cepat Dan Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri Oku,” *Jurnal Bindo Sastra* 2, no. 1 (2018): 174, <https://doi.org/10.32502/jbs.v2i1.927>.

sedangkan sebagian lainnya hanya menyimak dan hanya akan menjawab ketika ditanya saja.

Berdasarkan pengamatan peneliti hal tersebut dikarenakan siswa cukup malu untuk berinteraksi dengan aktif pada pengajar karena baru pertama kali bertemu dan hanya dalam waktu yang singkat. Strategi pelajaran yang digunakan oleh peneliti sendiri dirasa cukup membantu dan memotivasi siswa untuk belajar dan bekerja sama serta berdiskusi dengan temannya sehingga hal ini memicu semangat belajar siswa. Media kartu sendiri menarik minat siswa untuk menyampaikan gagasan atau pendapat yang ingin mereka sampaikan. Selama melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi *point-counterpoint* dan media kartu siswa cukup antusias mengikuti pembelajaran. Media kartu sendiri menjadi daya tarik siswa untuk lebih semangat dan berani mengutarakan pendapat. Dalam pengamatan peneliti siswa menyampaikan pendapat karena mendapat ide atau gagasan dari teks dalam media kartu. Strategi *point-counterpoint* sendiri menjadi sarana siswa untuk melakukan diskusi dan menyampaikan pendapat dengan lebih bebas, sehingga mereka mampu menggali dan mengasah kemampuan mereka dengan lebih luas.

Keaktifan siswa dan minat membaca serta kemampuan membaca siswa berperan penting dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *point-counterpoint* dan media kartu ini. Kurangnya kemampuan membaca dan minat membaca siswa serta kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran menyebabkan kurangnya nilai siswa pada hasil belajar yang diambil. Menyikapi hal tersebut, yaitu kepasifan siswa dan kemampuan membaca siswa, maka

mungkin beberapa hal ini dapat dilakukan. Pertama, dalam menyikapi kepasifan siswa, para pendidik dapat menggunakan metode maupun media pembelajaran yang sesuai dan dapat memberikan penjelasan materi yang dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh siswa.<sup>65</sup> Dengan demikian, maka siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif. Adanya stimulus dalam pembelajaran menjadi faktor keberhasilan tujuan pembelajaran. Memberikan penjelasan materi sesuai dengan kemampuan siswa dalam menerima dan menyerap pemahaman isi materi tersebut dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diterima. Selain itu penting untuk feedback pada tugas yang telah dikerjakan siswa, hal ini berguna agar siswa dapat mengetahui dimana letak kesalahan yang mereka lakukan, dan tentunya dapat memperbaikinya. Seperti yang dikatakan oleh Gerry Miller yang dikutip oleh Febriandani, Masriani, Hadi bahwa untuk meningkatkan hasil belajar feedback memberikan pengaruh yang paling kuat. Febriandani, Masriani, Hadi dalam jurnalnya juga menyebutkan bahwa, dalam proses pembelajaran feedback merupakan komponen penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.<sup>66</sup> Sedangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca, siswa sebaiknya dibiasakan untuk membaca lebih sering. Selain itu selama proses pembelajaran membaca guru biasanya hanya memberikan bahan bacaan dan tidak menggunakan model, strategi atau metode pembelajaran apapun. Hal itu juga memberikan dampak pada tidak tercapainya tujuan

---

<sup>65</sup>Ahmad Kharis, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT Pada Tematik," *Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 3 (2019): 176, <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19387>.

<sup>66</sup>Eka Fitri Febriandani, "Pengaruh Immediate Feedback Disertai Reward Terhadap Hasil Belajar Materi Asam Basa Di SMA," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 6, no. 6 (June 5, 2017): 1, <https://doi.org/10.26418/jppk.v6i6.20279>.



pembelajaran yang diinginkan.<sup>67</sup> Memilih dan menggunakan model, strategi dan metode pembelajaran yang tepat juga merupakan kunci dari berhasilnya proses pembelajaran. Jadi sebaiknya gunakan model atau metode bahkan media dalam proses pembelajaran membaca untuk meningkatkan kemampuan siswa. Selain membuat membaca jadi menarik juga dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Membuat kegiatan membaca menjadi menarik dapat membuat siswa menyukai kegiatan tersebut, dengan demikian maka siswa dapat dengan mudah menerima pembelajaran yang diberikan. Karena orang cenderung dapat menerima informasi dengan lebih baik jika mereka tertarik (menyukai) apa yang mereka pelajari. Sehingga mereka cenderung dapat mengulangi atau mengingat kegiatan tersebut, yang mana dalam hal ini berarti kegiatan membaca.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup>Febrina Dafit, "Pengaruh Model Pembelajaran Multiliterasi Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2017): 90, <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i1.7937>.

<sup>68</sup>Eni Fariyatul Fahyuni and Adi Bandono, "Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Halaqa* 14, no. 1 (2015): 76.