

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
DENGAN MENERAPKAN MODEL KOOPERATIF TIPE
POINT COUNTER POINT (PCP) MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA GAMBAR
(PTK Mata Pelajaran IPS Kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu)**

SKRIPSI



OLEH

**DENDI SAPUTRA
A1G 009 068**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
DENGAN MENERAPKAN MODEL KOOPERATIF TIPE
POINT COUNTER POINT (PCP) MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA GAMBAR**

(PTK Mata Pelajaran IPS Kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu)

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Bengkulu
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH

**DENDI SAPUTRA
A1G 009 068**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Bersama kesulitan ada kemudahan (QS. Al-Insyirah: 5-6).
2. Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sampai kaum itu mengubah nasib mereka sendiri (QS. Al-Anfal: 53).
3. Kita boleh berencana tapi Allah yang menentukan. Yang Allah ketahui jauh lebih baik dari apa yang kita ketahui (Dede)
4. Hidup adalah pilihan, apa yang kita dapatkan sekarang adalah buah dari pilihan kita kemarin (Dede).

PERSEMBAHAN

Sujud syukurku pada-Mu Ya Allah. Atas nikmat iman dan kesehatan yang Engkau berikan untukku, sehingga aku dapat menggapai impian yang telah kudambakan selama ini. Ku persembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tuaku (Bakku terkasih Yuhirman dan Makku tersayang Sepiha) yang telah menghadiahkan kado terindah untukku yaitu kehidupan.
2. Kakak-kakakku tersayang (kak Arsil, wa Yet) yang selalu memberikan kasih sayang, doa dan motivasi untukku. Ponakanku tersayang yang selalu membuatku tersenyum (M. Rizik Gianda Pratama dan M. Fahri Lufti Alrazi).
3. Adikku tersayang (Bobi Candra Setiawan) yang senantiasa menyemangatiku.
4. Untuk keluarga besarku terimakasih atas dukungan serta bantuan moril maupun materil yang telah diberikan.
5. Seluruh Dosen PGSD yang dengan ikhlas membimbingku dari awal sampai akhir.
6. Untuk seseorang yang telah memberi motivasi, mengembalikan senyumku saat aku membutuhkannya (Mery Dwi Heriani).
7. Sahabat-sahabatku (Beni, Cucu, Deka, Dewi, Ira, Donal, Manyun, Yuli, Tini, Riri, Eky, Bucin, Yeyen, Rozi, Narendra, Wahyu, Jhon H, Jon T, Yogi, Marlin, Aidil, Eky, Arif) yang selalu memberikan bantuan, bimbingan dan nasehat dalam kebingunganku.

ABSTRAK

Saputra, Dendi. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Kooperatif *Point Counter Point* Melalui Penggunaan Media Gambar (PTK Mata Pelajaran IPS Kelas VA Sdn 07 Kota Bengkulu). Dra. Wurjinem, M.Si., Dra. Hasnawati, M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran IPS siswa kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu dengan menerapkan model kooperatif tipe *point counter point* (*pcp*) melalui penggunaan media gambar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini guru dan siswa kelas VA SDN 07. Instrumen yang digunakan yakni lembar observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan rumus rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Data observasi dianalisis dengan rata-rata skor dan kriteria penilaian. Hasil yang dicapai pada penelitian ini adalah, siklus I diperoleh rata-rata observasi aktivitas guru 42,25 kategori baik meningkat di siklus II 46,5 kategori baik. Rata-rata observasi aktivitas siswa siklus I 37,75 kategori cukup meningkat di siklus II 44 kategori baik. Siklus I diperoleh rata-rata tes 50,01 dengan ketuntasan belajar klasikal 45,16% meningkat di siklus II rata-rata tes 78,30 dengan ketuntasan belajar klasikal 90,32%. Persentase aspek afektif menanggapi siklus I 43,54%, siklus II 64,91%. Menerima siklus I 43,54%, siklus II 74,16%. Mengelola siklus I 46,77%, siklus II 67,73%. Menilai siklus I 48,38%, siklus II 60,96%. Menghayati siklus I 48,38%, siklus II 62,09%. Persentase aspek psikomotor artikulasi siklus I 29,03%, siklus II 54,83%. Memanipulasi siklus I 27,81%, siklus II 61,28%. Menirukan siklus I 37,09%, siklus II 61,28%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *point counter point* (*pcp*) melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu.

Kata kunci: Model Kooperatif Point Counter Point, Media Gambar, Aktivitas Pembelajaran, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul ” Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Kooperatif *Point Counter Point* (PCP) Melalui Penggunaan Media Gambar (PTK Mata Pelajaran IPS Kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Selesainya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
2. Ibu Dra. V. Karjiyati, M.Pd., selaku Ketua Prodi S1 PGSD yang telah memfasilitasi administrasi bagi mahasiswa.
3. Ibu Dra. Wurjinem, M.Si., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan masukan dengan penuh kesabaran hingga selesainya skripsi ini.
4. Ibu Dra. Hasnawati, M.Si., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis dari awal sampai selesainya skripsi ini.
5. Ibu Dra. Sri Dadi, M.Pd, selaku Penguji I yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan pada penulis guna kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Feri Noperman, M.Pd, selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan sarannya demi perbaikan skripsi ini.

7. Bapak/Ibu staf pengajar program studi PGSD FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan berbagai disiplin ilmu sehingga penulis mampu meraih gelar sarjana pendidikan.
8. Ibu Elinarti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 07 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian.
9. Ibu Nurhasanah, A.Ma, selaku Guru Kelas VA SDN 07 dan Ibu M.C. Dwi Haryanti, S.Pd selaku Guru Kelas IVA SDN 07 Kota Bengkulu yang telah banyak membantu dan bekerja sama dengan penulis selama melakukan penelitian.
10. Ibu dan bapakku, Kakak-Kakak dan Adiku tercinta yang selalu mendoakan, memotivasi dan memberikan dukungan yang tiada hentinya sehingga selalu berjuang menyekolahkan penulis hingga sampai saat ini.
11. Teman-teman seperjuangan S1 PGSD angkatan 2009

Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Bengkulu, Desember 2013
Penulis

Dendi Saputra

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
HALAMAN KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN DAFTAR ISI	viii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	x
HALAMAN DAFTAR TABEL	xv
HALAMAN DAFTAR BAGAN	xvi
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori	11
1. Pembelajaran IPS di SD	11
2. Model kooperatif tipe PCP	15
3. Media Gambar	23
4. Aktivitas belajar	26
5. Hasil Belajar	28
B. Hasil Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis Tindakan	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Subjek Penelitian.....	35

C. Variabel Penelitian	35
D. Definisi Operasional	36
E. Prosedur Penelitian	37
F. Instrumen Penelitian	49
G. Teknik Pengumpulan Data	50
H. Teknik Analisis Data	52
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan	56

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Refleksi Awal Proses Pembelajaran IPS	57
B. Deskripsi Hasil Penelitian	58
C. Pembahasan	93

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	99
B. Saran	100

DAFTAR PUSTAKA	102
-----------------------------	------------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	104
-----------------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	105
--------------------------------	------------

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 KKM SDN 07	106
Lampiran 2 Nilai Ulangan Bulanan IPS	107
Lampiran 3 Silabus Siklus I Pertemuan 1	108
Lampiran 4 RPP Siklus I Pertemuan 1	112
Lampiran 5 Lembar Diskusi Siswa Siklus I Pertemuan I	119
Lampiran 6 Kunci Jawaban LDS Siklus I Pertemuan 1	122
Lampiran 7 Lembar Evaluasi Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	124
Lampiran 8 Lembar Jawaban Evaluasi Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	125
Lampiran 9 Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	126
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I Pengamat I	134
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I Pengamat II	136
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I Pengamat I	138
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I Pengamat II	140
Lampiran 14 Lembar Observasi Afektif Siswa siklus I pertemuan 1	142
Lampiran 15 Lembar Observasi Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan 1	144
Lampiran 16 Silabus Siklus I pertemuan II	146
Lampiran 17 RPP Siklus I pertemuan II.....	150
Lampiran 18 Lembar Diskusi Siswa Siklus I Pertemuan II.....	157
Lampiran 19 Kunci Jawaban LDS siklus I Pertemuan II	159
Lampiran 20 Lembar Evaluasi Siswa Siklus I Pertemuan II.....	160

Lampiran 21 Kunci Jawaban Evaluasi Siswa Siklus I Pertemuan II.....	161
Lampiran 22 Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	163
Lampiran 23 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	
Pengamat I.....	165
Lampiran 24 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	
Pengamat II	167
Lampiran 25 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan II	
Pengamat I	169
Lampiran 26 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II	
Pengamat II.....	171
Lampiran 27 Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus I	
Pertemuan II.....	173
Lampiran 28 Lembar Observasi Psikomotor Siswa Siklus I	
Pertemuan II	175
Lampiran 29 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	177
Lampiran 30 Analisis hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	179
Lampiran 31 Rekapitulasi Hasil tes Siswa Siklus I.....	181
Lampiran 32 Silabus Siklus II Peremuan I.....	182
Lampiran 33 RPP Siklus II pertemuan I.....	187
Lampiran 34 Lembar Diskusi Siswa Siklus II pertemuan I.....	194
Lampiran 35 Kunci Jawaban LDS Siswa siklus II Pertemuan I.....	196
Lampiran 36 Lembar Evaluasi Siswa Siklus II pertemuan I	197
Lampiran 37 Kunci Jawaban Evaluasi Siswa Siklus II Pertemuan I.....	198
Lampiran 38 Materi Pembelajaran Siklus II pertemuan I	199
Lampiran 39 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	
Pertemuan I Pengamat I.....	202
Lampiran 40 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	

Pertemuan I Pengamat II.....	204
Lampiran 41 Lembar Oservasi Aktivitas Siswa Siklus II	
Pertemuan I Pengamat I.....	206
Lampiran 42 Lembar Observsi Aktivitas Siswa Siklus II	
Pertemuan I Pengamat II.....	208
Lampiran 43 Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus II	
pertemuan I.....	210
Lampiran 44 Lembar Observasi Psikomotor Siswa Siklus II	
Pertemuan II.....	212
Lampiran 45 Silabus Siklus II Pertemuan II.....	214
Lampiran 46 RPP Siklus II pertemuan II	217
Lampiran 47 Lembar Diskusi Siswa Siklus II Pertemuan II	224
Lampiran 48 Kunci Jawaban LDS siswa Siklus II Pertemuan II.....	226
Lampiran 49 Lembar Evaluasi Siswa Siklus II Pertemuan	227
Lampiran 50 Kunci Jawaban Evaluasi Siswa Siklus II Pertemuan II	228
Lampiran 51 Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	230
Lampiran 52 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	
Pertemuan II Pengamat I.....	234
Lampiran 53 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	
Pertemuan II Pengamat II.....	236
Lampiran 54 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	
Pertemuan II Pengamat I.....	238
Lampiran 55 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	
Pertemuan II Pengamat II.....	240
Lampiran 56 Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus II Pertemuan II.....	242
Lampiran 57 Lembar Observasi Psikomotor Siswa Siklus II	
Pertemuan II.....	244

Lampiran 58 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	246
Lampiran 59 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	248
Lampiran 60 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus II.....	250
Lampiran 61 Indikator dan Deskriptor Penilaian	
Lembar Observasi Guru	251
Lampiran 62 Indikator dan Deskriptor Penilaian	
Lembar Observasi Siswa	256
Lampiran 63 Deskriptor Penilaian Afektif	260
Lampiran 64 Deskriptor Penilaian Psikomotor	262
Lampiran 65 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus I dan Siklus II.....	263
Lampiran 66 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	264
Lampiran 67 Surat Izin Penelitian dari Diknas II	267
Lampiran 68 Surat Pernyataan telah Melakukan Penelitian dari SD	268

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Rekapitulasi Analisis Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	59
Tabel 4.2 Rekapitulasi Analisis Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	64
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I.....	67
Tabel 4.4 Rata-rata Skor Aspek Afektif Siklus I dalam Kategori Baik.....	68
Tabel 4.5 Rata-rata Skor Aspek Psikomotor Siklus I dalam Kategori sangat Terampil.....	69
Tabel 4.6 Rekapitulasi Analisis Observasi Aktivitas Guru Siklus II	76
Tabel 4.7 Rekapitulasi Analisis Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	80
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Tes Siklus II	84
Tabel 4.9 Rata-rata Skor Aspek Afektif Siklus II dalam Kategori Baik	86
Tabel 4.10 Rata-rata Skor Aspek Psikomotor Siklus II	87

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Pikir.....	32
Bagan 3.1 Tahap-Tahap Penelitian Tindakan.....	38

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan	264
--	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna di muka bumi ini. Ia selain memiliki ciri-ciri fisik yang khas, juga dilengkapi dengan kemampuan intelingensia dan daya nalar yang tinggi sehingga menjadikan ia mampu berpikir, berbuat, dan bertindak ke arah perkembangannya sebagai manusia yang utuh. Untuk menuju ke arah perkembangan manusia yang optimal sesuai dengan potensi dan kemampuan yang dimilikinya, manusia memerlukan pendidikan sebagai suatu proses dan usaha sadar untuk lebih memanusiakan manusia. Sehingga banyak ahli yang telah mendefinisikan pendidikan yang dipandang dari berbagai aspek dan kepentingan.

UU SPN No. 20 tahun 2003 dalam Sagala (2006: 3) menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sedangkan menurut Piaget dalam Sagala (2006: 1-3) pendidikan berarti menghasilkan dan mencipta, meskipun suatu penciptaan itu dibatasi oleh perbandingan dengan penciptaan yang lain, pendidikan sebagai penghubung dua sisi, di satu sisi individu yang sedang tumbuh dan disisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral yang akhirnya menjadi tanggung jawab pendidik untuk mendorong individu tersebut.

Dalam dunia pendidikan tidak lepas juga dari adanya interaksi belajar mengajar agar terbentuknya suatu ilmu pengetahuan yang dapat mengubah perilaku kearah yang lebih baik ini merupakan salah satu tujuan dari pendidikan. Sehingga dalam pelaksanaannya interaksi belajar mengajar dilaksanakan berdasarkan tahap perkembangan anak.

Konsep Piaget dalam Dimiyanti dan Mudjiono (2006: 14) mengenai tahap perkembangan belajar pada peserta didik digolongkan sebagai berikut: 1) tahap sensorimotor (0.0 - 2.0 tahun) yaitu anak mengenal lingkungan dengan kemampuan sensorik yaitu dengan penciuman, penglihatan, pendengaran, perabaan, dan menggerak-gerakan, 2) tahap pra operasional (2.0 – 7.0 tahun) yaitu anak mengendalikan diri pada persepsi tentang realitas, telah mampu menggunakan simbol, bahasa, konsep sederhana, berpartisipasi, membuat gambar dan mengolong-golongkan, 3) tahap operasional konkrit (7.0-11.0 tahun) yaitu dapat mengembangkan pikiran logis, dapat mengikuti penalaran logis meskipun kadang- kadang memecahkan masalah secara “ *trial and error*”, 4) Operasional formal (11.0 tahun-keatas) yaitu anak dapat berpikir abstrak seperti orang dewasa.

Untuk menanggapi teori perkembangan pada usia SD yaitu tahap operasional konkrit (7.0-11.0 tahun) maka diperlukan interaksi belajar mengajar. Menurut pendapat Dimiyanti dan Mudjiono (2006: 18) belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ranah-ranah tersebut tertuju pada bahan tertentu. Proses pembelajaran pada siswa SD harus memperhatikan karakteristik siswa pada usia SD, adapun karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada usia

SD dibahas sebagai berikut: 1) anak SD adalah senang bermain; 2) senang bergerak; 3) senang bekerja dalam kelompok; 4) senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung (Desmita, 2009: 35).

Berdasarkan pendapat di atas maka peran guru dalam melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di SD ialah sebagai berikut : 1) Guru SD hendaknya melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih- lebih untuk kelas rendah; 2) Guru hendaknya merancang pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak; 3) Guru harus merancang pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi, guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu masalah/tugas secara kelompok; 4) Guru hendaknya merancang pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Seorang guru sebagai pengajar tentunya akan berusaha secara maksimal dengan menggunakan berbagai keterampilan dan kemampuannya agar anak didiknya dapat mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran, sebab belajar mengajar itu mengalami perubahan tingkah laku yang merupakan hasil belajar itu sendiri. Sebagaimana yang telah diungkapkan Sagala (2006: 9) bahwa mengajar merupakan suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa belajar.

Berdasarkan pendapat ahli diatas peranan guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Alat yang akan digunakan dan keadaan siswa pada akhirnya

bergantung pada guru dalam mengelola komponen yang ada. Metode yang digunakan juga sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai pemegang peranan yang sangat penting, guru dituntut untuk menguasai berbagai metode dan media mengajar serta terampil dalam menggunakan alat peraga. Dengan kata lain kualitas pembelajaran tergantung kepada kemampuan guru dalam memadukan secara sistematis dan sinergis guru, kurikulum, bahan belajar, media, fasilitas, sistem, pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Peningkatan mutu pendidikan disekolah dapat ditingkatkan melalui perbaikan proses pembelajaran. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses pembelajaran di sekolah telah muncul dan berkembang seiringnya pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagaimana tersirat pada fungsi dan tujuan pendidikan IPS di SD, guru dituntut membawa siswa kepada kenyataan hidup sebenarnya yang dapat dihayati, ditanggapi, dianalisa dan akhirnya dapat membina kepekaan sikap, mental, keterampilan-keterampilan dalam menghadapi kehidupan nyata, dengan begitu semua potensi siswa dapat dikembangkan.

Menurut Sumaatmadja (2004: 1.13) IPS sebagai bidang pendidikan, tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial, melainkan lebih jauh daripada itu berupaya membina dan mengembangkan mereka menjadi SDM Indonesia yang berketerampilan sosial dan memiliki kepedulian sosial yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional. Untuk mewujudkan tujuan nasional itu, Depdiknas pada kurikulum KTSP (2007) merumuskan bahwa mata

pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu, diperoleh permasalahan pembelajaran IPS yang dialami oleh siswa antara lain: 1) siswa hanya mencatat dari buku sumber yang ada; 2) siswa hanya pasif dan tidak ada proses timbal balik dalam pembelajaran; 3) siswa tidak pernah bertanya dan mengungkapkan ide selama pembelajaran berlangsung dan jarang melakukan kerja kelompok; 4) siswa tidak berani atau kurang percaya diri jika diminta maju ke depan kelas untuk mengemukakan gagasan; 5) tidak adanya tukar pikiran/pendapat antar siswa; 6) hasil belajar siswa rendah.

Sedangkan permasalahan guru dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi antara lain sebagai berikut: 1) selama proses belajar mengajar yang dilakukan guru kelas, gurulah yang banyak berbicara dan menyampaikan informasi, sehingga siswa menjadi pasif; 2) proses pembelajaran masih bersifat konvensional, yaitu hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru; 3) metode yang banyak digunakan guru adalah metode ceramah; 4) guru kurang membiasakan siswa untuk belajar dengan metode serta pendekatan pembelajaran yang bervariasi; 5) guru tidak menggunakan media pembelajaran; 6) guru kurang dalam memberikan penguatan selama proses pembelajaran

berlangsung; 7) guru kurang membiasakan siswa untuk bertukar pendapat dengan sesama siswa/kelompok.

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran baik yang di alami oleh siswa maupun guru, menyebabkan rendahnya nilai rata-rata hasil ulangan pada mata pelajaran IPS di kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu 60 sehingga dikatakan tidak tuntas. Sesuai dengan Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN 07 Kota Bengkulu untuk mata pelajaran IPS yaitu 65.

Table 1.1 nilai rata-rata ulangan Mapel IPS kelas V SDN 07

Kota Bengkulu

Kelas	Nilai rata-rata ulangan mata pelajaran IPS
VA	60
VB	65

Berdasarkan nilai rata-rata ulangan mata pelajaran IPS kelas VA SD N 07 Kota Bengkulu diatas yang tidak tuntas, maka perlu adanya tindakan yang dapat mengubah pola pembelajaran sehingga guru tidak sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa tetapi dapat membuat siswa bekerjasama dengan teman sekelompoknya agar menemukan pengetahuan sendiri berdasarkan hasil diskusi, yang nantinya akan membagi ilmu yang didapat tersebut kepada teman-temannya melalui presentasi dan tanya jawab di depan kelas. Jadi selain siswa mendapat ilmu, siswa juga dapat meningkatkan aktivitas belajar, seperti kerja sama antar kelompok, saling menghargai pendapat, dan juga bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Sehingga solusi yang dapat ditempuh yaitu mencari strategi

pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna, dan salah satu solusi yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point* (*PCP*) melalui penggunaan media gambar.

Model kooperatif tipe *Point Counter Point* (*PCP*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif sederhana yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Suprijono (2013: 54) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Sehingga pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, bekerjasama, saling menghormati, bertukar pikiran dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Model kooperatif tipe *Point counter Point* (*PCP*) mengoptimalkan partisipasi siswa, dengan perdebatan yang sengit akan mempertajam hasil pembicaraan, membangkitkan daya tarik untuk turut berbicara dan dapat diterapkan pada kelompok besar, dengan alasan ini mengapa model pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point* (*PCP*) diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran.

Sudjana dan Rifai dalam Sukiman (2012: 86) menyatakan media gambar/foto merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya. Jika demikian dapat dikatakan kemampuan media gambar dalam pembelajaran dapat digunakan dengan mudah, dengan ini diharapkan penggunaan media

gambar dapat merangsang minat dan perhatian siswa, sehingga membantu siswa dalam memahami dan mengingat isi informasi bahan dalam pembelajaran yang menyertainya. Dari hasil pembahasan tersebut dapat memperjelas bahwa media gambar berpengaruh dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media gambar sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar, karena media gambar dapat pesan dan mentransformasikan pengetahuan verbal yang sering disampaikan guru. Penerapan model pembelajaran dan penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran sangat menentukan motivasi, minat, dan keaktifan siswa, dengan motivasi, minat dan keaktifan belajar siswa yang meningkat diharapkan hasil belajar siswa akan ikut meningkat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar (Ptk: Mata Pelajaran IPS Kelas VA SD N 07 Kota Bengkulu)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah pokok di atas maka dapat dijabarkan sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran IPS di kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu?

2. Apakah penerapan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPS dengan menerapkan model model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar di Kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menerapkan model model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar di Kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan, pengkajian yang berhubungan dengan penerapan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

- 1). Sebagai pengalaman dan bekal pengetahuan dalam belajar mengajar dengan menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar

2). Dapat menambah percaya diri guru sebagai tenaga profesional karena selama pelaksanaan belajar mengajar guru sudah mengupayakan perbaikan;

b. Bagi guru

1). Membantu guru menjelaskan konsep-konsep materi melalui penerapan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar agar siswa mudah memahami materi yang akan disampaikan;

2). Guru akan memperoleh informasi bentuk upaya perbaikan kualitas pembelajaran melalui penerapan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar.

c. Bagi siswa

1). Pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2). Pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3). Siswa akan lebih lama mengingat pembelajaran yang telah ia peroleh;

d. Bagi Kepala Sekolah

1). Memberikan sumbangan pemikiran yang baik dalam hal perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar pada sekolah tempat penelitian pada khususnya dan sekolah lain pada umumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Menurut Ischak (2006: 1.36) pengertian IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu, sedangkan pengertian ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Sisdiknas, 2003).

Pengertian IPS disebut juga sebagai *synthetic science*, karena konsep, generalisasi, dan temuan-temuan penelitian ditentukan atau diobservasi setelah fakta terjadi. Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademik ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan institusional pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila (Somantri dalam Koes, 2012). Pendidikan IPS adalah seleksi dari struktur disiplin akademik ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mewujudkan tujuan pendidikan dalam kerangka pencapaian tujuan pendidikan nasional berdasarkan pancasila. Selaras dengan yang dikatakan Ischak (2006: 1.36) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis

gejala dan masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan dan satu perpaduan. Selanjutnya Pengertian IPS dalam KTSP adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, Tata Negara dan Sejarah (Depdiknas, 2007).

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan, bahwa IPS adalah mata pelajaran atau bidang studi yang merupakan paduan dan integrasi ilmu. Ilmu sosial yang dikemas dengan materi yang sederhana, menarik, mudah dimengerti dan dipelajari untuk tujuan instruksional di sekolah. Dimana IPS merupakan suatu pembelajaran yang tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang ditempuh dengan cara mengenalkan masalah-masalah sosial melalui pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi dan memecahkan permasalahan sosial

b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Untuk mewujudkan pembangunan nasional di bidang pendidikan diperlukan peningkatan dan penyempurnaan penyelenggaraan pendidikan nasional, yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian, perkembangan masyarakat serta kebutuhan pembangunan. Tujuan pembelajaran IPS menurut materi pelatihan KTSP (2008: 263) yaitu :

Mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat.

Sedangkan menurut Ischak (2006: 1.36) tujuan pendidikan IPS di SD yaitu sebagai berikut: 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat; 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi; menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan utama pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat (Trianto, 2011: 176).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPS di SD ialah untuk membekali serta mencetak generasi yang kreatif, inovatif dan kaya akan pengetahuan, sehingga dapat mengidentifikasi, menganalisis, serta melakukan tindakan untuk memecahkan permasalahan sosial yang dihadapi baik permasalahan yang datang dari diri sendiri, masyarakat, maupun dalam ruang lingkup kebangsaan sesuai dengan peraturan perundang-undangan dan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

c. Ruang Lingkup IPS SD

Dalam kurikulum pendidikan dasar kajian pendidikan IPS meliputi hal-hal sebagai berikut: 1) hal-hal yang berhubungan dengan pengetahuan sosial termasuk kajian tentang: keluarga, masyarakat setempat, tabungan, pajak, ekonomi setempat, wilayah propinsi, wilayah kepulauan, pemerintahan daerah, Negara RI, dan pengenalan kawasan dunia; 2) yang berhubungan dengan sejarah meliputi: kerajaan-kerajaan di Indonesia, tokoh dan peristiwa, bangunan sejarah, Indonesia pada zaman Portugis, Spanyol, Belanda Jepang dan beberapa peristiwa penting masa kemerdekaan (Sumaatmadja, 2004: 12.15).

Ruang lingkup pengajaran IPS di SD meliputi hal-hal yang berkaitan dengan: 1) manusia, tempat dan lingkungan; 2) waktu berkelanjutan dan perubahan; 3) sistem sosial dan budaya; 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Sardiyo, 2008: 1.29). Selaras dengan Ischak (2006: 18) ruang lingkup pengajaran IPS di SD meliputi: 1) keluarga; 2) masyarakat setempat; 3) uang; 4) tabungan; 5) pajak; 6) ekonomi; 7) wilayah provinsi; 8) wilayah kepulauan; 9) pemerintah daerah; 10) Negara RI; 10) pengenalan kawasan dunia

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air. Pendidikan IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun, karena pada tahapan itu anak membutuhkan pemahaman konsep dengan menggunakan hal-hal yang kongkrit.

2. Model pembelajaran Kooperatif *Point Counter Point (PCP)*

a. Pengertian pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Lie dalam Suprijono (2013: 56) mengemukakan model pembelajaran Kooperatif didasarkan pada falsafat *homo homini socius*. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial. Dengan kata lain, kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan. Tanpa kerja sama tidak akan ada individu, keluarga, organisasi dan kehidupan bersama lainnya.

Berdasarkan pengertian yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara kolaboratif untuk mempelajari suatu topik dan bekerja dalam kelompok yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur anggota kelompok yang bersifat heterogen.

b. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu: 1) adanya peserta didik dalam kelompok; 2) adanya aturan main dalam kelompok; 3) adanya upaya belajar dalam

kelompok; 4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok (Rusman, 2011: 204).

Pembelajaran *cooperative* mewedahi bagaimana siswa dapat bekerjasama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Situasi kooperatif merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan, maka siswa lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan, artinya tiap anggota kelompok bersikap kooperatif dengan sesama anggota kelompoknya. Pengelompokan siswa dapat ditentukan berdasarkan atas: 1) minat dan bakat siswa; 2) latar belakang kemampuan siswa; 3) perpaduan antara minat dan bakat siswa dan latar kemampuan siswa (Rusman, 2011: 204).

c. Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif

Roger dan Jhonson dalam Suprijono (2013: 58) mengemukakan bahwa ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi, serta evaluasi proses kelompok.

- 1) Ketergantungan positif (*Positive Interdependence*), yaitu suatu bentuk kerja sama yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan sehingga siswa mengerti kesuksesan kelompok sangat bergantung dengan kesuksesan anggotanya.
- 2) Tanggung jawab perseorangan (*Individual Accountability*), setiap anggota kelompok bertanggung jawab dalam menjelaskan konsep dan memastikan setiap anggota dalam kelompok siap untuk diuji/menerima aktivitas lain tanpa pertolongan anggota kelompok.

- 3) Interaksi tatap muka (*Face to face Promotion Interaction*), siswa diberikan waktu/kesempatan yang luas untuk berinteraksi dengan anggota kelompoknya untuk saling memberi dan menerima informasi.
- 4) Partisipasi dan komunikasi (*Participation Communication*), melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Suprijono (2013: 89-101) mengemukakan ada beberapa variasi dari metode/model belajar kooperatif yaitu: Jigsaw, Think-Pair-Share, Numbered Together, Group Investigation, Two Stay Two Stray, Make a Match, Listening Team, Inside-Out Circle, Bamboo Dancing, Point-Counter Point dan The Power Of Two. Dalam Penelitian ini menggunakan variasi dari metode/model pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)*.

d. Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2013: 65) menyatakan secara umum pembelajaran kooperatif memiliki langkah-langkah, yaitu: 1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa; 2) menyajikan informasi melalui demonstrasi atau pemberian bahan bacaan; 3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar; 4) membantu kerja tim dan belajar di dalam kelompok; 5) melakukan evaluasi; 6) pemberian penghargaan.

e. Pembelajaran Kooperatif *Point Counter Point (PCP)*

Pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini berarti membolehkan siswa untuk melakukan

pertukaran ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sehingga memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, dan menumbuhkan aktifitas serta daya cipta (Kreatifitas) siswa (Slavin dalam Rusman, 2009: 201). Salah satu pembelajaran kooperatif adalah *Point Counter Point (PCP)*.

Suprijono (2013: 99-100) menyatakan kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* dipergunakan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam berbagai perspektif. Sedangkan menurut Silberman (2007: 137) kegiatan ini merupakan sebuah teknik hebat untuk merangsang diskusi dan mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang berbagai isu kompleks. Format tersebut mirip dengan sebuah perdebatan namun kurang formal dan berjalan dengan lebih cepat.

Dari uraian diatas pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* adalah suatu cara dalam proses pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif berargumen (mengajukan ide-ide, gagasan) dari persoalan yang muncul atau sengaja dimunculkan dalam pembelajaran sesuai dengan aturan-aturan yang ada. Strategi ini sangat baik dipakai untuk melibatkan siswa dalam mendiskusikan isu –isu kompleks secara mendalam, permasalahan yang menimbulkan berbagai pandangan yang berbeda.

f. Tujuan pembelajaran kooperatif *PCP*

Hidayat dalam Zyafetya (2012) mengungkapkan tujuan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point (pcp)* adalah untuk melatih peserta didik agar mencari argumentasi yang kuat dalam memecahkan suatu masalah yang aktual di masyarakat sesuai posisi yang diperankan.

g. Langkah – langkah pembelajaran kooperatif PCP

Suprijono (2013: 100) menyatakan ada 8 langkah pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* yaitu: 1) organisasikanlah peserta didik ke dalam kelompok (4-5) orang; 2) aturlah posisi mereka saling berhadapan; 3) berikan kesempatan kepada setiap kelompok merumuskan argumentasi-argumentasi sesuai dengan perspektif yang dikembangkannya; 4) berikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi secara internal di dalam kelompoknya; 5) mulailah perdebatan dengan menyuruh salah satu kelompok menyampaikan pandangan perihal isu yang sama; 6) mintalah tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok lain perihal isu yang sama; 7) lanjutkan proses ini sampai waktu yang memungkinkan; 8) buatlah evaluasi hingga peserta didik dapat mencari jawaban sebagai titik temu dari argumentasi-argumentasi yang ada.

Selaras dengan Suprijono, Silberman (2007: 137) menyatakan pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* ada 5 langkah, yaitu: 1) pilihlah masalah yang mempunyai dua perspektif atau lebih; 2) bagilah kelas ke dalam kelompok-kelompok menurut jumlah posisi yang telah anda tetapkan, dan mintalah tiap kelompok mengungkapkan argumennya untuk mendukung bidangnya. Doronglah mereka bekerja dengan partner tempat duduk atau kelompok-kelompok inti yang yang kecil; 3) gabungkan kembali seluruh kelas, tetapi mintalah para anggota tiap kelompok untuk duduk bersama dengan jarak antara sub-sub kelompok itu; 4) jelaskan kepada peserta didik bisa memulai perdebatan. Setelah itu peserta didik mempunyai kesempatan menyampaikan argumen yang sesuai dengan posisi yang telah ditentukan. Teruskanlah diskusi

tersebut, dengan bergerak secara cepat maju-mundur antara atau di antara kelompok-kelompok itu; 5) simpulkan kegiatan tersebut dengan membandingkan isu-isu sebagaimana anda melihatnya. Berikan reaksi dan diskusi lanjutan.

Hidayat dalam Zyaifetya (2012) ada 8 langkah pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* yaitu: 1) pilihlah isu-isu yang mempunyai banyak perspektif; 2) bagi siswa kedalam kelompok-kelompok sesuai dengan yang telah anda tentukan; 3) minta masing-masing kelompok untuk menyiapkan argument-argumen sesuai dengan pandangan kelompok yang diwakili. Dalam aktivitas ini, pisahkan tempat duduk masing-masing kelompok; 4) kumpulkan kembali semua siswa dengan catatan, siswa duduk berdekatan dengan teman-teman satu kelompok; 5) mulai debat dengan mempersilahkan kelompok mana saja yang akan memulai; 6) setelah salah seorang siswa menyampaikan satu argument sesuai dengan pandangan yang diwakili oleh kelompoknya, mintalah tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok yang lain perihal isu yang sama; 7) lanjutkan proses ini sampai waktu yang memungkinkan; 8) rangkum debat yang baru saja dilaksanakan dengan menggaris bawahi atau mungkin mencari titik temu dari argument-argument yang muncul.

Sedangkan menurut Silberman (2007: 137-138) mengungkapkan bahwa sebagai seorang guru kita bisa memberikan variasi terhadap proses pembelajaran yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* yaitu;

- a) Sebagai ganti sebuah perdebatan kelompok dengan kelompok pasangkan peserta didik individual dari kelompok-kelompok berbeda dan suruhlah mereka saling berargumen. Ini dapat dilakukan secara serentak, agar setiap peserta didik didorong dalam perdebatan itu pada waktu yang sama. b) Aturlah kelompok-kelompok yang berlawanan agar mereka saling berhadap-hadapan. Ketika seseorang menyimpulkan argumennya, suruhlah peserta didik itu melemparkan satu benda (seperti sebuah bola atau tas kecil) kepada seorang anggota dari kelompok yang

berlawanan. Orang yang menangkap benda tersebut harus menangkalkan argument orang sebelumnya.

Dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* yang dikemukakan oleh Hidayat dalam Zyaifetyaz (2012), yaitu: 1) pilihlah isu-isu yang mempunyai banyak perspektif; 2) bagi siswa kedalam kelompok-kelompok sesuai dengan yang telah anda tentukan; 3) minta masing-masing kelompok untuk menyiapkan argument-argumen sesuai dengan pandangan kelompok yang diwakili. Dalam aktivitas ini, pisahkan tempat duduk masing-masing kelompok; 4) umpulkan kembali semua siswa dengan catatan, siswa duduk berdekatan dengan teman-teman satu kelompok; 5) mulai debat dengan mempersilahkan kelompok mana saja yang akan memulai; 6) setelah salah seorang siswa menyampaikan satu argument sesuai dengan pandangan yang diwakili oleh kelompoknya, mintalah tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok yang lain perihal isu yang sama; 7) lanjutkan proses ini sampai waktu yang memungkinkan; 8) rangkum debat yang baru saja dilaksanakan dengan menggaris bawahi atau mungkin mencari titik temu dari argument-argument yang muncul.

h. Keunggulan pembelajaran kooperatif *PCP*

Kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) dengan perdebatan yang sengit akan mempertajam hasil pembicaraan; 2) kedua segi permasalahan dapat disajikan, yang memiliki ide dan yang mendebat /menyanggah sama-sama berdebat untuk menemukan hasil yang lebih tepat mengenai sesuatu masalah; 3) siswa dapat terangsang untuk menganalisa masalah di dalam kelompok; asal terpimpin sehingga analisa itu terarah pada pokok permasalahan yang dikehendaki bersama; 4) dalam pertemuan debat itu

siswa dapat menyampaikan fakta dari kedua sisi masalah; kemudian diteliti fakta mana yang benar/valid dan bisa dipertanggung jawabkan; 5) karena terjadi pembicaraan aktif antara pemrasaran dan penyanggah maka akan membangkitkan daya tarik untuk turut berbicara; turut berpartisipasi mengeluarkan pendapat; 6) bila masalah yang di perdebatkan menarik, maka pembicaraan itu mampu mempertahankan minat anak untuk terus mengikuti pendapat itu; 7) untungnya pula tehnik ini dapat di pergunakan pada kelompok besar (Ardhima, 2012).

i. Kelemahan pembelajaran kooperatif *PCP*

Selain memiliki keunggulan kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* memiliki kelemahan sebagai berikut: 1) didalam pertemuan ini kadang-kadang keinginan untuk menang mungkin terlalu besar, sehingga tidak memperhatikan pendapat orang lain; 2) kemungkinan lain di antara anggota mendapat kesan yang salah tentang orang yang berdebat; 3) dengan tehnik berdebat membatasi partisipasi kelompok, kecuali kalau di ikuti dengan diskusi; 4) karena sengitnya perdebatan bisa terjadi terlalu banyak emosi yang terlibat, sehingga debat itu semakin gencar dan ramai; 5) agar bisa melaksanakan dengan baik maka perlu persiapan yang teliti sebelumnya (Ardhima, 2012).

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan nya masing-masing, begitupun juga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)*. Tetapi melihat dari kelebihan-kelebihan pada kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* di atas, kelemahan-kelemahan yang ada pada kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* dapat tertutupi. Terlihat dengan banyaknya manfaat yang diperoleh siswa dan guru dengan menerapkan

kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* ini, seperti mempertajam hasil pembicaraan, menemukan hasil yang lebih tepat mengenai masalah, merangsang siswa untuk menganalisa masalah di dalam kelompok, terjadinya pembicaraan yang aktif dan dapat dipergunakan pada kelompok besar.

3. Media Gambar

Rifai dan Sudjana dalam Sukiman (2013: 86-89) menyatakan gambar atau foto salah satu media pembelajaran yang sangat dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaannya tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya.

Sedangkan Sadiman dalam Sukiman (2013: 88-89) menyatakan gambar atau foto merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu pepatah Cina mengatakan” sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata”. Gambar adalah tiruan barang(orang, binatang) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas/lainya. Adapun foto adalah gambar barang (orang, binatang dan sebagainya) yang di buat dengan alat pemotret. Kemp dan Dayton dalam Sukiman, (2013: 39) menyatakan bahwa media mempunyai fungsi sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain mendorong motivasi belajar dan mempertinggi daya serap atau esistensi belajar.

Sukiman (2013: 86) mengemukakan bahwa photo atau gambar adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. gambar dan foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Kelebihan media gambar /foto, antara lain sebagai berikut.

- a. Sifatnya kongkret
- b. Dapat mengatasi masalah ruang, waktu dan indra
- c. Harganya relative murah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran di kelas

Selain memiliki kelebihan media gambar juga memiliki kelemahan, antara lain sebagai berikut :

- a. Hanya menekankan persepsi indra mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa
- b. Jika gambar terlalu kompleks, kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat dikatakan kemampuan media gambar dalam pembelajaran dapat merangsang minat dan perhatian siswa, sehingga membantu siswa dalam memahami dan mengingat isi informasi bahan dalam pembelajaran yang menyertainya. Dari hasil pembahasan tersebut dapat memperjelas bahwa media gambar berpengaruh dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, begitupun juga dengan media gambar. Tetapi melihat dari kelebihan-kelebihan pada media gambar di atas, kelemahan-kelemahan yang ada pada media gambar dapat tertutupi. Terlihat dengan banyaknya manfaat yang diperoleh siswa dan guru dengan menggunakan media gambar ini, seperti bersifat kongkret, dapat mengatasi masalah ruang, waktu dan indra, relative mudah dibuat dan digunakan.

4. Langkah-langkah Pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point* (PCP) melalui penggunaan Media Gambar.

Langkah-langkah Pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point* (PCP) melalui penggunaan media gambar dalam Pembelajaran IPS sebagai berikut:

Langkah I. Memilih isu yang banyak perspektif

Menyampaikan materi/isu-isu melalui media gambar.

Langkah II. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok

Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok dan memberikan LDS.

Langkah III. Siswa menyiapkan argument sesuai dengan pandangan kelompok

Membimbing siswa menyiapkan argument awal kelompok mengenai isu yang ada pada media gambar dalam LDS.

Langkah IV. Siswa kembali berkumpul

Membimbing siswa kembali duduk seperti semula, dengan catatan siswa duduk berdekatan dengan anggota kelompoknya.

Langkah V. Mempersilahkan salah satu kelompok untuk memulai debat

Siswa dibimbing guru mengemukakan argument kelompoknya

Langkah VI. Meminta tanggapan, bantahan dari kelompok lain

Membimbing jalannya perdebatan

Langkah VII. Melanjutkan proses perdebatan sampai waktu yang memungkinkan

Memberikan penghargaan kepada kelompok/siswa dan mencari titik temu dari argument-argument yang ada.

Langkah VIII. Memberikan kesimpulan dari hasil debat

Mengemukakan kembali titik temu, menggaris bawahi dan menarik kesimpulan dari proses perdebatan.

5. Aktivitas Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pengajar diharapkan mengembangkan kapasitas belajar, kompetensi dasar, dan potensi yang dimiliki oleh siswa secara penuh. Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan cara-cara belajar mandiri, berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, penilaian proses pembelajaran itu sendiri, maka di sini pengalaman siswa lebih diutamakan dalam memutuskan titik tolak kegiatan.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi pembelajaran. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku. Aktivitas tidak hanya aktivitas jasmani saja, melainkan juga aktivitas rohani dan keduanya harus dihubungkan. Anitah (2011: 1.12) pada hakikatnya belajar itu sendiri adalah aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional. Bila ada siswa yang duduk di kelas pada saat pembelajaran

berlangsung, akan tetapi mental emosionalnya tidak terlibat aktif dalam situasi pembelajaran tersebut, maka pada hakikatnya siswa tidak ikut belajar.

Sedangkan menurut Hamalik (2011: 171) pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri bagi siswa. Jadi, yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedangkan pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh siswa. Proses aktivitas belajar harus melibatkan seluruh aspek psikofis peserta didik, baik jasmani maupun rohani. Sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, psikomotor. Selanjutnya Hanafiah dan Suhana (2010: 24) menyatakan aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut:

- a) Peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati, b) Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi, c) Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya, d) Menumbuhkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik, e) Pembelajaran dilaksanakan secara kongkrit sehingga dapat menumbuhkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme, f) Menumbuhkan sikap Kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan masyarakat disekitarnya.

Hamalik dalam Hanafiah dan Suhana (2010 : 24) menyatakan aktivitas belajar dibagi dalam delapan kelompok, yaitu: 1) Kegiatan-kegiatan visual; 2) Kegiatan-kegiatan lisan; 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, 4) Kegiatan-kegiatan menulis; 5) Kegiatan-kegiatan menggambar; 6) Kegiatan-kegiatan metrik; 7) Kegiatan-kegiatan mental; 8) Kegiatan-kegiatan emosional.

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, siswa harus aktif dalam berbuat, aktifitas belajar harus melibatkan seluruh aspek psikofis peserta didik, baik jasmani maupun rohani. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, Sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, psikomotor. Tanpa aktivitas proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajar dan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Winarni, 2012: 138). Hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes siswa, lembar penilaian afektif dan psikomotor.

Bloom dalam Winarni (2012: 139) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Anderson dan Krathwolh dalam Winarni (2012: 139) membagi ranah kognitif meliputi dua dimensi, yaitu kognitif proses dan kognitif produk. Kognitif proses terdiri dari enam aspek yakni, ingatan(C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan aspek kreasi atau mencipta (C6).

- 1) Proses mengingat, yaitu mengambil pengetahuan dari *long term memory*. Proses mengingat dapat dilakukan melalui mengenali dan mengingat kembali tentang waktu, kejadian dan peristiwa- peristiwa penting, 2) Proses memahami, yaitu mengkonstruksi makna dari berbagai informasi yang ditangkap oleh panca indera, 3) Proses mengaplikasikan, yaitu menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu, misalnya mengeksekusi dan mengimplementasikan, 4) Proses menganalisis, yaitu kemampuan untuk membagi materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan antarbagian dengan bagian lain serta antara antarbagian dengan keseluruhan struktur, 5)

Proses mengevaluasi, yaitu proses mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan atau standar. Proses kognitif mengevaluasi mencakup: (a) memeriksa kesimpulan seorang ilmuwan atau teori sesuai dengan data-data hasil pengamatan atau tidak, dan (b) mengkritisi: menentukan satu metode terbaik dari dua metode untuk menyelesaikan suatu masalah, 6) Proses mencipta, yaitu dengan memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk (konkrit dan atau abstrak) yang orisinal. Proses mencipta meliputi: (a) merumuskan hipotesis tentang sebab-sebab terjadinya suatu fenomena, (b) merencanakan kegiatan atau proposal penelitian tentang topik tertentu, dan (c) memproduksi.

Winarni (2012: 141) menyatakan ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni; (1) aspek menerima adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain; (2) aspek menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu; (3) aspek menilai adalah kemampuan siswa dalam memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek; (4) aspek mengelola adalah kemampuan siswa dalam mengatur dan memadukan serta mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum; dan (5) aspek menghayati adalah kemampuan siswa dalam melakukan latihan diri untuk mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Sedangkan ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada empat aspek psikomotor yakni: (1) aspek menirukan adalah keterampilan siswa dalam mengkonstruksi atau menirukan langkah kerja kegiatan yang dilakukan; (2) aspek memanipulasi adalah keterampilan siswa dalam mengoreksi hasil kerja suatu kegiatan; (3) aspek pengalamiahan adalah keterampilan siswa dalam mengoperasikan suatu kegiatan yang dilakukan; dan (4)

aspek artikulasi adalah keterampilan siswa dalam mempertajam dan melaporkan hasil suatu kegiatan (Winarni, 2012: 141).

hasil belajar adalah segala kemampuan yang dapat dicapai siswa melalui proses belajar yang berupa pemahaman dan penerapan pengetahuan dan keterampilan. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai ranah kognitif, psikomotor, dan ranah afektif. Selain itu hasil belajar adalah segala pengetahuan yang berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari serta sikap dan cara berpikir kritis dan kreatif dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas, bertanggung jawab bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara serta bertanggung jawab terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

7. Penelitian-Penelitian Yang Relevan

Penerapan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar yang ini telah diterapkan dalam penelitian di berbagai bidang ilmu pengetahuan diantaranya adalah sebagai berikut:

“Penerapan Model Pembelajaran *Reading Guid* Dan *Point Counter Point* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Negeri 04 Sukajaya” telah berhasil dilaksanakan oleh Kusaery Mustapa pada tahun 2012. Kesimpulan hasil penelitian tindakan ini adalah 1) Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *PCP* dapat meningkatkan cara berpikir kritis siswa terhadap hasil belajar PAI, 2) Penerapan metode *PCP* hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan hasil belajar tiap siklus siklus.

Berdasarkan keberhasilan dari penggunaan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* yang telah dilakukan maka saya ingin menerapkan pembelajaran dengan mengkolaborasikan model kooperatif tipe *Point Counter*

Point (PCP) melalui penggunaan media gambar dengan kolaborasi ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

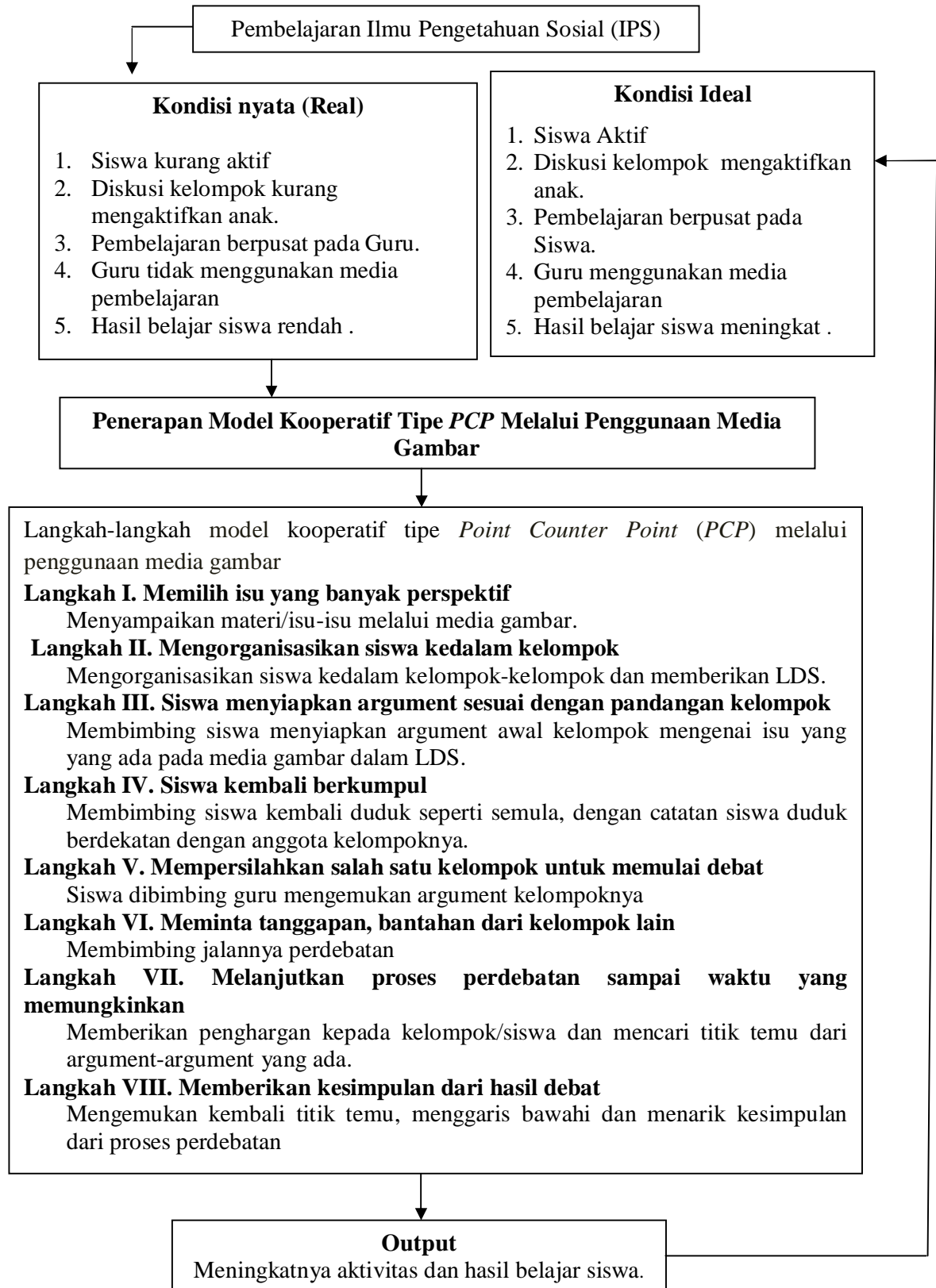
8. Kerangka Berpikir

Berpijak pada kondisi nyata yang terjadi di lapangan, pembelajaran IPS di kelas VA SD N 07 Kota Bengkulu saat ini masih jauh dari kondisi ideal yang diharapkan. Siswa kurang aktif, diskusi kelompok kurang mengaktifkan anak, pembelajaran berpusat pada guru, dan guru kurang menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran, sehingga kondisi nyata ini menyebabkan rendahnya nilai rata-rata hasil ulangan pada mata pelajaran IPS di kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu 60 sehingga dikatakan tidak tuntas.

Sedangkan kondisi ideal pada pembelajaran IPS di kelas VA SD N 07 Kota Bengkulu, yaitu: selama proses belajar mengajar yang dilakukan siswa terlibat aktif didalamnya, diskusi kelompok mengaktifkan anak, pembelajaran berpusat pada siswa, guru menggunakan media pembelajaran, sehingga hasil proses pembelajaran di kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila 70% siswa di kelas mendapat nilai ≥ 70 .

.Berdasarkan permasalahan yang terjadi dibutuhkan cara yang memungkinkan untuk mengatasi masalah tersebut. Disini peneliti memilih untuk menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar yang diharapkan akan mengatasi masalah yang ada. Penerapan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar memungkinkan akan memperbaiki permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran IPS SD, sehingga tercipta kondisi ideal yang seharusnya pada

proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka kerangka berfikir proposal penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Bagan 2.1 Kerangka berpikir

9. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dari penelitian ini yaitu:

1. Jika diterapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu maka aktivitas pembelajaran akan meningkat.
2. Jika diterapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu maka hasil belajar siswa akan meningkat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian adalah suatu pencarian atau eksplorasi untuk menemukan jawaban dari suatu masalah. Ada berbagai jenis penelitian, salah satu penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya, sehingga hasil belajar menjadi meningkat.

Jenis penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, dan pengembangan keahlian mengajar.

Menurut Wardhani, dkk (2006:1.4) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Sementara itu pakar pendidikan Suparno dalam Trianto (2011:15) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai salah satu cara pengembangan profesionalitas guru dengan jalan memberdayakan mereka memahami kinerjanya sendiri dan menyusun rencana untuk melakukan perbaikan secara terus-menerus.

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus-menerus selama penelitian. Oleh

karena itu, dalam PTK dikenal adanya siklus berupa pola: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

B. Subyek Penelitian

Adapun subjek pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2013/2014 pada pembelajaran IPS. Kelas VA ini terdiri dari 31 siswa, yang terdiri dari 17 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dikelas VA, karena berdasarkan data yang diperoleh dan hasil pengamatan bahwa hasil belajar siswa kelas VA ini, nilai rata-rata hasil ulangan semester pada mata pelajaran IPS yaitu 60 dengan ketuntasan belajar klasikal 35,4%. Hal ini masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah tersebut yaitu 65 untuk KKM mata pelajaran IPS dengan ketuntasan belajar klasikal 75%.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Independent

Variabel independent pada penelitian ini adalah penerapan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar, yang dimaksud dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* dan penggunaan media gambar pada penelitian ini adalah memadukan berbagai model dengan penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Variabel Dependent

Variabel dependent pada penelitian ini adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas dan hasil belajar dalam hal ini adalah proses dan hasil yang ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil belajarnya yang meliputi ranah

kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif diperoleh dari hasil evaluasi yang terdiri dari: ingatan, pemahaman, penerapan, analisis evaluasi dan kreasi atau mencipta. Ranah afektif meliputi aspek menerima, menanggapi, menilai, mengelola dan menghayati. Ranah psikomotor meliputi aspek memanipulasi, menirukan dan artikulasi.

D. Definisi Operasional

1. Model Kooperatif Tipe *Point Counter Point (PCP)*

Metode saling beradu pendapat atau *Point Counter Point (PCP)* dipergunakan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam berbagai perpektif dalam menanggapi isu-isu kontroversi. Adapun tujuan pembelajaran *Point Counter Point (PCP)* untuk melatih peserta didik agar mencari argumentasi yang kuat dalm memecahkan suatu masalah yang aktual di masyarakat sesuai posisi yang diperankan.

2. Media Gambar

Media gambar adalah alat untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar di sekolah dasar dilaksanakan agar pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Siswa diberikan Gambar-Gambar di depan kelas dan kemudian siswa diajak untuk menganalisis gambar tersebut untuk memancing keaktifan dan kreatifitas siswa.

3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi,

Antropologi, dan Ekonomi. Materi pelajaran IPS merupakan penggunaan konsep-konsep dari ilmu sosial yang terintegrasi dalam tema-tema tertentu. Misalkan materi tentang Pasar, maka harus ditampilkan kapan atau bagaimana proses berdirinya (Sejarah), dimana pasar itu berdiri (Geografi), bagaimana hubungan antara orang-orang yang berada di pasar (Sosiologi), bagaimana kebiasaan-kebiasaan orang menjual atau membeli di pasar (Antropologi) dan berapa atau jenis-jenis barang yang diperjualbelikan (Ekonomi).

4. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran yang dimaksud adalah perbaikan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa terhadap pembelajaran IPS, dari sebelum ke sesudah menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar. Aktivitas belajar yang di harapkan yaitu proses atau kegiatan yang muncul dalam memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.

5. Hasil Belajar

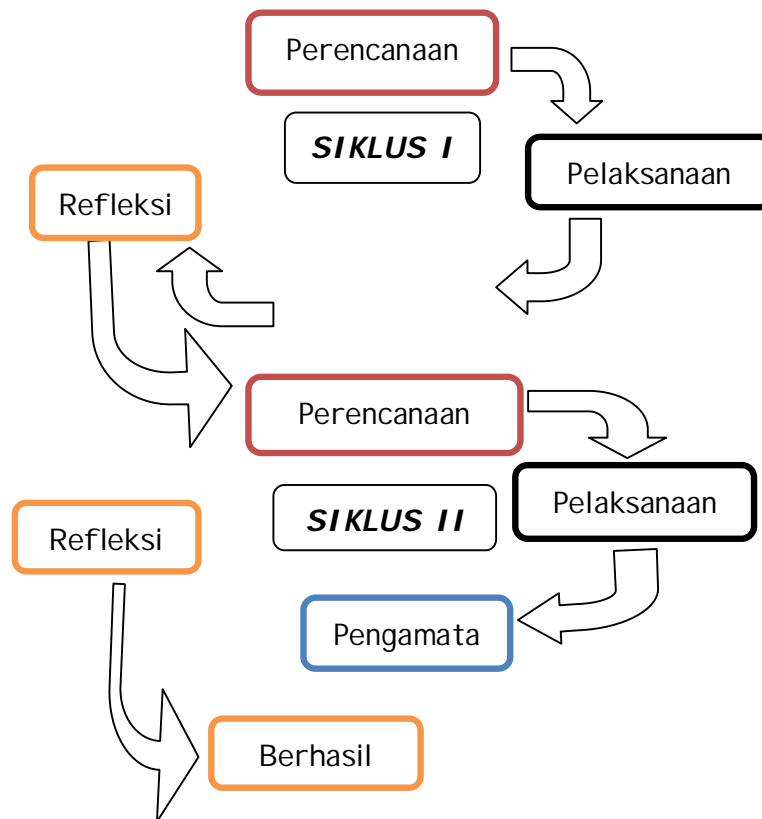
Hasil belajar yang dimaksud adalah perbaikan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS, dari sebelum ke sesudah menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar. Hasil belajar yang diharapkan muncul mencakup tiga ranah yaitu, kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif yang diambil hanya C1-C4, ranah afektif meliputi(menerima, menanggapi, menilai, mengelola dan menghayati) dan ranah psikomotor meliputi tiga aspek yaitu, memanipulasi, menirukan dan artikulasi.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dilaksanakan di dalam ruang kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu. Ada

empat tahapan penting dari penelitian tindakan ini yang terdiri dari: (1) perencanaan (*planning*); (2) pelaksanaan tindakan (*action*); (3) pengamatan (*observation*); dan (4) refleksi (*reflection*). Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula (Winarni, 2011: 77).

Menurut Arikunto (2008: 16) tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat dibagan berikut:



Bagan 3.1 Tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan hingga siklus ke II, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Aspek yang telah diamati dalam setiap siklusnya adalah kegiatan atau aktifitas siswa pada saat mata pelajaran IPS dengan penerapan model

kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dengan alat pengumpul data yang sudah disebutkan di atas.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Tahap pertama dalam penelitian ini, peneliti menyusun rancangan tindakan yang akan dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, meliputi:

- a. Menganalisis kurikulum.
- b. Menyusun silabus.
- c. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas VA dengan materi kenampakan alam asli/alami dan kenampakan alam buatan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar.
- d. Membuat lembar diskusi siswa beserta kunci jawaban.
- e. Menyusun alat evaluasi yang berupa soal tes *essay* beserta kunci jawaban.
- f. Menyusun lembar observasi guru dan lembar observasi siswa beserta indikatornya.
- g. Menyusun lembar penilaian afektif dan psikomotor beserta indikatornya.
- h. Mempersiapkan media yang akan dipergunakan pada proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan di kelas. Kegiatan yang dilakukan yaitu melaksanakan skenario pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Pertemuan 1

Hari/tanggal : Rabu, 04 September 2013

Kegiatan Awal:

1. Guru mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan media gambar mengenai isu-isu yang berhubungan dengan kenampakan alam dan guru menghubungkan gambar dengan materi yang akan dipelajari.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (penyampaian tujuan dan pemberian motivasi)

Kegiatan Inti

Langkah I. Memilih isu yang banyak perspektif

4. Guru menyampaikan materi/isu-isu kepada siswa melalui media gambar mengenai kenampakan alam (pembuangan sampah di Sungai, pengeboman ikan, penambangan batu bara di sungai).

Langkah II. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok

5. Guru membagi siswa kedalam 7 kelompok, dengan anggota 4-5 orang.
6. Guru membagikan LDS tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan kenampakan alam (pembuangan sampah di sungai, pengeboman ikan dan penambangan batu bara di sungai) serta menjelaskan langkah-langkah dalam pengerjaan LDS.

Langkah III. Siswa menyiapkan argument sesuai dengan pandangan kelompok

7. Guru membimbing siswa menyiapkan argument awal kelompok mengenai isu yang disampaikan melalui media gambar (pembuangan sampah di sungai, pengeboman ikan dan penambangan batu bara di sungai) dalam LDS

Langkah IV. Siswa kembali berkumpul

8. Guru membimbing siswa kembali duduk seperti semula, dengan catatan siswa duduk berdekatan dengan anggota kelompoknya.

Langkah V. Mempersilahkan salah satu kelompok untuk memulai debat

9. Siswa dibimbing guru mengemukakan argument kelompoknya

Langkah VI. Meminta tanggapan, bantahan dari kelompok lain

10. Guru mengkoordinir siswa dalam melaksanakan perdebatan

Langkah VII. Melanjutkan proses perdebatan sampai waktu yang memungkinkan

11. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok/siswa yang berani mengemukakan pendapat
12. Guru membimbing siswa mencari titik temu dari argument-argumen yang ada mengenai masalah yang ada pada perdebatan

Kegiatan Penutup

Langkah VIII. Memberikan kesimpulan dari hasil debat

13. Guru mengemukakan kembali titik temu dari perdebatan yang berlangsung
14. Guru menggaris bawahi hal-hal yang penting dari proses perdebatan
15. Siswa dibimbing guru menarik kesimpulan dari perdebatan
16. Pemberian evaluasi dan refleksi diri.
17. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan 2

Hari/tanggal : Kamis, 05 September 2013

Kegiatan Awal:

1. Guru mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan media gambar mengenai isu-isu yang berhubungan dengan kenampakan buatan (pabrik, pemukiman penduduk yang kumuh dan lain-lain) dan guru menghubungkan gambar dengan materi yang akan dipelajari.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (penyampaian tujuan dan pemberian motivasi)

Kegiatan Inti

Langkah I. Memilih isu yang banyak perspektif

4. Guru menyampaikan materi/isu-isu kepada siswa melalui media gambar mengenai kenampakan alam (asap pabrik, dan limbah pabrik).

Langkah II. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok

5. Guru membagi siswa kedalam 7 kelompok, dengan anggota 4-5 orang.
6. Guru membagikan LDS tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan kenampakan buatan (asap pabrik dan limbah pabrik) serta menjelaskan langkah-langkah dalam pengerjaan LDS.

Langkah III. Siswa menyiapkan argument sesuai dengan pandangan kelompok

7. Guru membimbing siswa menyiapkan argument awal kelompok mengenai isu yang disampaikan melalui media gambar (asap pabrik dan limbah pabrik) dalam LDS

Langkah IV. Siswa kembali berkumpul

8. Guru membimbing siswa kembali duduk seperti semula, dengan catatan siswa duduk berdekatan dengan anggota kelompoknya.

Langkah V. Mempersilahkan salah satu kelompok untuk memulai debat

9. Siswa dibimbing guru mengemukakan argument kelompoknya

Langkah VI. Meminta tanggapan, bantahan dari kelompok lain

10. Guru mengkoordinir siswa dalam melaksanakan perdebatan

Langkah VII. Melanjutkan proses perdebatan sampai waktu yang memungkinkan

11. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok/siswa yang berani mengemukakan pendapat
12. Guru membimbing siswa mencari titik temu dari argument-argumen yang ada mengenai masalah yang ada pada perdebatan

Kegiatan Penutup

Langkah VIII. Memberikan kesimpulan dari hasil debat

13. Guru mengemukakan kembali titik temu dari perdebatan yang berlangsung
14. Guru menggaris bawahi hal-hal yang penting dari proses perdebatan
15. Siswa dibimbing guru menarik kesimpulan dari perdebatan
16. Pemberian evaluasi dan refleksi diri.
17. Guru menutup pembelajaran.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh *observer*. Observasi yang dilakukan yakni dengan mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, yang bertujuan mengetahui kekurangan- kekurangan pada pembelajaran sehingga dapat diperbaiki pada proses pembelajaran berikutnya. Observasi dilakukan oleh dua orang *observer* yaitu ibu Nurhasanah, A.Ma, selaku guru kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu dan Ibu M.C. Dwi Haryanti, S.Pd selaku guru kelas IVA SDN 07 Kota Bengkulu.

Dalam observasi ada 17 aspek observasi aktivitas guru dan 17 aspek observasi aktivitas siswa yang harus diamati oleh *observer*. Selama proses

pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan sikap saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi afektif siswa yang terdiri dari 5 aspek dan lembar observasi psikomotor siswa yang terdiri dari 3 aspek.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis hasil observasi yang menyangkut penilaian proses (hasil observasi guru dan siswa) lembar observasi afektif serta psikomotor maupun hasil tes siswa. Dengan demikian guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data hasil observasi dan tes untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I yang akan digunakan sebagai acuan untuk menyusun perencanaan tindakan dalam siklus berikutnya, yaitu siklus II.

Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

1. Menganalisis kurikulum.
2. Membuat silabus.
3. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas VA dengan menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar.
4. Membuat lembar diskusi siswa dan kunci jawaban.
5. Menyusun alat evaluasi berupa soal tes essay, dan kunci jawaban.

6. Mempersiapkan media yang akan dipergunakan dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini yang akan dilaksanakan adalah kegiatan pembelajaran sesuai dengan scenario yang telah disusun. Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II dengan menerapkan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Pertemuan 1

Hari/tanggal : Rabu, 11 September 2013

Kegiatan Awal:

1. Guru mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan media gambar mengenai isu-isu yang berhubungan dengan keragaman budaya di Indonesia (jenis-jenis tari, lagu daerah dan lain-lain) dan guru menghubungkan gambar dengan materi yang akan dipelajari.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (penyampaian tujuan dan pemberian motivasi)

Kegiatan Inti (45 menit)

Langkah I. Memilih isu yang banyak perspektif

4. Guru menyampaikan materi/isu-isu kepada siswa melalui media gambar mengenai keragaman budaya di Indonesia (jenis tari, lagu daerah, alat musik dan lain-lain).

Langkah II. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok

5. Guru membagi siswa kedalam 7 kelompok, dengan anggota 4-5 orang.
6. Guru membagikan LDS tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan keragaman budaya di Indonesia (budaya Indonesia yang diklaim Negara lain) serta menjelaskan langkah-langkah dalam pengerjaan LDS.

Langkah III. Siswa menyiapkan argument sesuai dengan pandangan kelompok

7. Guru membimbing siswa menyiapkan argument awal kelompok mengenai isu yang disampaikan melalui media gambar (kebudayaan indonesia yang di klaim oleh negara lain) dalam LDS

Langkah IV. Siswa kembali berkumpul

8. Guru membimbing siswa kembali duduk seperti semula, dengan catatan siswa duduk berdekatan dengan anggota kelompoknya.

Langkah V. Mempersilahkan salah satu kelompok untuk memulai debat

9. Siswa dibimbing guru mengemukakan argument kelompoknya

Langkah VI. Meminta tanggapan, bantahan dari kelompok lain

10. Guru mengkoordinir siswa dalam melaksanakan perdebatan

Langkah VII. Melanjutkan proses perdebatan sampai waktu yang memungkinkan

11. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok/siswa yang berani mengemukakan pendapat
12. Guru membimbing siswa mencari titik temu dari argument-argumen yang ada mengenai masalah yang ada pada perdebatan.

Kegiatan Penutup (15 menit)

Langkah VIII. Memberikan kesimpulan dari hasil debat

13. Guru mengemukakan kembali titik temu dari perdebatan yang berlangsung
14. Guru menggaris bawahi hal-hal yang penting dari proses perdebatan
15. Siswa dibimbing guru menarik kesimpulan dari perdebatan
16. Pemberian evaluasi dan refleksi diri.
17. Guru menutup pembelajaran.

Pertemuan 2

Hari/tanggal : Kamis, 12 September 2013

Kegiatan Awal:

1. Guru mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan media gambar dan guru menghubungkan gambar dengan materi yang akan dipelajari.

3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (penyampaian tujuan dan pemberian motivasi)

Kegiatan Inti (45 menit)

Langkah I. Memilih isu yang banyak perspektif

4. Guru menyampaikan materi/isu-isu kepada siswa melalui media gambar kegiatan ekonomi (gambar pemulung dan lingkungan kumuh)

Langkah II. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok

5. Guru membagi siswa kedalam 7 kelompok, dengan anggota 4-5 orang.
6. Guru membagikan LDS tentang permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi (pemulung dan lingkungan kumuh) dan menjelaskan langkah-langkah dalam pengerjaan LDS.

Langkah III. Siswa menyiapkan argument sesuai dengan pandangan kelompok

7. Guru membimbing siswa menyiapkan argument awal kelompok mengenai isu yang disampaikan melalui media gambar dalam LDS

Langkah IV. Siswa kembali berkumpul

8. Guru membimbing siswa kembali duduk seperti semula, dengan catatan siswa duduk berdekatan dengan anggota kelompoknya.

Langkah V. Mempersilahkan salah satu kelompok untuk memulai debat

9. Siswa dibimbing guru mengemukakan argument kelompoknya

Langkah VI. Meminta tanggapan, bantahan dari kelompok lain

10. Guru mengkoordinir siswa dalam melaksanakan perdebatan

Langkah VII. Melanjutkan proses perdebatan sampai waktu yang memungkinkan

11. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok/siswa yang berani mengemukakan pendapat
12. Guru membimbing siswa mencari titik temu dari argument-argumen yang ada mengenai masalah yang ada pada perdebatan

Kegiatan Penutup (15 menit)

Langkah VIII. Memberikan kesimpulan dari hasil debat

13. Guru mengemukakan kembali titik temu dari perdebatan yang berlangsung
14. Guru menggaris bawahi hal-hal yang penting dari proses perdebatan
15. Siswa dibimbing guru menarik kesimpulan dari perdebatan
16. Pemberian evaluasi dan refleksi diri.
17. Guru menutup pembelajaran.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh *observer*. Observasi yang dilakukan yakni dengan mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, yang bertujuan mengetahui kekurangan-kekurangan pada pembelajaran sehingga dapat diperbaiki pada proses pembelajaran berikutnya. Observasi dilakukan oleh dua orang *observer* yaitu ibu Nurhasanah, A.Ma, selaku guru kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu dan Ibu M.C. Dwi Haryanti, S.Pd selaku guru kelas IVA SDN 07 Kota Bengkulu.

Dalam observasi ada 17 aspek observasi aktivitas guru dan 17 aspek observasi aktivitas siswa yang harus diamati oleh *observer*. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan sikap saat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi afektif siswa yang terdiri dari 5 aspek dan lembar observasi psikomotor siswa yang terdiri dari 3 aspek.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis hasil observasi yang menyangkut penilaian proses (hasil observasi guru dan siswa) lembar observasi afektif serta psikomotor maupun hasil tes siswa. Dengan

demikian guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data hasil observasi dan tes untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I yang akan digunakan sebagai acuan untuk menyusun perencanaan tindakan dalam siklus berikutnya, apabila belum tercapai keberhasilan pada siklus II ini.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan adalah kumpulan data dimana peneliti mencatat informasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi akan dilakukan oleh pengamat yaitu dua orang guru di sekolah bersangkutan. Lembar observasi terdiri dari:

a. Lembar Penilaian Aktivitas Guru

Lembar penilaian aktivitas guru digunakan untuk menilai aktivitas guru selama proses pembelajaran. Penilaian aktivitas guru terdiri dari 17 butir aspek dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi aktivitas guru yaitu antara 1 sampai 3.

b. Lembar Penilaian Aktivitas Siswa

Lembar penilaian aktivitas siswa digunakan untuk menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Penilaian aktivitas siswa terdiri dari 17 butir aspek dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi aktivitas guru yaitu antara 1 sampai 3.

c. Lembar Penilaian Afektif Siswa

Lembar penilaian afektif digunakan untuk menilai sikap dan kinerja siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian afektif meliputi menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati.

d. Lembar Penilaian Psikomotor Siswa

Lembar penilaian psikomotor digunakan untuk menilai kinerja atau keterampilan siswa dalam bertindak selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar penilaian psikomotor ini terdiri dari tiga aspek yakni, memanipulasi adalah keterampilan siswa dalam mengoreksi hasil kerja suatu kegiatan. Pengalamiahan adalah keterampilan siswa dalam mengoperasikan suatu kegiatan, sedangkan aspek artikulasi adalah keterampilan siswa dalam mempertajam dan melaporkan hasil sustu kegiatan.

2. Lembar Tes

Tes dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang sudah dipelajari setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran ini sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Soal tes disusun berdasarkan indikator dan kisi-kisi soal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa cara, diantaranya adalah:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Metode yang digunakan adalah dengan mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, afektif siswa dan psikomotor siswa. Pengamatan ini berlangsung ketika terjadi proses pembelajaran, peneliti melakukan refleksi diri terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dan menilai kekurangan dan kelemahan dari pembelajaran tersebut.

2. Tes

Tes ini diberikan kepada siswa kelas VA SDN 07 Kota Bengkulu dengan tujuan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan setelah siswa mengalami proses pembelajaran. Dalam menggunakan lembar tes, peneliti menggunakan instrumen berupa soal-soal tes. Soal tes terdiri dari 10 butir soal essay yang masing-masing mengukur satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu data yang menyediakan informasi tentang suatu obyek. Dokumentasi dapat berisi tentang deskripsi-deskripsi, penjelasan-penjelasan, bagan alir, daftar-daftar, cetakan hasil komputer, contoh-contoh obyek dari system informasi. Dokumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata ulangan bulanan pelajaran IPS. Selain itu, data yang digunakan dalam penelitian ini foto selama proses belajar-mengajar yang nantinya akan menjadi dokumen untuk mendukung baiknya skripsi ini. Dalam penelitian ini data dokumentasi tidak di analisis.

H. Teknik Analisis Data

1. Data Observasi

Pengukuran skala penilaian pada proses pembelajaran yaitu semakin tingginya nilai yang dihasilkan maka semakin baik kualitas proses pembelajaran, demikian juga sebaliknya semakin rendah nilai yang diperoleh maka semakin kurang kualitas proses pembelajaran tersebut. Data hasil observasi yang diperoleh digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah observer}}$$

$$\text{Skor tertinggi} = \text{Jumlah butir observasi} \times \text{skor tertinggi tiap butir observasi}$$

$$\text{Skor terendah} = \text{Jumlah butir observasi} \times \text{skor terendah tiap butir observasi}$$

$$\text{Selisih skor} = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}$$

$$\text{Kisaran nilai tiap kriteria} = \frac{\text{selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria penilaian}}$$

(Sudjana, 2006)

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Pada lembar observasi aktivitas guru terdapat 17 butir aspek dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi guru yaitu antara 1 sampai 3.

Dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah observer}}$$

$$\text{Skor tertinggi} = \text{Jumlah butir observasi} \times \text{skor tertinggi tiap butir observasi}$$

$$\text{Skor terendah} = \text{Jumlah butir observasi} \times \text{skor terendah tiap butir observasi}$$

Selisih skor = skor tertinggi – skor terendah

Kisaran nilai tiap kriteria = $\frac{\text{selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria penilaian}}$

(Sudjana, 2006)

Maka akan dapat hasil sebagai berikut:

Skor tertinggi yaitu 51

Skor terendah yaitu 17

Selisih skor yaitu 34

Kisaran nilai untuk tiap kriteria $\frac{34}{3} = 11,33$ maka dibulatkan menjadi 11

Tabel 3.1 Interval Kreteria Penilaian Aktivitas Guru

No	Rentang Nilai	Interpretasi Penilaian
1	17 – 27	Kurang
2	28 – 38	Cukup
3	39 – 51	Baik

(Sudjana, 2006)

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pada lembar observasi aktivitas siswa terdapat 17 butir aspek dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi guru yaitu antara 1 sampai 3.

Dengan menggunakan rumus

Rata-rata skor = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah observer}}$

Skor tertinggi = Jumlah butir observasi x skor tertinggi tiap butir observasi

Skor terendah = Jumlah butir observasi x skor tertendah tiap butir observasi

Selisih skor = skor tertinggi – skor terendah

$$\text{Kisaran nilai tiap kriteria} = \frac{\text{selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria penilaian}}$$

(Sudjana, 2006)

Maka akan di dapat hasil sebagai berikut:

Skor tertinggi yaitu 51

Skor terendah yaitu 17

Selisih skor yaitu 34

Kisaran nilai untuk tiap kriteria $\frac{34}{3} = 11,33$ maka dibulatkan menjadi 11

Tabel 3.2 Interval Kreteria Penilaian Aktivitas Siswa

No	Rentang Nilai	Interpretasi Penilaian
1	17– 27	Kurang
2	28 – 38	Cukup
3	39– 51	Baik

(Sudjana, 2006)

c. Lembar Penilaian Afektif

Lembar penilaian afektif terdiri dari 5 aspek. Penilaian ini dilakukan selama proses pembelajaran yang disertai dengan deskriptor dari setiap aspek dengan jumlah kriteria penilaian 1-3. Skor penilaian afektif dihitung dalam bentuk persentase afektif siswa berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$PA = \frac{NA}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PA = Persentase aspek afektif

NA = Jumlah siswa yang mencapai kategori baik (B) pada setiap aspek

N = Jumlah seluruh siswa (Winarni, dkk, 2011) .

d. Lembar Penilaian Psikomotor.

Lembar penilaian psikomotor ini terdiri dari 3 aspek. Penilaian ini dilakukan selama proses pembelajaran yang disertai dengan deskriptor dari setiap aspek dengan jumlah kriteria penilaian 1-3.

Skor penilaian psikomotor ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PP = \frac{NP}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PP = Persentase aspek psikomotor

NP = Jumlah siswa yang mencapai kategori sangat terampil (ST) pada setiap aspek

N = Jumlah seluruh siswa (Winarni, dkk, 2011)

2. Hasil Belajar

Untuk menentukan hasil belajar dilihat dari 2 hasil nilai tes yaitu nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal

a. Nilai Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan: \bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa keseluruhan

(Sudjana, 2006: 109)

b. Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan: KB = Persentase ketuntasan belajar klasikal

NS = Jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 65

N = seluruh siswa

(KKM SDN 07)

I. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Menurut KTSP proses belajar mengajar dikatakan berhasil secara klasikal apabila persentase ketuntasan belajar mencapai nilai 75 % dan nilai rata-rata kelasnya mendapat nilai ≥ 65 . Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Data hasil observasi
 - a. Keberhasilan aktivitas proses pembelajaran oleh guru dikatakan baik, apabila rata-rata skor aktivitas guru berada pada rentang nilai 39-51
 - b. Keberhasilan aktivitas proses pembelajaran oleh siswa dikatakan baik, apabila rata-rata skor aktivitas siswa berada pada rentang nilai 39-51.
2. Hasil Belajar IPS dengan penerapan model kooperatif tipe *Point Counter Point (PCP)* melalui penggunaan media gambar yaitu:
 - a. Ranah kognitif dikatakan tuntas jika nilai rata-rata kelas ≥ 65 dan ketuntasan belajar klasikal pada ranah kognitif tercapai, yaitu $\geq 75\%$ (KKM SDN 07 Kota Bengkulu).
 - b. Ranah afektif yaitu persentase siswa yang mencapai kategori baik pada setiap aspek afektif meningkat setiap siklus.
 - c. Ranah psikomotor yaitu persentase siswa yang mencapai kategori sangat terampil meningkat setiap siklus.