

**Pengaruh Penerapan Metode Brainstorming Terhadap Hasil Belajar IPS**

**Kelas IV SDN Pekayon 05 Pagi**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh:**

**NUR SYAFA ALFARISY**

**1601025097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA**

**2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Brainstorming* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas  
IV SDN Pekayon 05 Pagi

Nama : Nur Syafa Alfariyy

NIM : 1601025097

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran  
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

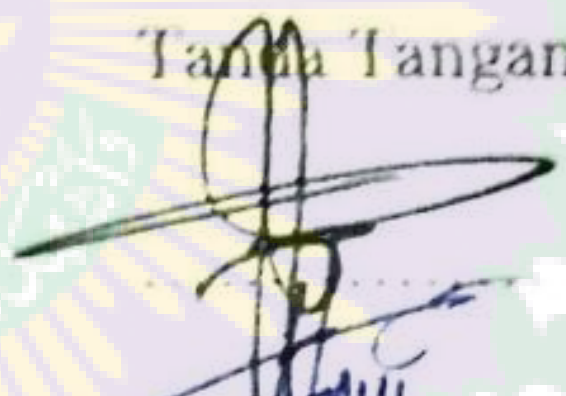
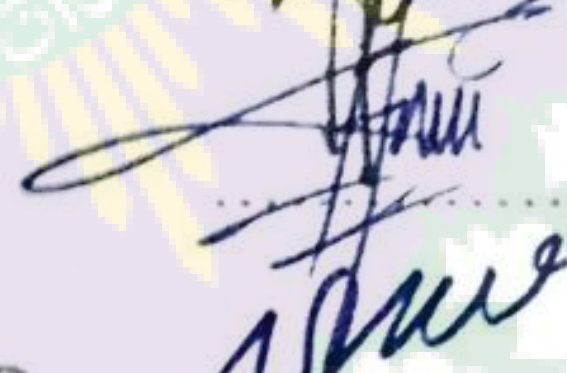
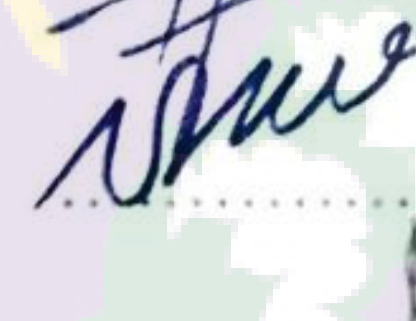
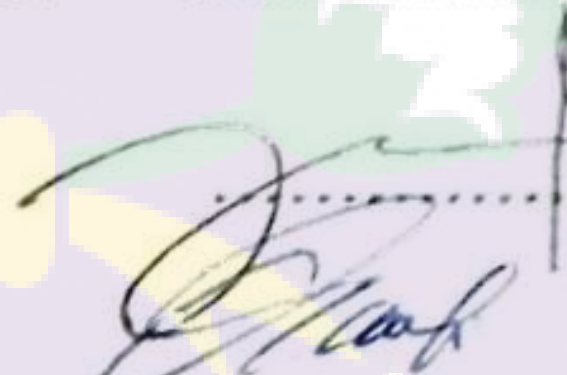
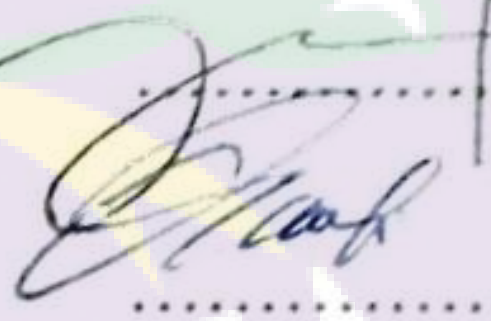
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Hari : Sabtu

Tanggal : 22 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M. Pd.		10/9/2020
Sekretaris	: Nurafni, M. Pd.		10/9/2020
Pembimbing	: Purnama Syaepurahman, Ph.D.		10/9/2020
Penguji I	: Dra. Nur Wahyuni, M. Si.		8/9 - 2020
Penguji II	: Drs. Hari Naredi, M. Pd.		8/9 2020

Disahkan oleh,



  
Dr. Deshan Bandarsyah, M.Pd.

NIM. 0317126903

## ABSTRAK

**Nur Syafa Alfarysy:** 1601025097. “*Pengaruh Penerapan Metode Brainstorming Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Pekayon 05 Pagi Jakarta*”. Skripsi. Jakarta : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar IPS dengan penggunaan metode pembelajaran *brainstorming* pada peserta didik kelas IV SDN Pekayon 05 Pagi pada semester 1 tahun ajaran 2020-2021. Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan *Quasy Eksperimental Design*. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh.

Pada uji validitas dengan menggunakan rumus *Korelasi Point Biserial* sebanyak 40 soal pilihan ganda dan 30 soal yang valid 10 soal drop. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan KR-20 peneliti memperoleh rumus  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,908 > 0,396$  maka data yang diperoleh memiliki instrument yang **reliabel**

Setelah data dianalisis uji persyaratan yaitu uji Normalitas yang menggunakan uji *Liliefors* data yang diperoleh dari kelas eksperimen  $L_0 < L_t$  yaitu  $0,078 < 0,173$  dan data dari kelas kontrol  $L_0 < L_1$  yaitu  $0,115 < 0,173$ , maka dari kedua data dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi **normal**. Sedangkan uji homogenitas menggunakan uji *Fisher* diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan data yaitu  $1,28 < 1,98$  maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas memiliki data varians kelompok yang berdistribusi **homogen**.

Pada uji Hipotesis peneliti menggunakan uji t-test diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan data  $4,7507 > 2,126$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima bahwa adanya pengaruh penerapan metode pembelajaran *brainstorming* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Pekayon 05 Pagi.

Hasil Penelitian, yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *brainstorming* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Pekayon 05 Pagi

Kata Kunci : Metode *Brainstroming*, hasil belajar IPS

## ABSTRACT

**Nur Syafa Alfariy:** 1601025097. "*Effects on implementation of methods of Brainstorming on the outcome of IPS class IV SDN Pekayon 05 Pagi Jakarta*". Thesis. Jakarta: Elementary School teacher Education, Faculty of Teaching and Education, Muhammadiyah University Prof. DR. HAMKA, 2020.

This research aims to determine whether or not the influence of the learning results of IPS with the use of brainstorming learning methods at students of class IV SDN Pekayon 05 Pagi in the 1st semester years 2020-2021. This research method uses quantitative research methods *with Quasy Experimental Design*. The samples used are saturated samples.

In the validity test using the correlation Point biserial formula as much as 40 about double tastefuly and 30 questions that are valid 10 items drop. While the reliability test using KR-20 researchers obtained the  $r_{hitung} > r_{tabel}$  which is  $0.908 > 0.396$  then the data obtained has a reliable instrument

After the data analyzed the requirement test is the normality test which uses Liliefors test data obtained from experimental class  $L_0 < L_t$  which is  $0,078 < 0.173$  and data of control class  $L_0 < L_1$   $0.115 < 0.173$ , then from both data can be concluded that the data is distribution is normal. While testing homogeneity using Fisher's test of  $F_{hitung} < F_{tabel}$  with data that is  $1.28 < 1.98$  then it can be concluded that homogeneity test has a data of group variance that is homogeneous distribution.

In the researcher hypothesis test using T-Test test obtained  $T_{hitung} >$  this with data  $4,7507 > 2,126$ , thus  $H_0$  rejected and  $H_1$  accepted that there is influence implementation of methods of learning brainstorming towards learning Outcomes lips class IV SDN Pekayon 05 morning.

The results of the study, which was concluded that there was influence of brainstorming methods on learning outcomes of IPS class IV SDN Pekayon 05 Pagi

**Keyword: Brainstroming method, IPS learning Result**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	7

1. Hakikat Hasil Belajar dan Pembelajaran.....	7
2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial .....	15
3. Hakikat Metode <i>Brainstorming</i> .....	19
B. Penelitian Yang Relevan .....	21
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Hipotesis Penelitian.....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Tujuan Operasional .....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
1. Tempat.....	25
2. Waktu Penelitian .....	25
C. Metode Penelitian.....	26
D. Populasi dan Sampel .....	28
1. Populasi .....	28
2. Sampel.....	28
3. Teknik Pengambilan Sampel .....	28
4. Ukuran Sampel.....	29
E. Rancangan Penelitian .....	29
1. Materi Pelajaran .....	29
2. Metode <i>Brainstorming</i> .....	30
3. Pelaksanaan Perlakuan (Prosedur Pembelajaran) .....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	32

1. Definisi Konseptual.....	32
2. Definisi Operasional .....	32
G. Pengujian Vaiditas Instrumen dan Perhitungan .....	35
1. Uji Validitas .....	35
2. Uji Reliabilitas .....	37
H. Teknik Analisis Data .....	38
1. Uji Normalitas .....	38
2. Uji Homogenitas .....	40
3. Uji Hipotesis .....	41
I. Hipotesis Statistik .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskriptif Data .....	43
1. Analisis Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	43
2. Analisis Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	45
3. Perbedaan Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	47
B. Pengujian Persyaratan Nilai .....	48
1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	48
2. Uji Normalitas Kelas Kontrol .....	49
3. Uji Homogenitas .....	49
C. Pengujian Hipotesis.....	50
1. Hipotesis.....	51

2. Pengujian Hipotesis.....	51
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	52
E. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	54
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Saran.....	55
B. Implikasi.....	56
C. Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>138</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Secara umum pendidikan adalah tempat menuntut ilmu pengetahuan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Maka masyarakat menjadikan pendidikan menjadi sesuatu yang harus terpenuhi. Hakikat pendidikan adalah aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian, dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan dengan kegiatan belajar mengajar.

Untuk menerapkan pendidikan tersebut dibutuhkan wadah yang dinamakan sekolah. Sekolah terdapat tiga bagian yaitu formal, non formal, dan informal yang didirikan oleh negara ataupun swasta yang dirancang untuk mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Sekolah juga harus memperhatikan sarana dan prasarana agar dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, sarana dan prasarana seperti ruang belajar, perpustakaan, kantor dan lain sebagainya.

Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di lingkungan rumah tangga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan di sekolah dasar merupakan lembaga yang dikelola dan diatur oleh pemerintah atau pun swasta. Pendidikan sekolah berlangsung selama 6 tahun dari kelas 1 sampai

kelas 6 dengan tujuan antara lain menjadikan seorang individu lebih baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor agar dapat mengapai cita-cita.

Keberhasilan dalam proses belajar dipengaruhi faktor internal dan eksternal, yang meliputi faktor biologis dan faktor keluarga. Faktor internal yang mempengaruhi adalah faktor psikologi, faktor pribadi (usia, kematangan dan kesehatan), faktor minat dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor keluarga, faktor ekonomi, faktor lingkungan, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Kedua faktor ini mempengaruhi proses belajar peserta didik agar mencapai hasil belajarnya. Oleh sebab itu guru harus memahami dan menguasai kedua faktor tersebut, agar dapat memberikan pembelajaran yang bermakna.

Saat ini pembelajaran IPS di SD, sebagian besar masih didominasi oleh guru. Guru sebagai pemeran utama dalam proses belajar mengajar dan siswa hanya sebagai penonton, sehingga menyebabkan siswa bersikap pasif dan menurunkan derajat IPS menjadi pelajaran hafalan yang membosankan. Ada dua bahan kajian IPS SD, yaitu bahan kajian pengetahuan sosial mencakup lingkungan sosial, yang terdiri atas ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan dan bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak lampau hingga masa kini.

Salah satu materi yang penting dalam mata pelajaran IPS adalah Berbagai pekerjaan, materi berbagai pekerjaan SD bertujuan agar siswa mengetahui jenis-jenis pekerjaan yang ada, macam-macam kegiatan ekonomi penduduk di lingkungan sekitar, dan pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan

ekonomi. Kegiatan ekonomi penduduk berkembang tiap waktu, pada zaman dahulu orang mencari makan dengan cara berburu dan mengumpulkan buah-buahan di hutan dan untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka saling bertukar barang (barter). Tahap berikutnya orang tidak hanya berburu dan mengumpulkan hasil hutan. Orang mulai beternak dan bertani, ketika zaman semakin maju kebutuhan hidup pun semakin bertambah, orang tidak hanya bertani dan beternak tetapi mencari cara-cara baru untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Metode pembelajaran adalah sesuatu cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran bertujuan menumbuhkan rasa senang peserta didik terhadap pelajaran, menciptakan rasa ingin tau dengan memberika stimulus dan respon dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi seingga peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Metode yang cocok digunakan adalah metode *Brainstorming*, suatu cara untuk menghasilkan gagasan atau pendapat guna untuk memecahkan suatu permasalahan. Penggunaan metode *brainstorming* dapat meciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan karena siswa dapat memberikan pendapatnya dalam suatu masalah. Guru mengajarkan dengan penggunaan metode *Brainstorming* agar peserta didik bisa memahami apa yang diajar kan guru, memahami teantang bagaimana cara pemecahan masalah. Proses penyampaian sebanyak-banyaknya gagasan pemecahan suatu masalah secara bebas, terbuka dan tanpa ada kritik terhadap gagasan-

gagasan yang muncul. Pemberian pendapat dalam pemecahan masalah dapat dilakukan secara deduktif, yaitu dari konsep-konsep yang umum menuju konsep yang khusus. Dengan penggunaan metode *brainstorming* pembelajaran pada suasana kelas akan menjadi aktif dan peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

### **B. Identifikasi masalah**

1. Pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat konvensional dengan menggunakan metode ceramah (*teacher centered*), sehingga siswa menjadi kurang aktif.
2. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran serta model pembelajaran pada saat proses pembelajaran.
3. Metode *Brainstorming* masih sangat jarang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, sehingga siswa masih kurang dalam memecahkan suatu permasalahan.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini hanya hasil belajar peserta didik dalam memahami materi dengan penggunaan metode *brainstorming*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu “bagaimana pengaruh metode *Brainstorming* terhadap hasil belajar IPS Kelas IV di SDN Pekayon 05 Pagi?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut yaitu untuk mengetahui pengaruh metode *Brainstorming* terhadap hasil belajar IPS Kelas IV di SDN Pekayon 05 Pagi.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi Siswa

- a. Memberikan motivasi untuk mengoptimalkan kemampuan pemahaman konsep dan mengembangkan potensi diri siswa.
- b. Membangkitkan rasa ingin tahu siswa.
- c. Mengembangkan kreatifitas siswa.
- d. Mengembangkan kemampuan visual.
- e. Mengembangkan imanijasi anak.
- f. Membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas.
- g. Tercapainya nilai KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ).
- h. Mengembangkan tingkah laku kooperatif, menjalin ( mempererat ) hubungan yang lebih baik antar siswa.

## 2. Bagi Guru

- a. Dapat memberikan pengetahuan yang baru bagi guru, bahwa dengan menerapkan pembelajaran melalui model *brainstorming* dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- b. Dapat mengembangkan kreatifitas guru dalam cara memyampaikan materi.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa di SD.
- b. Memberikan wawasan atau inovasi bagi sekolah dalam hal pembelajaran.
- c. Memberikan pembaharuan dalam rangka perbaikana proses pembelajaran khususnya pada sekolah itu sendiri dan umumnya pada sekolah lain.
- d. Meningkatkan pandangan masyarakat yang positif misalnya adanya perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar.
- e. Meningkatkan kualitas pendidik di sekolah.

## 4. Bagi Peneliti

★ Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis. ★

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, D., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2019). Pengembangan Paket Pembelajaran IPS Multi Media dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTSN 24 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(1), 60–70.
- Aprilia, L. A., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Berbasis Kurikulum 2013. *WACANA AKADEMIKA*, 2(1), 85–98. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2530>
- Damayanti, N. P. A. P., Pudjawan, K., & Suarjana, M. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10.
- Dliyauddin, A. M., Abidin, Z., & Wedi, A. (2019). Penerapan Prinsip Belajar Dalam Kegiatan Muhadharah Di Tarbiyatul Muallimien Al-Islamiyah Al-Amien Prenduan. 2(3), 166–173.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hidayati, U., Supardi, L., & Indahwati, R. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Dengan Soal Open-Ended Pada Materi Segi Empat. *Sigma*, 5(1), 16. <https://doi.org/10.36513/sigma.v5i1.649>
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan

Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Educational Technonology*, 3(1), 46–50.

Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Ningrat, S. P., & Sumantri, M. (2019). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd. *Journal of Education Technology*, 2(4), 145–152.  
<https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16426>

Ningsih, S., & Jailani, M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Kerja Kelompok Kelas VII Pada SMP PGRI Tumbang Mirah Kecamatan Katingan Tengah. *NERACA Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1–5.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.  
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tepadu*. Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group.

Rahman, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dan Inside Outside Circle Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik SDN 008 Camba Kabupaten Polewali Mandar. *Phinisi Integration Review*, 2(1), 55–66.

Safrudin, M., Trisnamansyah, S., Makmun, T. A. S., & Darmawan, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Model Blended Computer Based Learning



- (BCBL) Tentang Turunan Fungsi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, 2(2015), 7–14. <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.3>
- Siregar, R. S. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika. *Jurnal Matematis Paedagogic*, III(2), 197–206.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68.
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group.
- Usman, R. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Materi Pendapatan nasional Dengan Mengguna. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 5(1), 5–10.
- Utami, D. (2015). Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 232. <https://doi.org/10.21009/jpd.062.05>
- Yasmin, Z., & Santoso, B. (2019). Fasilitas belajar dan metode mengajar guru sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14964>
- Yuniasih, I., Agustina, T., & Rosento. (2019). Pengaruh Disiplin Terhadap

Kinerja Karyawan Pada PT Selaras Lawang Sewu Jakarta. *Jurnal Marketing*,  
3(1), 168–177.

