BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Istilah strategi pertama kalinya hanya dikenal dikalangan militer, khususnya strategi perang. Seiring berjalannya waktu istilah strategi di dunia militer tersebut diadopsi kedalam dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan, strategi digunakan untuk mengatur siasat agar dapat mencapai tujuan dengan baik.[13]Secara umum strategi pembelajaran mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.[14]

Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru serta peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Berbeda dengan kemp, kozma dalam Sanjaya (2007) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran

[13] Suyadi, *StrategiPembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013, hlm. 13.

[14] Syaiful Bahri Djamarah, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya. 2010, hlm. 5.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

adalah sebagai kegiatan yang dilakukan guru untuk memfasilitasi (guru sebagai fasilitator) peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.[15]

Gropper di dalam Wiryam dan Noorhadi (1990) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar, harus dapat dipraktikkan. Mengingat bahwa setiap tujuan dan materi berbeda dengan satu dan yang lainnya maka jenis kegiatan belajar yang harus dipraktikkan oleh peserta didik membutuhkan persyaratan yang berbeda pula.[16]

Berdasarkan beberapa pandangan tentang strategi pembelajaran diatas, selanjutnya dikemukakan pengertian baru tentang strategi pembelajaran, yaitu strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan yang dikuasai diakhir belajar.[17]

Ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar yang meliputi hal-hal berikut:[18]

---

[15]Suyadi, *Op.Cit* hlm 13

[16]Hamzah B.Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, Jakarta: PT Bumi Aksara. 2011, hlm. 13.

[17]*Ibid*, hlm 13-14.

[18]Syaiful Bahri Djamarah, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya. 2010, hlm. 5-6.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diinginkan.
b. Memilih sistem pendekatan pembelajaran berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran.
d. Menetapkan norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan pembelajaran.

2. Strategi *Point-Counterpoint*

Strategi ini sangat baik dipakai untuk melibatkan siswa/mahasiswa dalam mendiskusikan isu-isu komplek secara mendalam. Strategi ini mirip dengan debat, hanya saja dikemas dalam suasana yang tidak terlalu formal.[19]

Langkah-langkah pelaksanaan Strategi *Point-Counerpoint* adalah sebagai berikut:[20]

a. Pilihlah isu-isu yang mempunyai banyak perspektif.
b. Bagi siswa/mahasiswa kedalam kelompok-kelompok sesuai dengan jumlah perspektif yang telah anda tentukan.
c. Mintalah masing-masing kelompok untuk menyiapkan argumen-argument sesuai dengan pandangan kelompok yang diwakili. Dalam aktivitas ini, pisahkan tempat duduk masing-masing kelompok.
d. Kumpulkan kembali semua siswa/mahasiswa dengan catatan,siswa/mahasiswa duduk berdekatan dengan teman-teman satu kelompok
e. Mulai debat dengan mempersilahkan kelompok mana saja yang akan memulai.
f. Setelah seorang siswa/mahasiswa menyampaikan satu argumen sesuai dengan pandangan yang diwakili oleh kelompoknya, mintalah tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok yang lain perihal isu yang sama.
g. Lanjutkan proses ini sampai waktu yang memungkinkan.
h. Rangkum debat yang baru saja dilaksanakan dengan meggarisbawahi atau mungkin mencari titik temu dari argumen-argumen yang muncul.

[19] Hisam Zaini, dkk.*Op.Cit*, hlm 42-43
[20]*Ibid*,hlm 43-44

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dalam pelaksanaannya Strategi *Point-Counterpoint* memiliki kelebihan sebagai berikut:[21]

a. Siswa dituntut untuk aktif mengeluarkan pendapat dalam kelompoknya.
b. Siswa dituntut untuk berfikir secara kritis mengenai isu yang dibahas dalam kelompok.
c. Melatih siswa untuk memaparkan hasil diskusi dan menerima tanggapan dari teman/kelompok lainnya.

Selain memiliki kelebihan Strategi *Point-Counterpoint* juga memiliki kelemahan atara lain adalah:[22]

a. Siswa yang kurang pintar selalu ketinggalan dalam berdiskusi.
b. Dimungkinkan terjadi suasana gaduh atau ramai.
c. Jika dalam kelas lebih banyak siswa yang pasif, maka siswa yang menanggapi akan sedikit atau cuma itu-itu saja.
d. Guru harus bisa mengendalikan suasana.

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah suatu usaha siswa untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran terjadilah perubahan dan peningkatan mutu, kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan siswa, baik dalam ranah kognitif, psikomotor, dan efektif.[23]Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan yang berakibat pada perubahan pada individu siswa dari suatu pembelajaran.Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa atau pun dengan siswa itu

[21] Ardhima, wordpress.com/ , senin,20-April-2015, pukul:22.22
[22]*Ibid*
[23]Martimis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta:Gaung Persada Press.2007, hlm. 82.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sendiri dan tercipta suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.

Zainal Arifin menjelaskan bahwa aktivitas siswa merupakan kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran seperti menuangkan ide, gagasan maupun pendapatnya, baik kepada guru maupun temannya. Selain iu guru bukan satu-satunya sumber belajar, melainkan siswa dapat belajar dan menggali informasi dari temannya maupun dari media yang digunakan, misalnya buku, internet, video, dan lain-lain.[24]

Maka dapat disimpulkan bahwa siswa adalah organisme yang hidup dimana didalamn dirinya terkandung banyak potensi-potensi yang hidup dan dapat berkembang dan pendidikan mengarahkan tingkah laku menuju ketingkat pertimbangan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Dengan adanya aktivitas dalam belajar maka siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan, pemahaman, keterampilan, perilaku, sikap, nilai dan norma dalam kehidupannya sehari – hari.

a. Jenis – Jenis Aktivitas

Aktivitas belajar banyak macamnya. Para ahli mencoba mengadakan klasifikasi, antara lain Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok sebagai berikut:[25]

[24]Zainal Arifin, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, Yogyakarta: Skripta Media Creative. 2012, hlm.58.

[25]Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi aksara. 2011, hlm.90.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1) Kegiatan-kegiatan visual : membaca, melihat gambar –gambar, mengamati eksperimen, demontrasi, pameran, mengamati oranng lain bekerja, atau bermain.
2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral) : mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan : mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
4) Kegiatan-kegiatan menulis : menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
5) Kegiatan-kegiatan menggambar : menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
6) Kegiatan-kegitan metrik : melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model. Menyelanggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
7) Kegiatan-kegiatan mental : merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, manganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
8) Kegiatan-kegiatan emosional : minat, membedakan, berani, tenang, dan sebaganya. Kegiatan – kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan di atas, dan bersifat tumpang tindih.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah, jenis-jenis aktivitas belajar adalah sebagai berikut:[26]

1) Mendengarkan.
2) Memandang, yaitu mengarahkan pandangan ke suatu objek.
3) Meraba, membau, mencicip/mengecap yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4) Menulis atau mencatat.
5) Membaca.
6) Membuat ikhtisar atau ringkasan atau menggarisbawahi.
7) Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan.
8) Menyusun paper atau kertas kerja.
9) Mengingat.
10) Berpikir.
11) Latihan atau praktek.

[26] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta. 2011, hlm. 38.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Manfaat Aktivitas Dalam Pembelajaran

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain :[27]

1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
4) Siswa belajar bekerja bersama minat dan kemammpuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyarawarah dan mufakat.
6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan.
7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

c. Upaya Pelaksanaan Aktivitas dalam Pembelajaran

Dalam pelaksanaan aktivititas pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebagai berikut :[28]

1) Pelaksanaan aktivitas pembelajaran dalam kelas

Asas aktivitas dapat dilaksanakan dalam setiap kegiatan tatap mua dalam kelas yang terstruktur, baik dalam bentuk komunikasi langsung, kegiatan kelompok, kegiatan kelompok kecil, belajar independen.

[27] *Ibid*, hlm.91
[28] *Ibid*, hlm.91

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2) Pelaksanaan aktivitas pembelajaran sekolah masyarakat

Dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam bentukmembawa kelas kedalam masyarakat, melalui metode karya wisata, survei, kerja pengalaman, pelayanan masyarakat, berkemah, berproyek, dan sebagainya. Cara lain, mengundang narasumber dari masyarakat kedalam kelas, dengan metode manusia sumber/ nara sumber dan pengajar tamu (guest lecture), dan pelatih.

3) Pelaksanaan aktivitas pembelajara dengan pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA)

Pembelajaran dilaksanakan dengan titik berat pada keaktifan siswa dan guru bertindak sebagai fasilitator dan narasumber, yang memberikan kemudian bagi siswa untuk belajar

4. Hubungan Penerapan Strategi *Point-Counterpoint* dengan Aktivitas Belajar

Aktifitas merupakan asas yang sangat penting dalam interaksi di dalam proses pembelajaran. Aktifitas (kegiatan) yang di lakukan ini tidak hanya aktifitas fisik tapi juga aktifitas yang dilakukan ini tidak hanya aktifitas fisik tapi juga aktifitas psikis.

Erobel berpendapat bahwa pada anak-anak terdapat dorongan alamiahuntuk mencipta.Anak adalah suatu organisme yang berkembang di dalam.Ditegaskan lagi oleh montessorri bahwa anak-anak memiliki tenaga

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri dan pendidik harus menjadi pembimbing.

Strategi *Point-Counterpoint* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang tida hanya bisa mengasah kemampuan siswa dari aspek pendengaran saja, tapi juga aspek penglihatan bahkan praktek langsung secara fisik.

Jadi dengan Strategi *Point-Counterpoint* yang artinya saling beradu pendapat ini bisa mengaktifkan siswa, karena disini siswa dituntut untuk berfikir, berargumen, sehingga nanti dalam proses diskusi berlangsung masing-masing siswa menyampaikan argumen-argumennya. Dalam pembelajaran ini menunjukkan bahwa siswa lebih banyak melakukan aktifitas dalam mengembangkan diri sendiri.[29]

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Agung Widodo tahun 2012 yang berjudul*Penggunaan Strategi Point-Counterpoint melalui Media Compact Disc (CD) Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Sistem Reproduksi di SMA Negeri 1 Banguntapan*. Berdasarkan

[29] Dewi Wulandari, **Pengaruh Strategi Pembelajaran *Point-Counterpoint* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada MataPelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas XII Di SMAN 2 Mojokerto**.Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas TarbiyahIAIN Sunan Ampel Surabaya.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

hasil penelitiam dapat disimpulkan bahwa Strategi *Point-Counterpoint* melalui Media Compact Disc (CD) Interaktif dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa.Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 26% pada siklus II. Rata-rata nilai post-tes siklus I adalah 7,77, dan rata-rata nilai post-tes siklus II adalah 8,13. Jadi hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari tiap siklusnya dengan effect size sebesar 0,36.[30]Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Agung Widodo dengan penelitian yang dibuat oleh peneliti yaitu sma-sama menggunakan Strategi *Point-Counterpoint*. Sedangkan perbedaannya adalah Agung Widodo mengkombinasikan Strategi *Point-Counterpoint* ini dengan *Media Compact Disc (CD),* untuk meningkatkan hasil belajar dan juga untuk meningkatkan motivasi belajar selain itu Agung meneliti di SMA pada mata pelajaran IPAdengan materi pokok sistem reproduksi.Sedangkan peneliti meneliti di kelas V SD untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yolanda tahun 2012 yang berjudul *Pengaruh* Strategi *Point-Counterpoint (Saling Beradau Pendapat) terhadap Kemampuan Memberikan Kritik Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Binjai Tahun 2012/2013.* Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok yang diberikan

[30]Agung Widodo, *Penggunaan Strategi Point-Counterpoint melalui Media Compact Disc (CD) Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Sistem Reproduksi di SMA Negeri 1 Banguntapan,* 2012.(jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosbio/article/view/1086) Minggu 05-April-2015, 20.41 WIB

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pembelajaran memberikan kritik dengan strategi point-Counterpoint (saling beradu pendapat) atau kelas eksperimen (Variabel X) dan kelompok yang diberi pembelajaran member kritik dengan pembelajaran konvensional atau kelas control (Variabel Y).Dari distribusi data yang diperoleh dapat disempulkan bahwa hasil perhitungan uji homogenitas varians kedua kelompok sample yang diteliti diperoleh F hitung = 1,13 dan F table = 1,76. Harga Fhitung < Ftabel yaitu 1,13< 1,76. Hal ini membuktikan bahwa variansi populasi adalah homogeny. Hasil perhitungan uji t diperoleh to lebih besar dari pada ttabel yaitu 2,00< 2,86 > 2,65 pada taraf signifikansi 5% dan 1%. Maka perhitungan uji hipotesis nihil (HO) ditolak dan hipotesis alternative (Ha) diterima.Hal ini berarti untuk meningkatkan kemampuan memberikan kritik penggunaan Strategi *Point-Counterpoint* (saling beradu pendapat) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional siswa SMA Negeri 1 Binjai Tahun Pelajarn 2012/2013.[31] Persamaan penelitian yang dilakuakan oleh Yolanda dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan Strategi *Point-Counterpoint*. Sedangkan perbedaannya adalah Yolanda meneliti di kelas X SMA, terhadap kemampuan memberi keritik dan menggunakan metode Eksperimen. Sedangkan peneliti sendiri meneliti di kelas V SD untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

[31]Yolanda,*Pengaruh Strategi Point-Counterpoint (Saling Beradau Pendapat) terhadap Kemampuan Memberikan Kritik Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Binjai Tahun 2012/2013.*2012 (digilib.unimed.ac.id/pengaru-strategi-point-counterpointsaling-beradu-pendapat-terhadap-kemampuan-memberikan-kritik-siswakelas-x-sma-negeri-3-binjai-tahun-pembelajaran-20122013-24932.html) Minggu 05-April-2015 21.14 WIB

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Arista Listyaningrum tahun 2013 yang berjudul *Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar melalui Penerapan Strategi Learning Starts With A Question Kolaborasi Point-Counterpoint dalam Prose Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas XI A SMK Muhammadiyah 01 Boyolali 2012/2013*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Arista Listyaningrum menunjukkan bahwa sebelum diadakan tindakan dengan menggunakan strategi Learning Strats With a Question kolaborasi Point-Counterpoint ini, siswa yang memiliki kreativitas sebanyak 12 anak (28,57%) dari 42 peserta didik. Setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 19 siswa (45,23%) dari 42 peserta didik, dan pada tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 34 siswa (80,95%) dari 42 peserta didik. Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwamelalui penerapan strategi Learning Starts With a Questiont kolaborasi Point-Counterpoint mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas XI A SMK Muhammadiyah 01 Boyolali 2012/2013.[32] Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Arista Listyaningrum adalah sama-sama menggunakan Strategi *Point-Counterpoint*dan pada mata pelajaran yang sama yaitu PKn. Sedangkan perbedaannya adalah *Strategi Learning Starts With A Question*pada kelas XI A SMK. Sedangkan peneliti meneliti aktivitas l belajar siswa kelas V SD.

[32]Arista Listyaningrum, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar melalui Penerapan Strategi Learning Starts With A Question Kolaborasi Point-Counterpoint dalam Prose Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas XI A SMK Muhammadiyah 01 Boyolali 2012/2013*.2013 (www.distrodoc.com/353912-upaya-meningkatkan-kreativitas-belajar-melalui-penerapan)Minggu 05-April-2015 21.41 WIB

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

C. Kerangka Berfikir

Pada hakikatnya strategi pembelajaran dapat digunakan pada berbagai model maupun materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan strategi dilakukan dengan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Strategi pembelajaran dapat dilakukan dalam pembelajaran PKn adalah Strategi *Point-Counterpoint*. Starategi ini mirip dengan debat, hanya saja dikemas dalam suasana yang tidak terlalu formal.

Strategi *Point-Counterpoint* ini tidak hanya menuntut anak untuk diam, duduk dan dengar.Strategi ini lebih menekankan pada keaktifan siswa, karena Strategi *Point-Counterpoint* mengharuskan anak untuk mampu memberikan tanggapan, bantahan atau koreksi dari materi yang dibahas. Pembelajaran akan lebih menarik dengan diberikannya isu-isu yang berhubungan dengan materi. Sehingga strategi ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran mesti menempatkan siswa pada posisi potensial yang dikembangkan dan berkembang berdasarkan potensi dasar yang sudah dimilikinya.Siswa tidak lagi mesti menjadi cawan menerima segala sesuatu yang diberikan guru tetapi lebih banyak pada posisi mengembangkan potensi yang sudah ada. Guru dalam hal ini akan lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulant kreatif pada diri siswa.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dengan penerapan Strategi *Point-Couterpoint* adalah sebagai berikut :

a. Guru memilih isu-isu yang mempunyai banyak prespektif.

b. Guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok sesuiai dengan jumlah prespektif yang telah guru tentukan.

c. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyiapkan argumen-argumen sesuai dengan pandangan kelompok yang diwakili. Dalam aktivitas ini, pisahkan tempat duduk masing-masing kelompok.

d. Guru mengumpulkan kembali siswa dengan catatan siswa duduk berdekatan dengan teman-teman satu kelompok.

e. Guru memulai debat dengan mempersilahkan kelompok mana saja yang akan memulai.

f. Setelah seorang siswa menyampaikan satu argumen sesuai dengan pandangan yang diwakili oleh kelompoknya, guru meminta tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok yang lain prihal isu yang sama.

g. Guru melanjutkan proses ini sampai waktu yang memungkinkan.

h. Guru meminta siswa untuk merangkum debat yang baru saja dilaksanakan dengan menggarisbawahi atau mungkin mencari titik temu dari argumen-argumen yang muncul.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Indikator Aktivitas Siswa

Adapun indikator aktivitas guru dengan penerapan Strategi *Point-Counterpoint* adalah sebagai berikut :

a. Siswa menerima isu-isu yang mempunyai banyak perspekif.
b. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok sesuia dengan jumlah prespektif yang telah guru tentukan.
c. Siswa pada masing-masing kelompok menyiapkan argumen-argumen yang sesuai dengan pandangan kelompok yang diwakili. Dalam aktivitas ini, siswa memisahkan tempat duduk dari kelompok.
d. Siswa berkumpul kembali dengan catatan siswa duduk berdekatan dengan teman-teman satu kelompok.
e. Siswa memulai debat dengaan mempersilahkan kelompok mana saja yang akan memulai.
f. Setelah seorang siswa menyampaikan argumen sesuai dengan pandangan yang diwakili oleh kelompoknya, siswa memberikan tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok yang lain perihal isu yang sama.
g. Siswa melanjutkan proses ini sampai waktu yang memungkinkan.
h. Siswa merangkum debat yang baru saja dilaksanakan dengan menggarisbawahi atau mungkin mencari titik temu dari argumen-argumen yang muncul.

3. Indikator Hasil

Adapun indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

a. *Visual activities*, berupa membaca berbagai informasi tentang materi yang dipejari.
b. *Oral activities*, berupa menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi ketika memberikan angka 1-5 sesuai dengan pilihan masing-masing siswa terhadap materi sesuai dengan pemahaman siswa.
c. *Listening activities*, berupa mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, dalam menggunakan Strategi *Point-Counterpoint.*
d. *Writing activities*, berupa menulis ringkasan tentang materi yang disampaikan agar siswa dapat memahami dan memberikan angka 1-5 sesuai dengan pilihan masing-masing siswa.
e. *Drawing activities*, berupa menggambar rencana kerja kelompok dengan menggunakan Strategi *Point-Counterpoint.*
f. *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
g. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V mencapai 75%.[33] Artinya dengan persentase tersebut, hampir seluruh secara keseluruhan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, atau aktivitas belajar siswa tergolong baik. Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 60.

Sedangkan secara klasikal, menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75%, artinya denganpersentase tersebut hasil belajar siswa dikatakan baik, karena berada pada interval 71-84%.[34]

[33] E. Mulyasa, *Kurikukulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2008, hlm. 257.

[34] *Ibid*, hlm.257.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU