

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING*
BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAMES*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS VI MI DA'ARUL
MA'ARIF**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Oleh:

**Muhammad Akbar Al-Afif
1711100203**

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444H/2023**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING*
BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAMES*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS VI MI DA'ARUL
MA'ARIF**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan.

Oleh:

Muhammad Akbar Al Afif

NPM: 1711100203

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I: Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Pembimbing II: Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023**

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini pendidik masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran saat terjadinya proses pembelajaran, hal ini mengakibatkan nilai hasil belajar peserta didik masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran PKN perlunya memakai metode pembelajaran yang dapat membuat nilai peserta didik memenuhi KKM. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan metode *brainstroming* berbantuan media *rolling ball games* terhadap hasil belajar PKN pada peserta didik kelas VI MI Daarul Maarif.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dan jenis eksperimennya yaitu *Quasi Eksperimen*. Jenis penelitian ini dengan cara yang digunakan adalah menggunakan pretes dan postes dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di MI Daarul Maarif dengan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan teknik *Cluster Random Sampling*. Pengambilan sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok kelasnya diantaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen tersebut adalah kelas VI C dan untuk kelas kontrol adalah kelas VI A dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Data diperoleh dari buku-buku tentang metode *Brainstroming* dan jurnal-jurnal yang terkait dengan metode *Brainstroming* dalam pembelajaran PKN.

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat dikatakan bahwa pengaruh metode pembelajaran *brainstroming* berbantuan media *rolling ball games* terhadap hasil belajar PKN peserta didik kelas VI A di MI Daarul Maaruf Lampung Selatan dapat dilihat dari rata-rata *pretes* pada kelas eksperimen yaitu 46,97 dan nilai *posttes* 81,43 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dari rata-rata nilai *pretes* 46,50 dan nilai *posttes* 73,83 hasil penelitian juga menunjukkan bahwa uji-T melalui aplikasi *SPSS Statistic V For Windows* diperoleh nilai sig < 0,005 (5%) pada sig (2-tailed) diperoleh $0,000 < 0,005$ (5%) dari jumlah 28 peserta didik. Dari kedua nilai tersebut terdapat perubahan nilai dari sebelum diberi perlakuan dengan sesudah perlakuan.

Kata Kunci : Metode *Brainstroming*, Media *Rolling Ball Games*, Hasil Belajar, PKN.

ABSTRACT

The problem in this study is that educators still have difficulty understanding the subject matter during the learning process, this results in the value of student learning outcomes still not reaching the minimum completeness criteria (KKM), therefore the researcher concludes that in PKN learning it is necessary to use learning methods that can make student scores meet the KKM. The purpose of this study was to see the effect of using the brainstorming method assisted by roll all games media on PKN learning outcomes in class VI MI Daarul Maarif students.

This research is a quantitative experimental research and the type of experiment is Quasi Experiment. This type of research used a pretest and posttest in the experimental class and the control class. This research was conducted at MI Daarul Maarif with the sampling technique in this study, namely the Cluster Random Sampling technique. Sampling in this study consisted of two class groups including the experimental class and the control class. Where the experimental class is class VI C and for the control class is class VI A with data collection techniques using tests. Data were obtained from books on the Brainstorming method and journals related to the Brainstorming method in PKN learning.

Based on the results of data analysis, it can be said that the influence of the brainstorming learning method assisted by rolling ball games media on PKN learning outcomes of class VI A students at MI Daarul Ma'arif South Lampung can be seen from the average pretest in the experimental class, namely 46.97 and the score post-test 81.43 higher than the learning outcomes of students in the control class with an average pre-test score of 46.50 and a post-test score of 73.83. The results also show that the T-test through the SPSS Statistics V For Windows application obtained a sig value <0.005 (5%) on sig (2-tailed) obtained $0.000 < 0.005$ (5%) from a total of 28 students. From these two values there is a change in value from before being given treatment to after treatment.

Keywords : Brainstorming Method, Rolling Ball Games Media, Learning Outcomes, PKN.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Akbar Al-Afif

NPM : 1711100203

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTROMING* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN PESERTA DIDIK KELAS VI MI DAARUL MA’ARIF**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka, apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,Mei 2023

Penulis



Muhammad Akbar Al-Afif
1711100203



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame (Bandar Lampung, 35131) Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Pembelajaran *Brainstorming*
Berbantuan Media *Rolling Ball Games*
Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas VI MI
Da arul Ma arif**

Nama : **Muhammad Akbar Al Afif**
NPM : **1711100203**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001

Pembimbing II

Hasan Sastra Negara, M.Pd
NIP. 196810201989122001

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Brainstorming* Berbantuan Media *Rolling Ball Games* Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas VI MI Da’arul Ma’arif”** disusun oleh: **Muhammad Akbar, Al Afif, NPM: 1711100203**, Program prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Telah di Ujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Kamis /09 Juni 2023, Pukul: 15:00 – 17:00 WIB. Tempat: Ruang Sidang PGMI.**

TIM PENGUJI

Ketua : **SRI LATIFAH, M.SC** 
Sekretaris : **M.MUCHSIN AFRIYADI, M.Pd** 
Penguji Utama : **FARIDA, S.KOM., MMSI** 
Penguji Pendamping I : **Dr. CHAIRUL AMRIYAH, M.Pd** 
Penguji Pendamping II : **HASAN SASTRA NEGARA, M.Pd** 

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ
بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ
وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”(Q.S. An-Nahl. 125)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat, karunia dan hidayah-NYA yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesabaran untuk penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Sebagai bukti hormat dan kasih sayang yang mendalam, skripsi ini penulis persembahkan kepada :


1. Kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, bapakku Nursalim dan ibuku Fawiti yang telah berjuang bersama dan mendoakan untuk keberhasilanku, Terimakasih untuk segala doa yang telah mengiringi setiap langkahku.
2. Kakak Kandungku Muhammad Azwar Sandi, Terimakasih telah memberikan dukungan, semangat dan doa kepadaku untuku terus berjuang demi keberhasilanku.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung menjadi tempat dalam menuntut ilmu.



RIWAYAT HIDUP

Muhammad Akbar Al-Afif dilahirkan di Branti Raya pada tanggal 26 Februari 1999. Pendidikan yang ditempuh peneliti dimulai dari SD Kejadian Tegineneng lulus pada tahun 2005, kemudian melanjutkan sekolah dasar di MTS Daarul Ma'arif Banjar Negeri Natar lulus pada tahun 2011, Peneliti melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Daarul Ma'arif Lampung Selatan lulus pada tahun 2017.

Tahun 2017 peneliti melanjutkan study kependidikan tinggi dan menjadi mahasiswa di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan program strata 1 (S1) jurusan pendidikan guru madrasah ibtdaiyah (PGMI) fakultas tarbiyah dan keguruan. Selama menjadi mahasiswa penulis melakukan KKN-DR di desa Banjar Negeri Lampung Selatan dan PPL di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.



Bandar Lampung,Mei 2023
Penulis

Muhammad Akbar Al-Afif
1711100203

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Keluarga dan para sahabatnya yang senantiasa menjadi panutan bagi umat manusia.

Penulis skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang pendidikan madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis tak luput dari kesalahan, untuk itu penulis menyadari bahwa penulisan dan penyajian skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya tulis ini.

Penulis berterimakasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam penulisan skripsi dengan judul **“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BRAINSTROMING BERBANTUAN MEDIA ROLLING BALL GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR PKN PESERTA DIDIK KELAS VI MI DAARUL MA’ARIF”** Hanya kepada Allah SWT penulis memperoleh berbagai pihak. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku Ketua Jurusan Dan juga Bapak Deri Firmansah, M. Pd. Selaku sekretaris jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr.Chairul Amriyah , M. Pd. selaku pembimbing I skripsi dan Bapak Hasan Sastranegara, M. Pd. Selaku pembimbing II atas ketulusan hati dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan serta dukungan motivasi dalam pembuatan skripsi.
3. Kepala sekolah, pendidik, karyawan dan peserta didik SD Daarul Ma’arif Lampung Selatan.

Temen-temen tercinta Kristi Yani, Reni Sanjaya, Kiki Lutfiah Sungkar, Aprilia Suhartini, Eldha Inke Hadiana, Wahyu Farida, Ulil dan Riki Triolin dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi dan semangat dikala malas sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

4. Semua pihak yang telah membatu berkontribusi dalam pembuatan skripsi. Semoga segala bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut mendapatkan anugerah dari Allah SWT.

Bandar Lampung.....Mei 2023
Penulis

Muhammad Akbar Al-Afif
NPM. 1711100203



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang	1
C. Identifikasi Masalah	8
D. Batasan Masalah	8
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	9
I. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Teori Yang Digunakan	11
1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Brainstroming</i>	11
a. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Brainstroming</i>	11
b. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Brainstroming</i>	15
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Brainstroming</i>	19
2. Media <i>Rolling Ball Games</i>	22
a. Pengertian Media	22
b. Fungsi dan peran Media Pembelajaran	24
c. Pengertian Media <i>Rolling Ball Games</i>	25

3. Hasil Belajar	27
a. Pengertian Hasil Belajar	27
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar	29
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	33
d. Indikator Hasil Belajar	35
B. Kerangka Berfikir	37
C. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian	40
1. Waktu Penelitian	40
2. Tempat Penelitian.....	40
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	41
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	41
1. Populasi.....	41
2. Sampel.....	42
3. Teknik Pengambilan Sampel	42
D. Metode Pengumpulan Data	42
1. Tes.....	43
2. Wawancara (<i>Interview</i>)	43
3. Dokumentasi.....	43
E. Definisi Operasional Variabel dan Variabel Penelitian	44
1. Definisi Operasional Variabel	44
2. Variabel Penelitian	44
F. Instrumen Penelitian	45
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	47
1. Uji Validitas	47
2. Uji Reabilitas.....	47
3. Uji Daya Beda	49
4. Uji Tingkat Kesukaran	50
H. Teknik Analisis Data.....	50
1. Uji Normalitas Gain (N-Gain)	50
2. Uji Normalitas	51
3. Uji Homogenitas.....	52
4. Uji Hipotesis.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Deskripsi Data.....	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis	54
1. Uji Validitas	54
2. Uji Reliabilitas	56
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	56

4. Uji Daya Beda.....	58
5. Kesimpulan Hasil Uji Coba	59
6. Hasil Analisis Data Hasil <i>Pretes</i> dan <i>Posttes</i>	60
7. Uji Normalitas.....	63
a. Uji Normalitas <i>N-Gain</i>	63
b. Uji Normalitas.....	65
c. Uji Homogenitas	66
d. Uji Hipotesis	66
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Nilai Ulangan Harian PKN Semester Genap Kelas VI MI Daarul Maarif Lampung Selatan	8
Tabel 1.2. Rancangan Penelitian	41
Tabel 1.3. Peserta Didik Kelas VI Daarul Maarif Lampung Selatan	41
Tabel 1.4. Jumlah Peserta Didik Kelas VI Daarul Maarif Lampung Selatan	42
Tabel 1.5. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda Tema VI Semester II.....	46
Tabel 1.6. Koefisien Reliabilitas.....	49
Tabel 1.7. Klasifikasi Daya Beda	50
Tabel 1.8. Tingkat Kesukaran Interpretasi.....	50
Tabel 1.9. Klasifikasi Nilai N-Gain.....	51
Tabel 1.10. Uji Validitas Item Soal	55
Tabel 1.11. Uji Reliabilitas.....	56
Tabel 1.12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	57
Tabel 1.13. Uji Daya Beda	58
Tabel 1.14. Kesimpulan Hasil Uji Coba.....	59
Tabel 1.15. Hasil Uji Pretes dan Postes Kelas VI Kelas Eksperimen	61
Tabel 1.16. Hasil Uji Pretes dan postes Kelas VI Kelas Kontrol	62
Tabel 1.17. Hasil Uji Normaitas N-Gain	63
Tabel 1.18. Hasil Uji Normalitas Pretes dan Posttes Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 1.19. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
Tabel 1.20. Hasil Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
Tabel 1.21. Hasil Analisis Pretes dan Posstes.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Media <i>Rolling Ball Games</i>	26
Gambar 2 Hubungan Antara variabel	37
Gambar 3 Sketsa Kerangka Berfikir	38
Gambar 4 Hubungan Variabel Penelitian	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Instrumen
Lampiran 2	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen
Lampiran 3	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol
Lampiran 4	Kisi-Kisi Soal Uji Coba Instrumen
Lampiran 5	Kisi-Kisi Soal Uji Instrumen Tes
Lampiran 6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas VI Semester II
Lampiran 7	Hasil Uji Coba
Lampiran 8	Hasil Validitas
Lampiran 9	Uji Tingkat Kesukaran
Lampiran 10	Uji Reliabilitas
Lampiran 11	Uji Normalitas N-Gain
Lampiran 12	Uji Homogenitas
Lampiran 13	Uji Hipotesis
Lampiran 14	Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Lampiran 15	Surat Balasan Penelitian
Lampiran 16	Foto Bareng Kepala Sekolah dan Pendidik
Lampiran 17	Foto Hasil Penelitian
Lampiran 18	Hasil Belajar Eksperimen

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum memulai bahasan yang mendetail dan guna menjauhi salah persepsi pada pemahaman judul ini, maka penulis memaparkan lebih dulu makna dari judul yang akan dibahas oleh penulis, dimana judul ini ialah “**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS V SD**”. Terdapat beberapa istilah-istilah dalam judul yang akan dijelaskan dengan singkat dibawah ini yakni:

1. Metode pembelajaran brainstorming ialah suatu metode mengajar di dalam kelas dengan memberikan suatu masalah ke kelas oleh guru lalu siswa menjawab atau menyatakan pendapatnya sehingga masalah itu berkembang menjadi masalah baru.
2. Media *rolling ball games* ialah suatu media yang dimainkan layaknya permainan menggilir bola dari atas kebawah guna mendapatkan soal-soal yang nantinya guru akan berikan.
3. Hasil Belajar ialah ialah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.
4. Pendidikan Kewarganegaraan ialah ialah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak- hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

B. Latar Belakang

Pendidikan ialah suatu proses dalam rangka mempenaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi dalam kehidupan bermasyarakat.¹ Pendidikan dimulai dari kesadaran diri individu untuk menjadi pribadi yang lebih baik, bahkan ada pula yang mengawali pendidikannya dari rasa ingin tahu melalui suatu proses pembelajaran.

Menurut R. Gagne, belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.² Proses pembelajaran yang efektif didorong oleh minat belajar peserta didik yang tinggi lalu minat belajar yang sebab belajar ialah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja atau dengan kesadaran untuk mendapatkan suatu konsep,

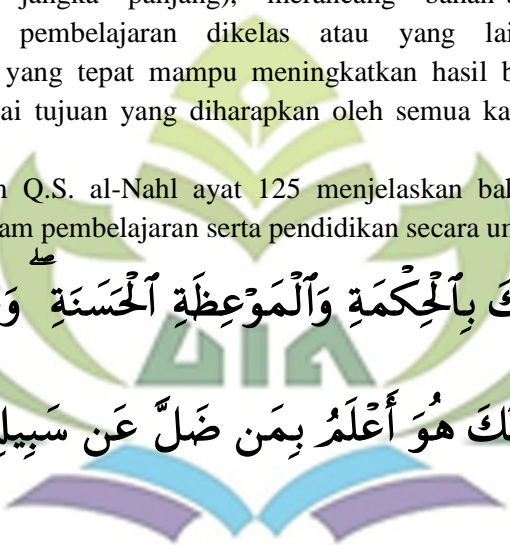
¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal. 3

² Rora Rizki Wandini dan Maya Rani S *Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik*, Jurnal Raudhah, vol.06. no.01. 2018, hal. 2

pemahaman dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Belajar menurut Mustaqim ialah “Perubahan tingkah laku yang relatif tetap dengan terjadi sebab latihan dan pengalaman dengan kata lain yakni suatu aktifitas atau usaha yang disengaja aktifitas tersebut menghasilkan perubahan berupa sesuatu yang baru baik yang segera terlihat atau tidak terlihat tetapi harus bersifat penyempurnaan terhadap sesuatu yang dipelajari. Belajar juga harus melibatkan model pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan tidak membosankan”.³ Model-model pembelajaran disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Joyce & Well mempelajari model-model berdasarkan teori belajar, ia berpendapat bahwa model pembelajaran suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Penggunaan model pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh semua kalangan sekolah termasuk guru.⁴

Dalam Q.S. al-Nahl ayat 125 menjelaskan bahwa penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran serta pendidikan secara umum yakni:



 أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
 بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya

“Seluruh (Manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik, sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui mengenai siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapatkan petunjuk”.

Dari surah diatas dapat dijelaskan bahwa Allah berfirman bahwa kita sebagai hamba-NYA diberikan kesempatan untuk bebas dalam berpendapat sesuai

³ Herman Budi Santoso, Subagyo, Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Bsic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajar 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, Vol. 5, No. 1 (Juni 2017), hal. 41.

⁴ Putri Khoirunnisa & syfa masyhuril akwal, *Analisis Model-model Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 4.no. 1. 2020, hal 2.

dengan pemahaman dalam diri setiap manusia, setiap manusia memiliki berbagai macam pendapat yang berbeda-beda maka dari berbagai macam pendapat yang berbeda harus dicari jalan keluar yang baik sesuai dengan teori dan sumber yang disepakati bersama.

Dari pemahaman itu dapat dikatakan bahwa tanpa model pembelajaran yang tepat maka suatu materi pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif dan efisien sebab tanpa model pembelajaran yang baik maka pesan dan informasi dari suatu pembelajaran yang diajarkan pendidik tidak dapat diserap dengan baik oleh peserta didik sehingga hasil belajar yang didapat tidak mampu maksimal, Sebab hasil belajar ialah salah satu gambaran bahwa pembelajaran yang disampaikan oleh guru sudah berhasil dan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

Hasil belajar ialah evaluasi akhir pada proses pembelajaran dan pengenalan yang sudah dilakukan berulang-ulang dan akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya sebab hasil belajar salah satu dalam membentuk pribadi yang ingin mencapai hasil belajar yang lebih baik sehingga akan mengubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Hasil belajar ialah hal yang penting dalam pembelajaran, baik itu hasil yang dapat diukur secara langsung dengan angka maupun hasil belajar yang dapat dilihat pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh faktor internal yakni minat, bakat, motivasi, aktifitas belajar dan lain-lainnya serta faktor eksternal yakni guru, model pembelajaran, media dan lingkungan belajar peserta didik, hal-hal itu sangat penting dalam pembelajarannya sebab salah satu diantara komponen itu melemah maka akan melemah pula tujuan pembelajaran yang akan tercapai. Sehingga diharapkan untuk guru mampu menciptakan suasana belajar yang melibatkan peran aktif peserta didik.

Pembelajaran yang baik tidak lagi berpusat kepada guru tetapi kepada peserta didik, guru memberikan fasilitas untuk belajar sehingga peserta didik lebih bebas dalam mengutarakan pendapatnya dalam pembelajaran, model pembelajaran bukan lagi yang bersifat monoton seperti metode ekspositori dan ceramah melainkan yang bersifat fleksibel dan dinamis sehingga mampu memenuhi kebutuhan peserta didik secara keseluruhan. Keaktifan peserta didik dipengaruhi oleh hadir atau tidaknya guru untuk itu seorang guru harus memiliki keratifias dalam pembelajarannya.

Usaha yang harus dilakukan oleh pendidik yakni untuk menciptakan peserta didik yang memiliki ide atau gagasan baru dalam pembelajarannya, maka dibutuhkan Metode pembelajaran yang tepat agar hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Metode pembelajaran yang tepat ialah Metode pembelajaran *Brainstorming* yang disarankan oleh peneliti.

Metode pembelajaran *Brainstorming* ialah metode pembelajaran yang memberikan bentuk diskusi dimana peserta didik didorong untuk menyatakan gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman serta ide-ide mengenai suatu

masalah tanpa adanya penilaian dari peserta lain.⁵ Selain Metode pembelajaran disini juga untuk meningkatkan minat belajar, ketertarikan peserta didik pada suatu pembelajaran dapat juga menggunakan media pembelajaran. Titik fokusnya Media Pembelajaran mempunyai kegunaan dalam menyampikan isi informasi dan pesan dari guru ke peserta didik, media juga harus bisa memberikan sesuatu yang baik dalam pemahaman, ketertarikan, motivasi peserta didik agar pendidikan disekolah dan terjadi dikelas dapat sesuai dengan harapan. Pada dasarnya media pembelajaran yang semakin maju maka semakin banyak juga motivasi yang diberikan pada peserta didik agar pesan dan informasi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik. Pada penggunaan media pembelajaran peserta didik lebih tertarik dan memiliki rasa ingin dalam hal belajar, mendorong peserta didik untuk berhitung, berimajinasi yang semakin terangsang.

Pada dasarnya juga hal yang dibutuhkan oleh peserta didik agar proses pembelajaran dalam kelas dapat berjalan dengan baik ialah Media pembelajaran. Media pembelajaran dalam suatu Pendidikan disekolah dan dikelas akan menjadi berhasil dan lebih berguna pada proses pembelajaran PKN sehingga hasil belajar PKN yang didapat lebih meningkat serta menjadikan hubungan yang positif antara guru dengan peserta didik dilingkungan sekolah selain itu juga media dapat menumbuhkan proses pembelajaran dimana peserta didik mampu menyampaikan pendapatnya terkait materi yang nantinya disampaikan melalui media rolling ball games.

Suatu pembelajaran yang inovatif serta kreatif agar menumbuhkan pembelajaran yang tidak membosankan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, tetapi dalam pembelajaran PKN dimana peserta didik kurang dilibatkan dalam proses pembelajarannya semua hanya berpaku kepada guru saja, padahal dengan membangun potensi pengetahuan sendiri peserta didik mampu mengingat serta menerapkannya dalam kehidupan sehari hari.

Maka dengan ini Metode pembelajaran *Brainstorming* didukung oleh adanya media pembelajaran yakni media *Rolling Ball Games*, *media rolling ball games* bertujuan untuk membantu proses pembelajaran berlangsung dimana pada saat observasi dan hasil wawancara yang dilakukan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan sehingga pembelajaran memobaskan dan hanya mendengarkan penjelasan materi yang guru sampaikan maka dengan menggunakan media rolling ball games pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik sebab media rolling ball games ialah suatu media pembelajaran yang berupa permainan dengan bahan yang mudah didapat dengan pembuatan menggunakan kertas atau inovasi lain tetapi peneliti menggunakan papan alasan menggunakan papan sebab papan

⁵Pemilu Arman Lahabi, *Penerapan Metode Braistorming Pada Diklat Masyarakat Budidaya Dan Pengolahan Aren Kabupaten Pangkep*, Jurnal Ecosystem. Vol. 19, No. 1 (2019), hal. 2.

lebih aman dan tahan lama serta dapat menambah nilai estetik pada media itu.⁶ Tujuan dari media pembelajaran Rolling Ball Games ialah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan mengurangi rasa takut dan rendahnya sikap percaya diri pada peserta didik sebab menciptakan kelas yang menyenangkan.

Salah satu faktor dimana peserta didik kurang minat dalam pembelajaran PKN ini ialah sebab pusat perhatian peserta didik hanya kepada guru saja, peserta didik tidak memiliki keterlibatan secara aktif kepada pembelajarannya sedangkan setiap pendidik dalam setiap pembelajaran dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang mampu menuntut peserta didik dalam memahami pembelajaran, Terlalu banyak guru menggunakan model pembelajaran yang konvensional mampu membuat peserta didik kurang semangat dalam pembelajarannya yang dapat ditandai dengan kurangnya peserta didik untuk mengerjakan Pekerjaan rumah (PR) sebab menurut peserta didik yang tidak mengerjakannya peserta didik terlalu sulit dalam mengerjakannya sehingga dalam hal ini peserta didik tidak termotivasi dalam pembelajarannya sehingga dapat berdampak pada hasil pembelajaran yang didapatkan.

Pembelajaran PKN di sekolah dasar sangat cenderung berpusat kepada guru dimana guru hanya menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah sementara peserta didik mencatat apa yang dijelaskan oleh guru, pembelajaran itu dianggap pembelajaran yang mengutarakan fakta-fakta kepada peserta didik. Dalam hal ini peserta didik kurang di dorong kemampuan berfikir dalam mengutarakan pendapatnya dalam pembelajaran, pembelajaran seperti ini diarahkan kepada kemampuan peserta didik dalam menghafal bukan memahami suatu hal dalam pembelajaran. Otak peserta didik dipaksakan untuk mengingat informasi yang disampaikan serta menumpuk informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi dalam diri peserta didik serta menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Prapenelitian yang dilakukan disekolah MI Daarul Ma'arif menunjukkan bahwa kemampuan berfikir peserta didik pada mata pelajaran PKN masih terbilang kurang padahal pada era revolusi saat ini dituntut untuk adanya pola fikir untuk mencari, menganalisis dan menghubungkan informasi guna menyelesaikan suatu masalah. Selain itu juga peneliti mendapatkan informasi bahwa pendekatan dan metode yang digunakan belum maksimal sehingga hasil belajar yang didapat peserta didik banyak dibawah rata-rata sebab proses pembelajarannya hanya sedikit peserta didik yang menunjukkan keaktifannya dalam bertanya, berpendapat ketika guru memberikan pertanyaan, jawaban peserta didik belum menunjukkan jawaban berasaskan analisis dari pertanyaan guru.

Berdasarkan parpenelitian dan hasil wawancara juga oleh wali kelas VI A oleh guru Rohalia Wati, S. Pd. di sekolah MI Daarul Ma'arif diketahui bahwa mata

⁶ Laela Mufida, Zukhaira, Ahmad Miftahudin, Rolling Ball Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa arab Kelas VIII MTs Di Kabupaten Pekalongan, *Journal of Arabic Learning and Teaching*, Vol. 6, No. 1 (2017), hal. 51.

pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi salah satu perhatian guru untuk meningkatkan hasil belajar yang ada. Dalam hal proses pembelajaran kurang menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta penggunaan media yang kurang sesuai dalam model pembelajaran yang digunakan serta guru sering menggunakan metode dan model pembelajaran konvensional seperti kontekstual, ceramah dan tanya jawab sehingga pembelajaran lebih membosankan bagi peserta didik.

Peserta didik yang masih terlalu banyak diam dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, terlalu banyak mencatat apa yang disampaikan oleh pendidik disetiap pembahasan materinya sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam proses pembelajaran padahal Suatu pembelajaran yang inovatif serta kreatif ialah proses pembelajaran yang banyak melibatkan peserta didik dalam mengutarakan pendapatnya mengenai materi yang diajarkan serta menggunakan media yang mampu memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dilihat dalam dokumentasi hasil belajar kelas VI A MI Daarul Ma'arif tahun 2022/2023 syarat peserta didik mencapai nilai yang sesuai dari kelas VI A ialah 75 di dalam kelas VI A itu memiliki jumlah 28 peserta didik tetapi dari 28 peserta didik itu hanya beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kriteria baik dan berasaskan pengamatan saat prapenelitian metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajarannya, maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat membuat nilai peserta didik memenuhi KKM. Artinya model pembelajaran berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang mampu membangkitkan hasil belajar peserta didik dalam mengatasi masalah proses dalam pembelajaran. Disisi lain diketahui bahwa hasil belajar PKN yang dilihat dari nilai ulangan harian yang diperoleh Peserta didik masih kurang maksimal. Nilai ulangan yang telah dicapai peserta didik kelas VI tahun 2023 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1

**Nilai Ulangan Harian PKN Semester Genap Peserta Didik Kelas VI
Tahun 2022/2023**

No	Kelas	Nilai PKN Peserta Didik			Jumlah
		Nilai < 75	Nilai = 75	Nilai > 75	
1	VI A	15	5	8	28
2	VI B	12	7	11	30
3	VI C	12	7	9	28
Jumlah		39	19	28	86

Sumber Data : Hasil Belajar PKN Kelas VI MI Daarul Maarif Lampung Selatan

Pada tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa terdapat 86 peserta didik mendapatkan nilai > 75 KKM berjumlah 28 peserta didik dengan persentase 32% dan mendapatkan nilai < 75 KKM berjumlah 39 peserta didik dengan

persentase 45% peserta didik dan mendapatkan nilai sama dengan KKM yaitu 19 peserta didik dengan persentase 22% kelas VI MI Daarul Ma'aruf Lampung Selatan hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum menunjukkan hasil memuaskan sebab lebih dari sebagian peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah yaitu 75 kriteria ketuntasan minimal (KKM). Padahal guru sudah memakai metode pembelajaran yang bervariasi tetapi hasil belajar peserta didik masih tetap rendah. Oleh sebab itu peneliti ingin menguji cobakan dengan memakai Metode pembelajaran *Brainstorming* terhadap hasil belajar peserta didik.

Metode pembelajaran pembelajaran *Brainstorming* memungkinkan peserta didik aktif dalam pembelajaran baik interaksi peserta didik dengan peserta didik atau peserta didik dengan guru, Metode pembelajaran *Brainstorming* dipandang sebagai model pembelajaran yang meningkatkan aktivitas peserta didik dalam menguatarkan pendapatnya untuk mendapatkan gagasan baru dalam materi yang diajarkan sehingga pembelajaran mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Metode *Brainstorming* berbantuan media *rolling ball games* juga digunakan sekolah agar membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan media *rolling ball games* peserta didik diajak untuk terlibat langsung dalam proses pembelajarannya maka dari itu perlu adanya usaha untuk menggunakan media *rolling ball games* dalam pembelajaran PKN dengan menggunakan metode *Brainstorming* untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh guru. Sebab dalam proses pembelajarannya guru seharusnya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui aspek efektif, kognitif dan psikomotorik sehingga terjadinya perubahan-perubahan yang dimiliki oleh peserta didik dalam memperoleh keberhasilan atas tercapainya suatu nilai dalam suatu materi.

Metode pembelajaran *brainstorming* dengan berbantuan media *Rolling ball games* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebab selama proses belajar mengajar para siswa akan memperoleh bimbingan yang lebih intensif. Pembelajaran dengan metode *brainstorming* dengan berbantuan media *rolling ball games* bisa dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan yang ada. Ketertarikan siswa untuk belajar diharapkan dapat timbul sebab dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya terpaku satu orang guru, namun dapat bertanya dengan guru yang lainnya. Maka dengan penerapan model pembelajaran *brainstorming* berbantuan media *rolling ball games* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 SD dalam mata pelajaran PKN SD.

Berdasarkan latar belakang diatas untuk melihat hasil belajar matematika dengan menggunakan metode *brainstorming* berbantuan media *rolling ball games* maka peneliti tertarik untuk mengambil judul "Pengaruh Metode

Pembelajaran *Brainstroming* Berbantuan *Rolling Ball Games* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKN SD/MI”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi sebagai berikut :

1. Hasil Belajar kelas VI Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang masih rendah.
2. Peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yang telah dikemukakan agar penelitian tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari sasaran serta lebih terarah dan tujuan dapat tercapai maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah itu yaitu Metode pembelajaran pada penelitian ini ialah Metode pembelajaran *Brainstroming* berbantuan media *rolling ball games* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas VI MI Daarul Ma'arif Lampung Selatan.

E. Rumusan Masalah

Berasaskan latar belakang masalah diatas maka peneliti merumuskan masalah itu yakni “Apakah terdapat Pengaruh Metode *Brainstroming* Berbantuan media *rolling all Games* terhadap Hasil belajar peserta didik kelas VI di sekolah MI Daarul Ma'arif?”

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah Untuk Melihat Pengaruh hasil belajar peserta didik melalui metode pembelajaran *Brainstroming* berbantuan media *rolling ball games* kelas VI MI Daarul Ma'arif

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk melihat pengaruh hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan melalui model pembelajaran *Brainstroming*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan khususnya materi hak dan kewajiban, serta memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran materi pendidikan kewarganegaraan.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan sumber data dalam merumuskan pendekatan pembelajaran yang terbaik untuk peserta didik.
- c. Bagi sekolah, memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di sekolah.

- d. Bagi peneliti lain, sebagai sumbangan pemikiran bagi dosen dan pengelola lembaga pendidikan dalam urusan meningkatkan mutu Pendidikan khususnya pendidikan Pendidikan kewarganegaraan dan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang akan meneliti masalah yang berkaitan dengan masalah penelitian ini.

H. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Merda Julianti dengan judul skripsi yakni *“Pengaruh Penerapan Metode Brainstroming Terhadap Hasil belajar Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di SLTP PGRI 1 Tamalate Makassar”* dari hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa metode brainstroming berpengaruh terhadap hasil belajar matematika di SLTP PGRI 1 Tamalete makassar dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan metode brainstroming yakni 81, sedangkan rata-rata hasil belajar agama islam pada kelas yang menggunakan metode brainstroming ialah 84,9. Hasil statistik inferensial dengan menggunakan SPSS versi 16 diperoleh nilai sig (2. Tailed) < a atau $(0,031 < 0.05)$.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Veny Endarhadi Ayuningtias dengan judul skripsi yakni *“Pengaruh Penerapan Metode Brainstroming Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Sikap Spiritual Peserta Didik Kelas X Pada Materi Keanakaragaman Hayati di SMA Negeri 5 Metro”* penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode brainstroming terhadap keterampilan proses sains dan sikap spiritual peserta didik dari uji hipotesis yakni uji-t atau uji independent t-test berasaskan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga diperoleh untuk keterampilan proses sains memiliki skor $19,609 > 2,045$ dan pada sikap spiritual memiliki skor $23,535 > 2,045$.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wirdatul Humairoh dengan judul skripsi yakni *“Pengaruh Penerapan Metode Brainstroming Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di MIS-Almanara Desa Tembung Kecamatan Percut Saltuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017/2018”* dari hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa metode brainstroming berpengaruh terhadap hasil belajar IPS dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan metode brainstroming yakni 77,37, sedangkan rata-rata hasil belajar agama islam pada kelas yang menggunakan metode brainstroming ialah 81,17. Hasil statistik inferensial dengan menggunakan SPSS versi 20 diperoleh nilai sig (2. Tailed) < a atau $(0,036 < 0.05)$.

I. Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan Skripsi ini terdiri atas tiga bagian yakni bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Masing-masing bagian itu diuraikan seperti berikut :

1. **Bagian Awal**

Bagian awal terdiri atas halaman judul, halaman pernyataan, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. **Bagian Isi**

Bagian isi ialah bagian inti dalam penulisan skripsi. Bagian isi terdiri atas lima BAB yakni seperti berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi mengenai penegasan judul, latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan teoritis dalam penulisan skripsi, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi mengenai waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, definisi operasional variabel, instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas data , serta teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian dan analisis data.

BAB V : PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan rekomendasi.

3. **Bagian Akhir**

Bagian ini terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang digunakan dalam penelitian.

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Teori Yang Digunakan

1. Metode Pembelajaran *Brainstorming*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Brainstorming*

Menurut Roestyah Metode *brainstorming* ialah suatu cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, lalu siswa menjawab atau menyatakan pendapat atau komentar sehingga masalah itu berkembang menjadi masalah baru atau dapat diartikan pula sebagai cara untuk mendapatkan banyak ide dari kelompok diskusi dalam waktu yang singkat.⁷ Menurut Mufidah menyebutkan bahwa metode *brainstroming* merupakan suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman dari semua peserta didik. Metode *brainstroming* berbeda dengan diskusi dimana gagasan dari seseorang dapat ditanggapi atau didukung, dilengkapi, dikurangi atau tidak disepakati oleh peserta didik lain pada penggunaan metode *brainstroming* pendapat orang lain tidak perlu ditanggapi.⁸

Metode *brainstorming* disebut juga sebagai sumbang saran, dimana sumbang saran adalah suatu cara untuk mendapatkan berbagai ide-ide dari sekelompok orang dalam waktu yang singkat.⁹ *Brainstorming* sangat penting untuk proses kreatif. Penggunaan metode pembelajaran *Brainstorming* adalah bagian dari strategi belajar mengajar. Dalam metode pembelajaran ini peserta didik di tuntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan berfikir kreatif dalam memecahkan masalah. Sejalan dengan pengertian tersebut, menurut Aqib Zainal mengungkapkan bahwa, metode *Brainstorming* adalah metode pemecahan masalah disebut juga *brainstorming* dan merupakan metode yang merangsang berfikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh peserta didik. Selajalan dengan pendapat sudjana yang mengemukakan bahwa metode *brainstroming* adalah teknik pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok peserta didiknya memiliki latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang berbeda-beda.¹⁰ Metode pembelajaran ini melatih keaktifan peserta didik dalam bertanya dan mengelola pertanyaan sehingga

⁷ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta :PT. Rineka Cipta, 2014, h. 73-74.

⁸ Agus Krisno Budiyo, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Malang, h. 28.

⁹ Geoffrey Rawlinson, 1989. *Berfikir Kreatif dan Sumbang Saran*, Jakarta: Binrupa Aksara, 51.

¹⁰ Agus Krisno Budiyo, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Malang, h. 29..

mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajarannya.

Metode *brainstorming* yakni proses belajar berkelompok dimana disajikan suatu masalah, pendidik mengumpulkan semua ide-ide peserta didik, diskusi kelompok yang bertujuan untuk mencari solusi yang lebih aktif dengan gagasan-gagasan yang muncul dari para siswa.¹¹ berdasarkan pendapat diatas model pembelajaran *Brainstorming* dapat diartikan sebagai suatu cara mendapatkan berbagai ide dari sekelompok manusia waktu singkat dengan langkah-langkah sebagai berikut yaitu :

1. Pendidik memberikan permasalahan kepada peserta didik.
2. Peserta didik menanggapi masalah dan memberikan pendapat baik secara lisan atau tulisan.
3. Pendidik dan peserta didik menampung dan menganalisis pendapat yang dikeluarkan oleh peserta didik sehingga interaksi antar pendidik dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik.
4. Apabila permasalahan belum ditemukan penyelesaiannya maka pendidik memberikan gambaran gagasan penyelesaian soal.
5. Peserta didik menyimpulkan Peselesaian permasalahan sesuai dengan petunjuk pendidik.

Menurut sudjana menyatakan bahwa *brainstorming* adalah teknik pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok peserta didiknya memiliki latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang berbeda-beda.¹² Metode pembelajaran ini digunakan untuk menghimpun gagasan dan pendapat dalam rangka menentukan dan memilih berbagai pernyataan sebagai jawaban terhadap pernyataan yang berkaitan dengan kebutuhan belajar, sumber-sumber, hambatan dan lain sebagainya. Tiap peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pernyataan tentang pendapat atau gagasannya. Peserta didik yang tidak sedang menyatakan buah pikirannya tidak boleh mengkritik atau mendebat terhadap gagasan atau pendapat yang sedang disampaikan.

Dalam memberikan problem atau masalah kepada peserta didik, masalah harus mengandung kesulitan yang bisa diselesaikan oleh peserta didik, dalam artian tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit sehingga peserta didik tidak mampu untuk menjawab. Metode pembelajaran *branstorming* merupakan metode pembelajaran curah pendapat atau sumbang saran. Dan dengan demikian model pembelajaran *brainstorming* adalah penggunaan kapasitas otak dlam menjabarkan gagasan atau

¹¹ Rismawaty Tampubolon, *Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Dalam Meningkatkan hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sdn 164319 Tebing Tinggi*. School Education Journal, Vol. 10. No 3 (2020), hal. 2

¹² Agus Krisno Budiyanto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Malang, h. 29.

menyampaikan semua gagasan atau menyampaikan suatu ide. Brainstorming atau curah pendapat adalah pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat.¹³ Hal ini dimaksud model pembelajaran *brainstorming* merupakan salah satu model pembelajaran diskusi kelompok yang memiliki tujuan mencari pemecahan masalah. Setiap peserta diskusi diwajibkan mengutarakan gagasan kreatif secara langsung. Para peserta digali ide-ide kreatifnya. Kemudian ide-ide yang digali itu dianalisis untuk menjadi bahan dalam memecahkan masalah.

Metode *brainstroming* atau curah pendapat merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengutamakan keaktifan untuk mengembangkan potens yang ada dalam diri peserta didik yang digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan daya sera yang akan digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran *brainstroming*.¹⁴ Menurut wahyu bahwa tujuan dari metode *brainstroming* adalah untuk embuat kompilasi atau kumpulan pendapat, informasi pengalaman semua peserta didik yang sama atau berbeda yang dimana hasilnya akan dijadikan peta informasi, peta pengalaman atau peta gagasan untuk menjadi pembelajaran bersama.¹⁵ Dalam pelaksanaan model ini tugas guru adalah memberikan masalah yang dapat merangsang pikiran peserta didik sehingga mereka menanggapi dan guru tidak boleh mengomentari bahwa pendapat peserta didik itu benar atau salah, juga tidak boleh disimpulkan guru hanya menampung semua pernyataan pendapat peserta didik sehingga semua peserta didik dalam kelas mendapatkan giliran dan tidak perlu komentar atau evaluasi.

Metode pembelajaran *brainstorming* merupakan suatu cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru dalam kelas dengan cara melontarkan suatu masalah ke kelas, kemudian peserta didik menjawab atau menyatakan pendapat atau komentar sehingga mungkin masalah menjadi masalah baru yang berkembang atau dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat.¹⁶ Brainstorming mengajarkan anak untuk belajar menemukan

¹³ Sni Ridwan Abdullah, *Strategi Belajar Mengajar*, Depok : Rajawali Pers, 2019, h. 204.

¹⁴ Faqih Hakim Hasibuan, Penerapan Metode Brainstroming Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa a Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muslim Nusantara Medan, *Jurnal Penelitian dan pengabdian Masyarakat Nommenses Siantar*, Vol. 1, No. 2, 2021, h. 8.

¹⁵ Agus Krisno Budiyanto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Malang, h. 30.

¹⁶ Rismawati Tampubolon, Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN Tebang Tinggi, *Jurnal School Education*, Vol. 10, No. 3, 2020, h. 244

sendiri bagaimana suatu konsep pengetahuan dalam sebuah pembelajaran. Penemuan gagasan dan konsep pembelajaran peserta didik dibangun berdasarkan pengalaman peserta didik dan hasil diskusi kelompok telah dilakukan. Setiap gagasan yang dikemukakan oleh peserta didik ditulis, kemudian setelah semua gagasan telah terkumpul, masing-masing kelompok melakukan seleksi dengan persetujuan dan konfirmasi dari semua anggota kelompok.

Metode pembelajaran *Brainstorming* dikenalkan oleh Alex, F. Osborn dalam bukunya *Applied Imagination*. Istilah *brainstroming* mungkin istilah yang paling sering digunakan tetapi juga merupakan metode pembelajaran yang paling tidak banyak memahami istilah *brainstroming* untuk mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah. Menurut Sani *Brainstroming* adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat. Menurut Dwi dan Somantri metode pembelajaran *Brainstroming* merupakan salah satu metode yang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam menyampaikan pendapat dan idenya. Metode pembelajaran *brainstroming* ini mencoba mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena model ini memacu peserta didik agar mampu mengambil kata kunci dari suatu permasalahan yang kemudian dicatat ketika menulis dan dikembangkan sehingga peserta didik lebih memperhatikan apa isi dari dalam menuliskan teks yang telah mereka hasilkan. Metode *Brainstroming* mempunyai beberapa manfaat antara lain, adalah untuk mendapatkan gagasan dan ide-ide baru dari anggotakelompok dalam waktu relatif singkat tanpa adanya sifat kritis yang ketat.¹⁷

Metode pembelajaran *brainstroming* adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas yaitu dengan melontarkan suatu masalah kekelas oleh guru kemudian peserta didik menjawab atau menyampaikan pendapat atau komenta sehingga masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru dan terselesaikan.¹⁸ Metode pembelajaran *brainstroming* mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mengemukakan sebanyak mungkin gagasan untuk menyelesaikan masalah. Tujuan penggunaan dalam penerapan metode pembelajaran *brainstroming* adalah untuk menguras habis segala sesuatu yang dipikirkan oleh peserta didik dalam menanggapi masalah yang dilontarkan oleh guru kepada peserta

¹⁷ Darningwati, Yunda lestari, Bambang sulisty, Keefektifan Penerapan Metode *Brainstroming* Untuk Meningkatkan Kemampuan Dalam Menulis. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* (2020), hal. 57

¹⁸ Jajang Suparma, Dkk, Penerapan Metode *Brainstroming* Dalam pembelajaran Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII MTS. Al-Muftih, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra*, Vol 2, No. 6, 2019, h. 969.

didik. Agar tujuan dalam penerapan *brainstromung* dapat tercapai maka perlu adanya aturan yang diperhatikan.

Dari pengertian diatas dapat diikhtisarkan bahwa metode *Brainstroming* ialah suatu cara belajar yang disajikan dalam mengumpulkan semua ide-ide peserta didik tanpa mementingkan kualitas, peserta didik dituntut untuk berperan aktif dan berpikir kreatif dalam menanggapi suatu masalah sehingga menumbulkan masalah baru dalam pembelajaran yang dilakukan.

b. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Brainstorming

Metode *Brainstorming* dapat diartikan sebagai suatu cara yang yang dilakukan untuk mendapatkan suatu ide-ide dalam pembelajarannya dalam waktu yang cukup singkat, penerapan brainstorming sering dilakukan dalam format diskusi kelompok, yang terdiri dari fasilitator, recorder dan peserta diskusi. Fasilitator bertugas memandu jalannya diskusi secara menyeluruh dengan mengatur aliran ide peserta didik. Disisi lain recorder bertugas mencatat semua ide-ide kreatif yang muncul pada saat sesi *brainstorming*.

Menurut Roestiyah pelaksanaan metode pembelajaran *brainstroming* ini tugas guru adalah memberikan masalah yang dapat merangsang pikiran peserta didik sehingga mereka menanggapi peserta didik, dan guru tidak boleh menanggapi atau mengomentari bahwa pendapat peserta didik itu benar atau salah dan juga tidak boleh disimpulkan guru, guru harus menampung semua pernyataan atau ide-ide peserta didik sehingga semua peserta didik dalam kelas mendapatkan giliran tidak perlu komentar atau evaluasi. Peserta didik bertugas menanggapi masalah dengan mengemukakan pendapat, komentar atau bertanya atau mengemukakan masalah baru, mereka belajar dan melatih merumuskan pendapatnya dengan bahasa dan kalimay yang baik. Peserta didik yang kurang aktif perlu dipancing dengan pertanyaan dari guru agar dapat berpartisipasi aktif dan berani mengemukakan pendapatnya.¹⁹

Menurut Sudjana dalam buku Agus Krisno Budiyanto langkah-langkah menggunakan metode *brainstroming* adalah:

- 1) Pendidik menyusun pertanyaan-pertanyaan tentang kebutuhan belajar, sumber-sumber atau kemungkinan hambatan pembelajaran.
- 2) Pendidik menyampaikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik secara beruntun dalam kelompo. Sebelum menjawab pertanyaan para peserta didik diberikan waktu sekitar 3-5 menit untuk memikirkan mengenai alternatif jawabannya.
- 3) Pendidik menjelaskan aturan-aturan yang harus diperhatikan oleh para peserta didik seperti setiap orang menyampaikan satu pendapat atau

¹⁹ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta :PT. Rineka Cipta, 2017, 74.

gagasan dengan cepat, menyampaikan jawaban secara langsung dan menghindari kritik atau menyela pendapat orang lain.

- 4) Pendidik memberitahukan waktu yang digunakan misalnya sekitar 15 menit yaitu untuk menyampaikan masing-masing pertanyaan meminta para peserta didik untuk mengemukakan jawabannya. Kemudian para peserta didik mengajukan pendapat yang terlintas dalam pemikirannya dan dilakukan secara bergilir dan berturut-turut dari samping kiri kesamping kanan atau sebaliknya atau dari barisan belakang kebarisan depan atau sebaliknya. Peserta didik tidak boleh mengomentari gagasan yang dikemukakan peserta didik lain baik komentar.
- 5) Pendidik menunjuk seorang untuk seorang penulis untuk mencatat pendapat dan jawaban yang diajukan peserta didik dan dapat pula menunjukan sebuah tim untuk mengevaluasi bagaimana proses dan hasil penggunaan teknik ini. Pendidik dapat memimpin kelompok agar kelompok itu dapat mengevaluasi jawaban dan pendapat yang terkumpul.²⁰

Menurut Dahlan langkah-langkah untuk memulai pembelajaran model pembelajaran *Brainstroming* yakni :

- 1) Tahap Orientasi, guru menyajikan masalah atau keadaan baru kepada peserta didik.
- 2) Tahap analisis, siswa merinci bahan yang sesuai atas masalah yang ada dengan kata lain dan mengidentifikasi masalah.
- 3) Tahap hipotesis, siswa dipersilahkan untuk mengungkapkan pendapat terhadap situasi atau permasalahan yang diberikan.
- 4) Tahap pengeraman, siswa bekerja sama dengan kelompoknya dalam membangun pengetahuan baru.
- 5) Tahap sintesis, guru membuat diskusi kelas, siswa diminta untuk mengungkapkan pendapat atau permasalahan yang diberikan menulis semua pendapat itu dan siswa diajak berfikir manakan yang baik.
- 6) Tahap verifikasi, guru melakukan pemilihan terhadap gagasan yang diungkapkan siswa sebagai pemecahan masalah.²¹

Pelaksanaan metode ini tugas guru adalah memberikan masalah yang mampu merangsang peserta didik sehingga mereka bisa menanggapi, dan guru tidak boleh mengomentari pendapat tersebut benar atau salah disamping itu juga pendapat itu tidak perlu langsung disimpulkan oleh guru tetapi guru harus mendukung semua pendapat peserta didik sehingga peserta didik mendapatkan giliran. Selama peserta didik mengungkapkan

²⁰ Agus Krisno Budiyanto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Malang, h. 31-32.

²¹ Abdul Karim, Penerapan Metode *Brainstroming* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 8 Di SMPN 4 Rumbio Jaya. 2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akutansi* Vol. 5 No. 1.hal. 4.

pendapat tidak perlu mengomentari atau mengevaluasi. Sedangkan peserta didik dalam proses metode *brainstroming* adalah bertugas memiliki bekal pengetahuan untuk menanggapi masalah, mengemukakan masalah baru melalui proses imajinasi yang dimilikinya. Mereka belajar dan melatih merumuskan pendapatnya dengan bahasa dan kalimat yang baik sehingga mereka bisa memperoleh suatu kesimpulan yang tepat setelah pembelajaran.

Dibawah ini juga pendapat lain mengenai langkah-langkah metode *brainstroming* adalah yaitu:

1) Tahap Pertama (orientasi)

Pendidik menjelaskan masalah yang dihadapi peserta didik beserta latar belakangnya dan mengajak peserta didik untuk aktif dalam menyumbangkan pemikirannya.

2) Tahap Kedua (Identifikasi atau Analisis)

Pada tahap ini peserta didik diundang untuk memberikan sumbang saran pemikirannya sebanyak-banyaknya, semua saran ditampung, ditulis dan tidak boleh ada yang mengkritik saran yang diberikan tersebut oleh masing-masing peserta didik.

3) Tahap ketiga (Klasifikasi)

Peserta didik mengkalasifikasi hasil dari catatan-catatan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh kelompok.

4) Tahap Keempat (Verifikasi)

Tahap ini semua kelompok bersama-sama melihat kembali sumbang saran yang telah diklasifikasi setiap sumbang saran diuji relevansinya dengan permasalahannya. Apabila terdapat sumbang saran yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang tidak relevan bisa dicoret. Kepada pemberi sumbang saran diminta untuk memberikan arumentasinya.

5) Tahap Kelima (Konklusi)

Pada tahap ini pendidik dan peserta didik mencoba menyimpulkan butir-butir alternatif pemecahan masalah yang disetujui. Setelah semua peserta didik memahami materi maka diambil kesimpulan kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang paling tepat.²²

Pembelajaran metode *brainstroming* atau curah pendapat memiliki lima langkah pembelajaran yang diterapkan dalam pross belajar mengajar, lima langkah pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

²² Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar*, Scopindo Media Pustaka, 2019, h. 23.

- 1) Pendidik menyusun pertanyaan-pertanyaan tentang kebutuhan belajar, sumber-sumber atau kemungkinan-kemungkinan hambatan belajar.
- 2) Pendidik menyampaikan pertanyaan-pertanyaan secara berurutan kepada seluruh peserta didik dalam kelompok. Sebelum menjawab pertanyaan, peserta didik diberi waktu 3-5 menit untuk memikirkan alternatif jawabannya.
- 3) Pendidik menjelaskan aturan-aturan yang harus diperhatikan oleh peserta didik yaitu setiap orang menyampaikan suatu pendapatnya, mengemukakan pendapat atau gagasan dengan cepat menyampaikan jawaban secara langsung dan menghindari diri untuk mengkritik atau menyela pendapat orang lain.
- 4) Pendidik memberitahukan waktu yang akan digunakan misalnya sekitar 15 menit untuk menyampaikan masing-masing pertanyaan dan meminta para peserta didik mengajukan pendapat yang terlintas dalam pikirannya dan dilakukan secara bergilir dan berurutan dari samping kanan kesamping kiri atau sebaliknya, peserta didik tidak diperbolehkan mengomentari gagasan yang dikemukakan peserta didik lainnya, baik komentar positif atau komentar negatif.
- 5) Pendidik boleh menunjuk seorang penulis untuk mencatat pendapat dan jawaban yang diajukan oleh peserta didik dan dapat digunakan untuk menunjuk setiap tim untuk mengevaluasi jawaban dan pendapat yang dikumpulkan. Pendidik menghindarkan kegiatan dari dominasi seorang peserta didik dalam menyampaikan gagasan atau pendapat.²³

Dari langkah-langkah metode *brainstorming* diatas dapat disimpulkan bahwa pendidik sangat memiliki peran dalam membuat skenario ketika proses pembelajaran berlangsung dan pada saat itu juga peserta didik yang menjalankan skenario tersebut agar peserta didik terlihat lebih aktif dan mampu mengemukakan pendapatnya atau gagasan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Brainstorming*

Pada dasarnya setiap metode tentu memiliki letak kelebihan pada setiap pelaksanaannya, begitu juga pada metode *brainstorming* ini digunakan karena memiliki banyak kelebihan dan kekurangan.

- 1) Kelebihan Metode *Brainstorming*
 - a) Siswa berfikir untuk menyatakan pendapat.
 - b) Melatih siswa berpikir dengan cepat dan tersusun logis.
 - c) Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru.
 - d) Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran.

²³ Agus Krisno Budiyanoto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Studen Centered Learning*, h. 31-33

- e) Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang sudah pandai atau dari guru.
- f) Terjadi persaingan yang sehat.
- g) Anak merasa bebas dan gembira.
- h) Suasana demokratis dan disiplin dapat ditumbuhkan.
- i) Meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Roestiyah metode *brainstroming* digunakan karena memiliki banyak keunggulan, kelebihan metode *brainstroming* yaitu:

- a) Peserta didik aktif berfikir untuk menyatakan pendapat.
- b) Melatih peserta didik berfikir dengan cepat dan tersusun secara logis.
- c) Merangsang peserta didik untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru.
- d) Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam menerima pembelajaran.
- e) Peserta didik yang kurang aktif mendapatkan bantuan dari temannya yang pandai atau yang sehat.
- f) Terjadi persaingan yang sehat.
- g) Peserta didik merasa bebas dan gembira.
- h) Suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan.²⁴

Selain itu juga kelebihan metode *brainstroming* adalah membangun pengetahuan, meningkatkan kemampuan mental dan membantu peserta didik dalam belajar dengan tanpa ada kritik, aturan dan evaluasi dalam pembatasan menghasilkan ide. Berdasarkan hal ini kelebihan metode *brainstroming* adalah yaitu:

- a) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpendapat.
- b) Melatih daya kritis dan analisis peserta didik.
- c) Mendorong peserta didik agar dapat menghargai pendapat orang lain.
- d) Menstimulasi peserta didik agar dapat berfikir secara holistik.²⁵

Menurut sudjana dalam buku Agus Krisno Budiyanto kelebihan metode belajar *brainstroming* adalah yaitu:

- a) Merangsang semua peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan gagasan baru.
- b) Menghasilkan jawaban atau pendapat melalui reaksi berantai.
- c) Penggunaan waktu dapat dikontrol dan teknik ini dapat digunakan dalam kelompok kecil.
- d) Tidak memerlukan banyak alat tenaga profesional.²⁶

²⁴ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta :PT. Rineka Cipta, 2017, h. 73-74.

²⁵ Yusuf dan Anita, Teknik Curah Pendapat Dengan Memaksimalkan Keteliban Semua Peserta Didik Dalam Pengambilan Keputusan, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3, No. 2, 2019, h. 112.

Dalam hal ini banyak beranggapan bajawa untuk dapat berfikir kritis memerlukan suatu tingkat kecerdasan tinggi karena dengan berfikir kritis membutuhkan kemampuan menganalisis suatu masalah. Padahal dalam metode *brainstroming* dalam berfikir kritis untuk mencurahkan pendapatnya tidak memerlukan kecerdasan tinggi disini semua pendapat akan ditampung oleh guru yang kemudian akan disimpulkan bersama-sama.

2) Kelemahan Metode *Brainstroming*

Dalam hal ini banyak alternatif metode pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru tetapi pada prinsipnya tidak ada satu metode yang sempurna dalam pembelajaran yang lebih baik daripada metode lain. setiap metode memiliki kelebihan dan kelemahan yang tidak dapat dipandang sempurna dan sesuai dengan semua pokok bahasan yang ada dalam setiap bidang studi yang diajarkan. Maka metode *brainstroming* memiliki beberapa kelemahan yaitu:

- a) Memerlukan waktu yang relatif lama.
- b) Pembicaraan hanya dimonopoli atau Lebih didominasi oleh siswa yang pandai.
- c) Siswa tidak segera tahu apakah pendapat yang dikemukakannya itu betul atau salah.
- d) Guru kurang memberikan waktu yang cukup kepada peserta didik untuk berfikir dengan baik.
- e) Peserta didik yang memiliki daya pikir yang rendah akan ketinggalan.
- f) Adanya peserta didik kesulitan untuk mengetahui semua pendapat atau gagasan yang dapat diterima.²⁷

Menurut Roestiyah kelemahan model pembelajaran *Brainstroming* yakni :

- a) Guru kurang memberikan waktu yang cukup kepada peserta didik untuk berfikir baik.
- b) Anak yang kurang selalu tertinggal.
- c) Kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja.
- d) Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan.
- e) Peserta didik tidak segera tahu apakah pendapatnya benar atau salah.
- f) Tidak menjamin hasil pemecahan masalah.

²⁶ Agus Krisno Budiyanto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Malang, h. 32.

²⁷ Yusria dan Eksa Budiarta, *Brainstroming Sebagai Metode meningkatkan kemampuan Berfikir Kritis Siswa*, *Jurnal IJER*, Vol. 3, No. 2, 2018, h. 47.

- g) Masalah bisa dikembangkan kearah yang tidak diharapkan.
Menurut sudjana kekurangan metode rainstroming adalah yaitu:
- a) Peserta didik yang kurang perhatian dan kurang berani mengemukakan pendapat akan merasa terpaksa untuk menyampaikan buah pemikirannya.
 - b) Jawaban cenderung beranggapan bahwa semua pendapatnya diterima.
 - c) Memerlukan evaluasi lanjutan untuk menentukan prioritas pendapat yang disampaikan.
 - d) Peserta didik cenderung mudah terlepas dari pendapat yang berantai.²⁸

Tetapi demikian metode ini sering menguntungkan agar berhasil sebaiknya digabungkan dengan metode lain atau Kelemahan di atas bisa diatasi jika guru atau pemimpin kelompok bisa membaca situasi dan menguasai kelas dengan baik untuk mencari solusi. Guru harus bisa menjadi penengah dan mengatur situasi dalam kelas sebaik mungkin dengan cara benar-benar menguasai materi yang akan disampaikan dan merencanakan kegiatan belajar dengan baik.

2. Media *Rolling Ball Games*

a. Pengertian Media

Dalam bahasa latin, media dari kata *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology* dalam Annisa Ratna Sari), media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.²⁹ Penggunaan media sebagai sarana pembelajaran telah lama dilakukan, yaitu sejak manusia melaksanakan proses dan aktivitas belajar. Media, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan dengan tujuan untuk membuat pesan belajar menjadi lebih efektif dan efisien.³⁰ Perkembangan media yang digunakan dalam proses belajar pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, *Medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang fungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.

²⁸ Agus Krisno Budiyanto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran*, Universitas Muhammadiyah Malang, h. 32.

²⁹ Annisa Ratna Sari Media pembelajaran, diakses 4 Juni 2021. 3

³⁰ Benny A. Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana. 2018), 13-14

Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.³¹ Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Peserta didik jangan selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa, ia memiliki minat dan kebutuhan, serta kemampuan yang berbeda, peranan guru tidak hanya sebatas sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih dan pengelola kegiatan pembelajaran dengan memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau benda yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada siswanya. Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan cara belajar siswa, karena media yang digunakan oleh guru digunakan juga oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembati proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi. Menurut Heinich dan kawan-kawan (2008), “media pembelajaran adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar”. Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap disebut dengan media pembelajaran.

Dari sudut pandang bidang komunikasi, *medium* berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. *Medium* dapat juga diartikan sesuatu yang digunakan untuk membantu proses penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan atau komunikator kepada penerima pesan atau komunikan.³² Media, yang umumnya membuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembati proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari narasumber kepada

³¹ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019). 126.

³² Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019). 15

khalayak. Khalayak dalam hal ini adalah siswa yang melakukan proses belajar. Dengan menggunakan media dan teknologi dalam pembelajaran, proses penyampaian pesan informasi dan pengetahuan antara pengirim dan penerima dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

b. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Setiap manusia memerlukan belajar untuk mengembangkan pengetahuan, bakat dan minatnya. Dalam pengembangan kemampuan tersebut, seseorang membutuhkan orang lain untuk mendidiknya. Selain itu, peran media juga sangat diperlukan dalam mendidik peserta didik. Menurut Iwan Falahudin bahwa peran pembelajaran adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kemampuan untuk belajar maka diperlukan sumber belajar. Dengan adanya sumber belajar maka peserta didik dapat mengerti apa yang dipelajarinya. Menurut AECT mengklasifikasikan tentang sumber belajar media menjadi enam macam, yaitu:

- 1) *Massage* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data.
- 2) *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpanan, pengolahan, dan penyaji pesan.
- 3) *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat perangkat keras ataupun oleh dirinya sendiri.
- 4) *Device* (alat), yakni (suatu perangkat keras) yang digunakan untuk menyimpan pesan yang tersimpan dalam bahan.
- 5) *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan.
- 6) *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar di mana pesan disampaikan.

Pada dasarnya, media adalah sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sebagai alat komunikasi, media pembelajaran menurut Oemar Hamalik memiliki fungsi yang luas diantaranya :

- 1) Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan.
- 2) Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang

- 3) Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri
- 4) Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual
- 5) Fungsi seni dan budaya media komunikasi. Perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk kemasan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti di atas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik (Pembelajar) atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.³³

c. Pengertian Media *Rolling Ball Games*

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan materi dan ketersediaan bahan di lingkungan sekolah.³⁴ Sedangkan media *rolling ball games* ialah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan suatu bola kecil yang di lakukan dalam suatu papan didepannya terdapat paku yang digunakan untuk menyanggah agar bola dapat berjalan tidak beraturan sehingga masuk kedalam wadah yang sudah disiapkan materi atau soal yang harus dilakukan peserta didik.

Media *Rolling ball games* adalah media sederhana yang dibuat untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Permainan ini sangat digemari oleh kalangan anak-anak, maka untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan saat pembelajaran maka hendaknya digunakan permainan-permainan tertentu untuk mengurangi ketegangan dan rasa tidak percaya diri pada peserta didik.³⁵ Menggunakan sebuah

³³ M. Miftah, 2019. Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Pada BPMP Kemdikbud*. 97

³⁴ Laela Mufida, *Rolling Ball: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MtsDi Kabupaten Pekalongan*. *Jurnal of arabic and Teacing* Vol. 6 No. 1. 2017. hal. 50.

³⁵ Lia Rizkina dan Nina Widianingsih, Pengembangan Rolling Ball Game Sebagai Media Pembelajaran keterampilan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 wadaslantang, *Jurnal Bahas dan sasatra*, Vol. 2, No. 3. 2020, h. 3.

permainan pembelajaran dengan bahan yang mudah didapatkan dilingkungan yakni *Rolling Ball*. Sebenarnya pembuatan media itu dapat menggunakan kertas atau inovasi yang lain. Namun peneliti memilih papan, alasan peneliti memilih bahan itu sebab papan lebih tahan lama dan menambah nilai estetik pada media. Peneliti juga menggunakan media non elektronik, hal ini bertujuan agar media tidak hanya dapat dimanfaatkan di sekolah-sekolah dengan kemampuan dan ketersediaan teknologi yang bagus tetapi bisa dimanfaatkan di semua sekolah kapanpun dan dimanapun. Untuk memudahkan siswa mengingat, peneliti menggunakan media visual berupa gambar yang didesain sesuai dengan tema dan materi pada KI dan KD.

Kelebihan dari media *Rolling Ball* ini ialah untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari suatu pembelajaran. Selain itu media ini juga untuk mengurangi rasa takut dan rendahnya sikap percaya diri siswa sebab menciptakan kelas yang menyenangkan. Media *Rolling Ball* dapat digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajarannya. Selain itu media *rolling ball games* digunakan untuk mengurangi rasa percaya diri peserta didik karena menciptakan kelas yang menyenangkan.



Gambar 1: Tampilan Media *Rolling Ball Games*

Media *rolling ball games* sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan pada hal ini penggunaan media *rolling ball games* menggunakan papan berukuran 90 X 45cm yang diberikan paku tersusun secara sistematis agar bola memiliki peluang besar masuk kedalam tiga gelas tersebut. Bola yang digunakan adalah bola pimpong. Bola ini dipilih dengan ukuran ringan yang tidak memberatkan paku penghambat dipapan. Kemudian didalam gelas tersebut terdapat soal yang memiliki katagori

sulit, sedang dan mudah tujuannya agar peserta didik dapat semakin menarik dengan antusias peserta didik.³⁶

Media *rolling ball games* adalah suatu media permainan yang digemari oleh semua kalangan dimana media ini menggunakan papan yang ditanjakan paku kemudian bola dilempar dari atas yang nantinya bola tersebut masuk kesalah satu gelas yang sudah berisikan materi atau soal. Media ini digunakan untuk meningkatkan keberanian peserta didik dalam berbicara dan menarik minat peserta didik untuk memahami materi dalam pembelajarannya. Media *rolling ball* atau bola bergilir dapat memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan paling utama tidak membosankan karena peserta didik dapat bermain sambil menerima materi dari guru. Suasana seperti ini akan membuat peserta didik lebih fokus pada kegiatan belajar mengajar dikelasnya sehingga semua perhatiannya akan lebih tinggi. Tingginya curah perhatian tersebut akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga pembelajaran *brainstroming* dengan menggunakan media *rolling ball games* akan berhasil karena semua perhatian peserta didik terpusat pada pembelajaran yang diberikan.

Media *Rolling Ball* ini cocok untuk pembelajaran PKN itu sebab adanya pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk berbicara secara terarah bukan sekedar hafalan ataupun pengembangan percakapan bebas. Pada kali ini peneliti mendesain dimana media *rolling ball games* ditunjukan untuk mengutarakan pendapat dan membacakan materi pembelajaran dengan eksperesi yang sesuai dengan yg dicontohkan agar suatu pembelajarannya dapat terlaksana dengan baik dan diserap dengan baik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar yang diinginkan. media *rolling ball games* ialah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan suatu bola kecil yang di lakukan dalam suatu papan didepannya terdapat paku yang digunakan untuk menyanggah agar bola dapat berjalan tidak beraturan sehingga masuk kedalam wadah yang sudah disiapkan materi atau soal yang harus dilakukan peserta didik.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Secara lebih praktis, hasil belajar juga dimaksudkan untuk mengungkapkan kemampuan siswa dalam bentuk angka-angka sebagaimana pendapat Achdiyati & Utomo, bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap

³⁶ Bonita Azzami, Dkk, Pengembangan Media Rolling Ball Untuk Fungsi dan ivers, *Jurnal JIDR*, Vol. 2, No. 2, 2021, h. 72.

kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran.³⁷

Hasil Belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian mengenai hasil belajar di atas dipertegas oleh Nawawai dalam K. Ibrahim yang mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu. Menurut Nana sudjana mengartikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pembelajaran.³⁸ Hasil belajar diperoleh dari interaksi peserta didik dan lingkungan yang sengaja direncanakan guru dalam perbuatan mengajarnya. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dengan bermacam bentuk seperti sikap, pemahaman, pengetahuan dan keterampilan, kecakapan serta tingkah laku.

Hasil belajar ialah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, afektif dan psikomotorik.³⁹ Penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik serta dipakai sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar dilakukan evaluasi atau penilaian yang ialah tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik. Kemajuan prestasi peserta didik tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. . Roestiyah mengatakan guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Mengenai pada tujuan yang diharapkan. Sebagai seorang tenaga pendidik guru harus dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, seorang guru membutuhkan metode pembelajaran yang baik pula, yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

³⁷ Ai Muflihah, 2021. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Index Card Match* Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 1 Januari 2021, 153

³⁸ Nana Sudjana, *Penilaian hasil proses Belajar mengajar*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2017, h. 9.

³⁹ Syofnida Ifrianti, *teori dan praktik Microteaching*, Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019, h. 132.

Dari pengertian diatas hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini fokus penelitian ialah hasil belajar pada aspek kognitif. Hasil belajar kognitif dilihat dari nilai peserta didik yang diperoleh pada tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai dalam suatu usaha, berusaha dalam melakukan inovasi untuk tercapainya sebuah tujuan seta tujuan itu pastinya yang dapat diharapkan oleh guru, dan wali murid, dan peserta didik sebagai hasil belajar. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua hal, peserta didik itu sendiri dan lingkungannya.

Dari pemaparan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah semua hal yang diperoleh oleh peserta didik dari kegiatan belajar mengajar berkat usaha, pikiran dan juga perjuangan dalam mengikuti pembelajaran dikelas yang dapat ditulis dari angka-angka meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam diri peserta didik.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Adapun perbahan yang dimaksud adalah perubahan sesuai dengan tujuan pembelajaran, mengenai perubahan tingkah laku dalam pandangan Bloom meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan *knowladge* atau pengetahuan, ingatan, *Comprehension* atau pemahaman, *menjelaskan*, *meringkas*, *analysis* atau menguraikan, *memnentukan hubungan*, *Synthesis* atau mengorganisasikan, *merencanakan*, *menentukan*, *bangunan baru*, *evaluation* atau menilai, *aplecation* atau menerapkan.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan respon peserta didik yang melibatkan *recieving* atau sikap menerima, *responding* atau sikap memberikan respon, *organization* atau organisasi dan *character* atau karaktersitik.
- 3) Ranah psikomotorik atau berkenaan dengan hasil belajar *intitarory level*, *proutne level*, *rountinized level*. Pencapaian mengenai level ketiga ranah pengetahuan diatas proses pembelajaran sudah tentu sesuai dengan tujuan pembejalan dan dalam pengaplikasiannya tidak mencapai evel yang tinggi. Dari uraian diatas dapat dijabarkan bahwa tujuan pembelajaran itu ada tiga macam yaitu: mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep atau keterampilan, dan pembentukan sikap.⁴⁰

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para

⁴⁰ Ibid, h. 133.

guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

1) Ranah Kognitif

a) Tipe Hasil Belajar : Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam Taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, defenisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota.

b) Tipe Hasil Belajar : Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu : tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Pemahaman tingkat ke tiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang kosekuensi atau memperluas presepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

c) Tipe Hasil Belajar : Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

d) Tipe Hasil Belajar : Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memisahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara kerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.

e) Tipe Hasil belajar : Sistesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir berdasar pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah daripada berpikir divergen, dalam berpikir konvergen, pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya.

f) Tipe Hasil Belajar : Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materiilm dan lain-lain. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Ada beberapa jenis ketegori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- a) *Receiving* atau *attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi, dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi dan gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) *Valuing* atau penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepatakan terhadap nilai.
- d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni :

- a) Gerakan refleks atau keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan audit, motoris, dan lain-lain.
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat lain Terdapat jenis-jenis belajar menurut para ahli salah satunya adalah menurut Blom dalam ahiri (2007) membagi hasil belajar dalam tiga ranah pembelajaran seperti:

- 1) Aspek pengetahuan atau kognitif yang dapat diartikan sebagai ranah pengetahuan peserta didik.
- 2) Ranah afektif yang dapat diartikan sebagai ranah sikap peserta didik.
- 3) Ranah psikomotorik dapat diartikan pada kamahiran dalam keterampilan.

Ranah pengetahuan terdiri pada pikiran, interpretasi, perpaduan, dan penilaian. Pada ke-enam ranah kognitif mampu diartikan pada wujud sikap yang dibentuk pada akhir untuk memberikan syarat kerja peserta didik yang nantinya akan diterapkan. Jenis-jenis belajar juga didapat Menurut Howard Kingsley pada tahun 1998 membagi tiga macam hasil belajar yaitu :

1) Psikomotorik serta etika

Psikomotorik serta etika bisa dipahami juga dengan salah satu metode untuk digunakan memperoleh, menjaga dan mengutarakan kognitif dan metode untuk menuntaskan persoalan untuk mendapatkan psikomotorik pada suatu pembelajaran agar peserta didik mampu sadar tentang metode belajar yang sangat bagus serta seluruh pembelajaran diawali oleh proses yang dimaksud dengan belajar.

2) Kognitif dan makna

Kognitif dan makna mampu diartikan bagai pengembangan hadirnya penjelasan pada otak setiap insan lalu dikembangkan dan dimengerti serta bisa untuk didemonstrasikan.

3) Afektif dan keinginan

Afektif dan keinginan adalah salah satu dorongan dalm melakukan terhadap benda atau lainnya yang menjadi harapan.

Perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar akan menunjukkan suatu hasil yang dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Di sekolah peserta didik mendapatkan hasil belajarnya setelah melakukan evaluasi. Hasil belajar bisa diidentifikasi sebagai hasil belajar yang telah dicapai dalam usah, berusaha untuk mengadakan perubahan untuk mencapai suatu tujuan dan tujuan itu tentu yang diharapkan oleh peserta didik, guru dan orang tua peserta didik sebagai hasil belajar.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yaitu:

1) Faktor Internal

a) Faktor Jasmani

Faktor jasmani terdiri atas dua yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor kesehatan yang diartikan dalam keadaan baik segenap badan serta bagian dari penyakitnya. Kesehatan ialah keadaan atau hal sehat yang dapat berpengaruh kepada hasil belajar. Kemudian faktor cacat tubuh yang dimaksud juga adalah suatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.

b) Faktor Psikologi

Faktor psikologi terdiri atas beberapa bagian yaitu inteligensi yang artinya adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis kecakapan yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalah situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau memakai konsep yang abstrak secara afektif, mengetahui dan mempelajarinya dengan cepat. Kemudian perhatian yang dimaksud dengan perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi jiwa itu semata-mata tertuju kepada suatu obyek atau sekumpulan objek untuk menjamin hasil belajar yang baik maka peserta didik harus memiliki perhatian teradap materi yang dibahas.

Ketiga adalah minat yang dimaksud dengan minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan secara terus menerus yang disertai rasa senang yang terakhir adalah bakat yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan untuk belajar, kemampuan itu baru akan terrealisasikan menjadi kecakapan yang sesudah belajar atau berlatih.

c) Faktor Kelelahan.

Kelelahan jasmani dengan melemahnya tubuh akan mengakibatkan hasil belajar yang naik atau turun, sedangkan kelelahan dapat dilihat dengan kebosanan peserta didik sehingga minat atau dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang sehingga peserta didik akan kesulitan dalam berkonsentrasi.

2) Faktor eksternal

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu:

a) Faktor keluarga

Faktor keluarga memiliki beberapa hal yaitu cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik, jika orang tua mendidik anaknya dengan baik maka akan menghasilkan peserta didik yang berprestasi. Kedua relasi antara anggota keluarga maka demi kelancaran belajar peserta didik perlu usaha relasi yang baik dalam keluarga peserta didik itu, ketiga adalah suasana rumah anak akan dapat belajar dengan baik dibutuhkan suasana rumah yang tenang dan tentram.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah terdapat beberapa hal yaitu metode mengajar, dalam hal ini sangatlah penting dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik, metode belajar yang baik akan membantu meningkatkan kegiatan belajar dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Kedua adalah kurikulum yang diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik. Bahan pelajaran akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, baik tidaknya kurikulum akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

3) Faktor Masyarakat

a) Kegiatan peserta didik dalam masyarakat

Kegiatan peserta didik dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya.

b) Teman bergaul

Agar peserta didik dapat belajar dengan baik, peserta didik perlu diusahakan agar memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus bijaksana.⁴¹

Selain jenis-jenis hasil belajar terdapat juga Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mampu dikelompokkan kedalam dua faktor yaitu :

1) Faktor dari dalam (internal)

Faktor dari dalam atau faktor internal biasanya didapat pada diri peserta didik dikategorikan meliputi perhatian, inteligensi, minat, bakat, motivasi dan kesiapan.

2) Faktor dari luar (eksternal)

Faktor eksternal atau dari luar diri peserta didik dikategorikan dalam situasi proses pembelajaran seperti metode mengajar guru, hubungan guru

⁴¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2021, h. 54.

dan juga peserta didik, kedisiplinan seorang peserta didik, fasilitas di sekolah serta fasilitas yang disediakan disekolah.⁴²

- 3) Faktor Pendekatan belajar merupakan salah satu cara belajar peserta didik yang dikategorikan meliputi metode, strategi, teknik, taktik serta model pembelajaran yang dimanfaatkan guru pada kegiatan belajar mengajar dikelas.⁴³

Hal ini dapat disimpulkan bahwa faktor dari dalam diri peserta didik meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor psikis dan fisik. Faktor yang datang dari luar peserta didik yaitu faktor lingkungan, terutama kualitas dalam pembelajaran dan keluarga.

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil peserta didik dapat diukur dan dilihat melalui penelitian yakni dengan cara memantau dan melihat tingkat kemampuan peserta didik dan mengetahui sudah pada tahap dan taraf mana saja peserta didik sudah memahami pelajaran yang sudah diberikan oleh pendidik. terkait dengan bagaimana peserta didik mampu untuk memahami dan mengasah mengenai kemampuan berfikirnya, pada kemampuan berfikir ini sendiri yang sudah termasuk di dalamnya antara lain yakni:

- 1) Menghafal
- 2) Mengaplikasi
- 3) Memahami
- 4) Mensintesis
- 5) Menganalisis
- 6) kemampuan mengevaluasi

Suatu cara atau alat untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dapat dilakukan melalui cara menggunakan bentuk tes, yang dimana tes dapat dibagi dua yakni menjadi tes tertulis tes lisan. Contoh-contoh pengukuran hasil belajar peserta didik melalui tes kognitif antara lain: tes pilihan ganda, tes paparan objektif atau paparan bebas, tes-tes atau pertanyaan lisan yang langsung dijawab oleh peserta didik, isian atau jawaban lisan, portopolio, mencocokkan atau menjodohkan, dan performans. Pada mata pelajaran PKN Pada unsur indikator, hal-hal yang harus diperhatikan yakni: (1) Indikator ialah pemaparan dari KD yang menampilkan tanda-tanda, perilaku atau tanggapan yang dilaksanakan atau diperlihatkan oleh siswa, (2) Indikator dikembangkan sesuai dengan

⁴²Widia Hapnita, Rijal Abdullah, Yuwalitas Gusmareta, Fahmi Rizal, Faktor Internal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017, *Jurnal CIVID Teknik Sipil*, Vol, 5, No. 1 (Maret 2018), h. 2176-2177.

⁴³M. Yusuf, Mutmainnah Amin, "Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Tadris*, Vol. 1, No. 1, (Juni 2016).

karakteristik pendidikan, potensi daerah dan peserta didik, (3) Rumusan indikator memakai kerja operasional yang terukur atau bisa diobservasi, (4) Indikator dipakai sebagai bahan dasar untuk menata alat penilaian.

Untuk mengukur dan mendapatkan data hasil belajar peserta didik sebagaimana yang teruraikan di atas adalah mengetahui garis-garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis hasil belajar yang hendak diukur. Agar memudahkan dalam menggunakan alat ukur dan evaluasi yang dipandang tepat. Maka dapat dipaparkan indikator hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah kognitif Pengetahuan, indikatornya adalah dapat menjelaskan, menunjukkan dan menyebutkan dan cara evaluasinya adalah tes tertulis dan observasi.
- 2) Ranah kognitif pemahaman, indikatornya adalah dapat menjelaskan, menguraikan dan membedakan dan cara evaluasinya adalah dengan tes tertulis dan observasi.
- 3) Ranah kognitif penerapan, indikatornya adalah dapat menentukan, menerapkan atau memberi contoh serta menggambarkan. Cara evaluasinya adalah tes tertulis dan observasi.
- 4) Ranah kognitif analisis, indikatornya adalah dapat melengkapi dan menyimpulkan serta membentuk dan cara evaluasinya adalah tes tertulis dan observasi.
- 5) Ranah kognitif sintesis, indikatornya adalah melengkapi dan menyimpulkan serta membentuk dan cara evaluasinya adalah tes tertulis dan observasi.
- 6) Ranah kognitif evaluasi indikatornya adalah dapat membuktikan serta menyimpulkan dan cara evaluasinya adalah tes tertulis dan pemberian tugas.

Dalam hal ini hasil belajar menurut teori *taksonomi Bloom* dibatasi dengan ranah kognitif dan efektif dalam ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi dengan materi yang dipelajari.

B. Kerangka Berfikir

Menurut Mijiman Kerangka berpikir ialah konsep berisikan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dalam rangka memberikan hubungan secara sementara.⁴⁴ Pembelajaran Menggunakan Metode Pembelajaran *Brainstroming* Berbantuan media *Rolling Ball Games* terhadap hasil belajar PKN peserta didik diharapkan bisa menambah pengetahuan sebab peserta didik itu suatu permasalahan bermula dari guru lalu peserta didik saling memberikan suatu pendapatnya lalu

⁴⁴ Ningrum, Pengaruh Penggunaan Metode Berbasis Pecahan Masalah (*Problem Solving*) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap MAN 1 Metro Tahun 2016/2017, *Jurnal Pendidikan Ekonomi* Vol 5 No. 1 (2017), hal. 148.

diikhtisarkan menjadi inti dari suatu pembelajaran dengan berbantuan media *Rolling Ball Games* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

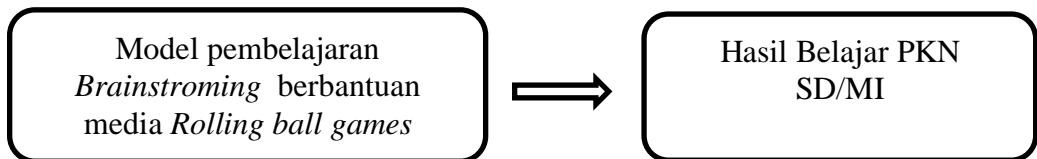
Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti pada sekolah Daarul Maarif Lampung Selatan menunjukkan bahwa hasil belajar PKN peserta didik masih sangat tergolong rendah sebab dalam proses pembelajarannya masih menggunakan media dan model pembelajaran yang konvensional. Guru lebih mendominasi dalam pembelajarannya, guru terlalu sering memberikan materi tanpa praktik, hanya sebagian peserta didik yang aktif serta mampu menduga solusi permasalahannya tanpa melakukan penyelesaian secara analisis yang mendalam.

Permasalahan yang dihadapi pada kegiatan belajar mengajar PKN di MI Daarul Maaruf yaitu rendahnya hasil belajar PKN pada peserta didik, berdasarkan dokumentasi hasil belajar harian PKN MI Daarul Maaruf banyak yang memiliki nilai yang masih dibawah KKM pada skala $X > 75$ yaitu terdapat 86 peserta didik mendapatkan nilai > 75 KKM berjumlah 42 peserta didik dengan persentase 38% dan mendapatkan nilai < 75 KKM berjumlah 52 peserta didik dengan persentase 62% peserta didik kelas VI MI Daarul Ma'aruf Lampung Selatan hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum menunjukkan hasil memuaskan sebab lebih dari sebagian peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah yaitu 75 kriteria ketuntasan maksimum (KKM). Terdapat sejumlah faktor yang menjadi pengaruh rendahnya hasil belajar matematika yaitu karena ketidak tepatan guru dalam memiliki metode pembelajaran ataupun media pembelajaran yang dapat mendorong keinginan peserta didik, kegiatan belajar mengajar masih berpusat kepada guru dimana peserta didik didik diajak untuk selalu mengerjakan latihan yang diperintahkan oleh guru, sehingga interaksi yang terjadi dikelas dimana hubungan antara guru dan peserta didik pada waktu kegiatan belajar mengajar sangat kurang.

Berdasarkan permasalahan diatas maka pendidikan perlu adanya suatu model pembelajaran yang sesuai di MI Daarul Maaruf metode pembelajaran *Brainstroming* dengan berbantuan media *Rolling Ball Games* dapat menjadi alternatif peserta didik karena melibatkan pemikiran atau pendapat dari masing-masing peserta didik dan dibantu menggunakan media rolling ball games yang digunakan dalam memberikan keberanian kepada peserta didik. serta mampu membangkitkan sikap percaya dirinya, dan menarik minat peserta didik dalam sikap menghargai pendapat temannya sehingga pembelajarannya dapat lebih bermakna. Apabila metode pembelajaran *brainstroming* dilakukan pada langkah-langkah yang benar sehingga penerapan model pembelajaran tersebut bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI MI Daarul Maaruf. penerapan metode pembelajaran *Brainstroming* berbantuan *rolling ball games* terhadap hasil belajar PKN.

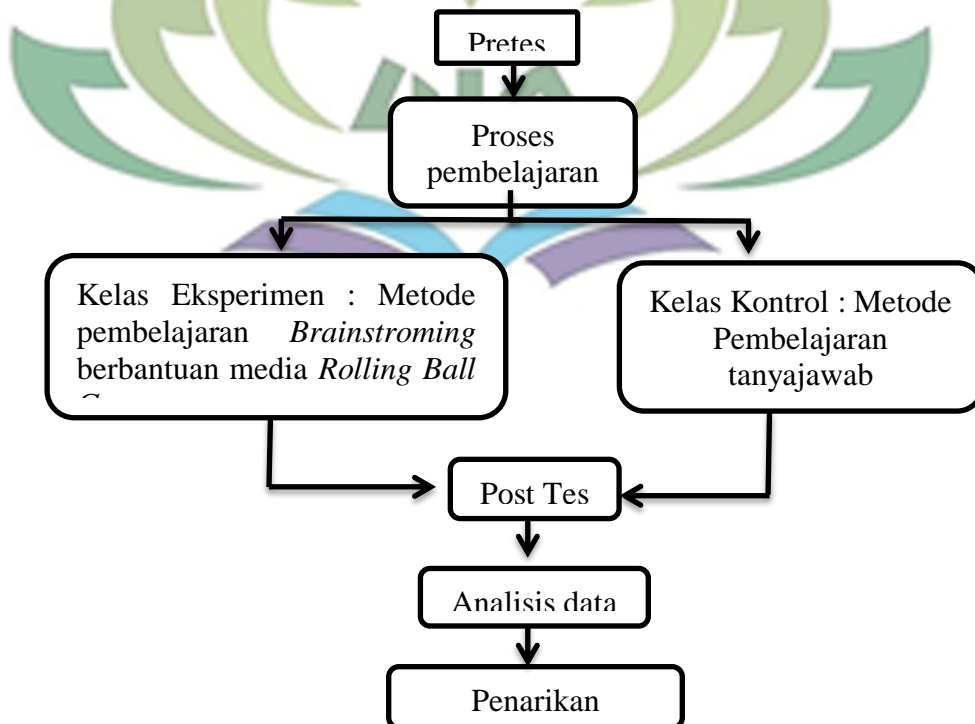
Maka dengan ini digunakanlah metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PKN dengan menggunakan model pembelajaran *brainstroming* berbantuan media *Rolling Ball Games*. Metode pembelajaran ini diharapkan bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Berasaskan latar belakang masalah dan landasan teori yang sudah dipaparkan di atas, lalu dapat disusun suatu kerangka berpikir, hal ini dilakukan untuk memperoleh jawaban sementara permasalahan yang akan diteliti. Pada penelitian yang akan dilakukan ini terdiri dari variabel bebas (X) yakni model pembelajaran *Brainstroming* berbantuan media *rolling ball games* dan variabel terikat (Y) yakni hasil belajar PKN SD/M. Hubungan antar variabel bebas dan terikat ditunjukkan pada gambar dibawah ini :



Gambar 2 Hubungan Antar variabel

Berasaskan penjelasan diatas, untuk mengetahui lebih jelas alur dari pembelajaran dengan menggunakan metode *brainstroming* berbantuan media *rolling ball games* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat digambarkan melalui diagram kerangka berpikir seperti berikut :



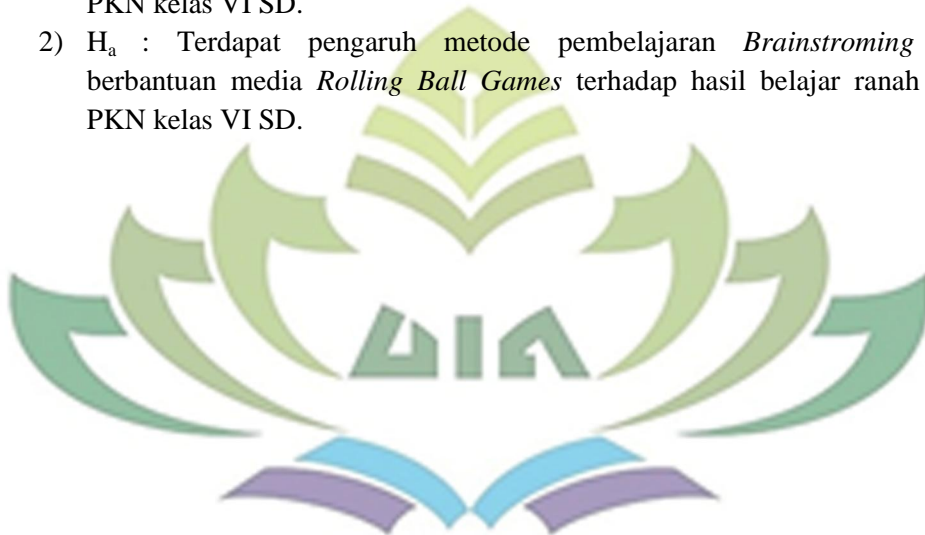
Gambar 3
Sketsa Kerangka Berfikir

Pada kerangka berpikir diatas menggambarkan penelitian dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelas eksperimen dengan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Brainstroming* Berbantuan media *Rolling Ball Games*, dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dimana sebelum diberikan pokok bahasan atau materi pelajaran, peserta didik diberikan tes awal (pretest) dan sesudah pokok bahasan selesai peserta didik diberikan tes akhir (posttest), hal ini dilakukan disemua kelompok. Lalu didapatkan data lalu data di analisis dan ditarik kesimpulan dari data yang sudah didapat.

C. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini ialah :

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Brainstroming* dengan berbantuan media *Rolling Ball Games* terhadap hasil belajar ranah kognitif PKN kelas VI SD.
- 2) H_a : Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Brainstroming* dengan berbantuan media *Rolling Ball Games* terhadap hasil belajar ranah kognitif PKN kelas VI SD.



DAFTAR RUJUKAN

- Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Abdul Karim, Penerapan Metode Brainstroming Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 8 Di SMPN 4 Rumbio Jaya. 2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akutansi* Vol. 5 No. 1.
- Agus Krisno Budiyo, 2016. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Studen Centered Learning*. Universitas Muhammadiyah Malang
- Ai Muflihah, 2021. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Index Card Match* Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 1 Januari 2021.
- Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Annisa Ratna Sari Media pembelajaran, diakses 4 Juni 2021.
- Benny A. Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2018.
- Bonita Azzami, Dkk, Pengembangan Media Rolling Ball Untuk Fungsi dan ivers, *Jurnal JIDR*, Vol. 2, No. 2, 2021.
- Darningwati, Yunda Iestari, Bambang sulistyono, Keefektifan Penerapan Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Kemampuan Dalam Menulis. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* 2020.
- Faqih Hakim Hasibuan, Penerapan Metode Brainstroming Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muslim Nusantara Medan, *Jurnal Penelitian dan pengabdian Masyarakat Nommenses Siantar*, Vol. 1, No. 2, 2021.
- Herman Budi Santoso, Subagyo, Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Bsic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajar 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, Vol. 5, No. 1 Juni 2017.
- Jajang Suparma, Dkk, Penerapan Metode Brainstroming Dalam pembelajaran Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII MTS. Al-Muftih, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra*, Vol 2, No. 6, 2019.

- Laela Mufida, *Rolling Ball: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas Viii MtsDi Kabupaten Pekalongan. Jurnal of arabic and Teacing* Vol. 6 No. 1. 2017.
- Lia Rizkina dan Nina Widianingsih, Pengembangan Rolling Ball Game Sebagai Media Pembelajaran keterampilan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 wadaslintang, *Jurnal Bahas dan sasatra*, Vol. 2, No. 3. 2020.
- M. Miftah, Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Pada BPMP Kemdikbud*. 2019.
- Moch Hawin, Hubungan Tingkat Pendidikan Berbasis Islam Anggota Karang Taruna Dengan Kepedulian Sosial. *Jurnal Islamic Studies*, Vol. 7 No. 2 Oktober 2019.
- Nana Sudjana, *Penilaian hasil proses Belajar mengajar*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Ningrum, Pengaruh Penggunaan Metode Berbasis Pecahan Masalah (*Problem Solving*) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap MAN 1Metro Tahun 2016/2017, *Jurnal Pendidikan Ekonomi* Vol 5 No. 1 2017.
- Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar*, Scopindo Media Pustaka, 2019.
- Putri Khoirunnisa & syfa masyhuril akwal, *Analisis Model-model Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 4.no. 1. 2020.
- Rismawati Tampubolon, Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN Tebang Tinggi, *Jurnal School Education*, Vol. 10, No. 3, 2020.
- Rismawaty Tampubolon, *Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Dalam Meningkatkan hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sdn 164319 Tebing Tinggi*. *School Education Journal*, Vol. 10. No 3 2020.
- Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta :PT. Rineka Cipta, 2017, h. 73-74.
- Rora Rizki Wandini dan Maya Rani Sinaga, *Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik*, *Jurnal Raudhah*, vol.06. no.01. 2018.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2021.
- Sni Ridwan Abdullah, *Startegi Belajar Mengajar*, Depok : Rajawali Pers, 2019.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2019. hal. 62

- Syofnida Ifrianti, *teori dan praktik Microteaching*, Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.
- Yusria dan Eksa Budiarta, Brainstroming Sebagai Metode meningkatkan kemampuan Berfikir Kritis Siswa, *Jurnal IJER*, Vol. 3, No. 2, 2018.
- Yusuf dan Anita, Teknik Curah Pendapat Dengan Memaksimalkan Ketelibatan Semua Peserta Didik Dalam Pengambilan Keputusan, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3, No. 2, 2019.
- M. Yusuf, Mutmainnah Amin, “Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Tadris*, Vol. 1, No. 1, (Juni 2016).
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Pemilu Arman Lahabi, *Penerapan Metode Braistorming Pada Diklat Masyarakat Budidaya Dan Pengolahan Aren Kabupaten Pangkep*, *Jurnal Ecosystem*. Vol. 19, No. 1 (2019).
- Widia Hapnita, Rijal Abdullah, Yuwalitas Gusmareta, Fahmi Rizal, Faktor Intenal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017, *Jurnal CIVID Teknik Sipil*, Vol, 5, No. 1 (Maret 2018).

