

EFEKTIVITAS METODE BRAINSTORMING DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR

by Anggara Dwinata

Submission date: 27-Dec-2022 07:39PM (UTC-0500)

Submission ID: 1986992382

File name: OK_AD_Template_JCP_mulai_Vol_6_No_1_Januari_2020.pdf (165.64K)

Word count: 3900

Character count: 24828

EFEKTIVITAS METODE *BRAINSTORMING* DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR

Anggara Dwinata¹, Emy Yunita Rahma Pratiwi², Muhammad Nuruddin³

^{1,2,3}Universitas Hasyim Asy'ari, Tebuireng, Jombang

¹anggaradwinata@unhasy.ac.id, ²emyyunita88@gmail.com, ³rudin.moxer@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the treatment of student learning outcomes in Social Science Learning through the Brainstorming method supported by Audio Visual media for fourth grade students of SDN Grogol 1 Kediri Regency. The research method used is a quantitative method with a True-Experimental-Design research technique using two classes, namely the control class and the experimental class. The research sample was the fourth grade students of SDN Grogol 1 Kediri Regency, for (Independent Sample T-Test) was used to test the effectiveness of using the Brainstorming method supported by Audio Visual media in Social Studies Learning. The results showed that the probability (Sig. 2-tailed) = 0,002 < 0,05 (level of significance) and obtained a t-count of 3,206 which was greater than the t-table of 2,009. So it proves that the effectiveness of the Brainstorming method supported by Audio Visual media can improve Social Studies Learning outcomes for fourth grade elementary school students.

Keywords: Audio Visual; Brainstorming; Social Science

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas perlakuan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui metode Brainstorming yang didukung media Audio Visual siswa kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan teknik penelitian True-Experimental-Design dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel penelitian siswa kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 40 siswa. Uji-t (Independent Sample t-test) digunakan untuk menguji efektivitas penggunaan metode Brainstorming yang didukung media Audio Visual dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan besarnya probabilitas (Sig. 2-tailed) = 0,002 < 0,05 (taraf signifikansi) dan diperoleh t-hitung sebesar 3,206 lebih besar dibandingkan t-tabel sebesar 2,009. Sehingga memberikan bukti bahwa efektivitas metode Brainstorming yang didukung media Audio Visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar

Kata Kunci: Audio Visual, Brainstorming, Ilmu Pengetahuan Sosial

Received :

Approved :

Revised :

Published :



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Salah satu tujuan kegiatan belajar adalah untuk meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar siswa. Kemampuan dan prestasi belajar menjadi variabel yang sangat esensial dalam mempengaruhi pola berpikir dan bertindak siswa. Menurut (Aunurrahman, 2014) terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi siswa dalam meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah keadaan yang mempengaruhi di dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah segala keadaan yang mempengaruhi berasal dari luar diri siswa yang dapat memberikan dampak secara eksplisit. Berdasarkan penelitian (Yuzarion, 2017) menyatakan bahwa prestasi belajar siswa di

Indonesia belum optimal, sehingga perlu adanya solusi baik secara psikologis dan perangkat untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

Berdasarkan kedua faktor tersebut, faktor eksternal dinilai memiliki peranan yang esensial dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa untuk meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar siswa. Salah satu aspek yang mempengaruhi faktor eksternal siswa adalah media dan metode pembelajaran. Media adalah sarana penyalur pesan dan informasi belajar yang disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran dan penerima pesan. Berdasarkan penelitian (Hadijah, Aulia, & Evianti, 2020) tujuan media di dalam pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari sehingga nantinya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam proses belajar di dalam kelas menjadi kebutuhan yang masif dan tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan dalam menambah wawasan keilmuan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang. Terdapat berbagai macam media yang menarik dan dapat disesuaikan dengan karakteristik isi, materi, dan tujuan pembelajaran diantaranya media audio, media cetak, media visual, media audio visual, media komputer dan teknologi, obyek fisik, dan media manusia. Selain media, upaya guru dalam menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman siswa yaitu dengan memilih metode yang tepat, agar terciptanya efektivitas dan efisiensi selama pembelajaran berlangsung.

Menurut (Kusnadi, 2018) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara dan langkah yang ditempuh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Aksiwi & Sagoro, 2014) penerapan metode pembelajaran harus tepat di dalam kelas dalam meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar siswa. Penerapan metode yang kurang tepat akan berdampak bagi kalangan siswa sehingga pencapaian hasil belajar menjadi kurang maksimal. Saat ini telah banyak ragam metode pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, salah satunya adalah metode pembelajaran *Brainstorming*.

Metode pembelajaran *Brainstorming* merupakan salah satu metode yang memberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka tanpa adanya rasa takut akan suatu kritikan. Menurut penelitian (Aldeirre, Komala, & Heryanti, 2018) metode *Brainstorming* adalah metode pembelajaran yang memberikan kepada siswa untuk menyatakan pendapat atau gagasan mereka mengenai materi pembelajaran, akan tetapi gagasan dan pendapat yang disampaikan harus siap diberikan kritik dan masukan. Metode *Brainstorming* dapat didefinisikan sebagai salah satu metode yang digunakan untuk menghimpun ide dan pendapat dalam rangka menentukan dan menunjuk berbagai ungkapan sebagai jawaban terhadap pertanyaan. Menurut (Amin, 2016) ciri khas metode *Brainstorming* adalah curah gagasan yang diarahkan untuk mengajarkan daya kritis siswa dalam mengemukakan pendapat dan mengembangkan wawasan keilmuan. Penerapan metode *Brainstorming* menjadi salah satu alternatif perbaikan pembelajaran untuk memperbaiki problematika yang berkaitan dengan hasil belajar dan kemampuan siswa yang kurang maksimal. Berdasarkan penelitian (Khaulani, Noviana, & Witri, 2019) kegiatan pembelajaran yang didukung dengan metode *Brainstorming* akan membuat siswa berpikir secara kritis dalam memahami materi dan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, serta siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Menurut (Utami, 2015) tujuan penerapan metode *Brainstorming* adalah untuk mengungkapkan semua apa yang dipikirkan siswa dalam menanggapi beragam problematika yang dilontarkan oleh guru di kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan menerapkan metode *Brainstorming* di kelas, siswa akan mampu untuk menganalisis suatu

pernyataan yang dilontarkan di dalam kelas dan selanjutnya siswa dapat memberikan kritik dan saran dalam mengasah kemampuannya dalam berpikir secara kritis dan analitis.

Beragamnya macam-macam media yang didukung dengan metode *Brainstorming* merupakan langkah yang tergolong efektif dalam membantu guru, khususnya untuk memaksimalkan proses belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di dalam kelas. Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pembelajaran yang mengkaji dan menelaah tentang fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Menurut (Rofiq, 2020) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran tingkat sekolah dasar dan menengah yang membahas tentang kehidupan manusia secara individu yang berinteraksi sosial dengan lingkungan masyarakatnya. Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah agar siswa mampu untuk berpikir kritis terhadap lingkungan sosialnya secara komprehensif. Sedangkan menurut (Saharuddin & Mutiani, 2020) Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji sisi kemanusiaan untuk mengacu dari konsep filsafat, seni, sastra, dan sebagainya. Ilmu Pengetahuan Sosial juga menyajikan isu-isu sosial yang sedang hangat diperbincangkan yang diintegrasikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan. Menurut (Meldina, Harahap, Melinedri, & Agustin, 2020) tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengenal berbagai konsep yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, mempunyai kemampuan dasar dalam berpikir kritis, runtut, dan logis terhadap masalah yang dihadapi, memiliki tanggung jawab, dan kedisiplinan terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetensi secara baik di dalam masyarakat majemuk dari tingkat lokal hingga global. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Maryani & Yani, 2014) bahwa dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial yang didukung dengan media dan metode yang tepat akan dapat mengorientasikan makna dan isi dari ilmu-ilmu sosial secara aplikatif. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang aplikatif di sekolah dasar, dapat mengenalkan kepada siswa tentang pengenalan terkait fakta, data, dan konsep yang sesungguhnya terjadi di masyarakat untuk dapat di refleksikan oleh siswa menjadi pembelajaran yang bermakna. Dipertegas oleh pendapat (Ulfa & Munastiwi, 2021) bahwa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI harus diterapkan metode pembelajaran efektif seperti metode *Brainstorming* yang di dukung dengan sistem pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan konsep secara holistik maupun bukti yang nyata.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri menunjukkan bahwa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kurang mampu mendukung tercapainya kemampuan dan prestasi belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Permasalahan tersebut terletak pada metode yang diterapkan dan media yang digunakan. Berdasarkan riset yang dilakukan (Nugroho, Hartono, & Sudyanto, 2020) dijelaskan bahwa pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang relevan, meskipun masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih jenis media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai siswa saat pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, berdasarkan pendapat (Suparlan, 2020) dijelaskan bahwa salah satu peran media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut serta mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar siswa. Media diharapkan dapat menarik perhatian siswa, memperjelas sajian ide, dan menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan dan diabaikan oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dari permasalahan sebelumnya, implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar guru dapat menerapkan metode *Brainstorming* dengan berbantuan media audio visual. Sintesa antara metode *Brainstorming*

yang didukung media audio visual menjadi salah satu alternatif implikasi komponen di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Metode Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian yaitu *Pretest Posttest Control Group Design (before and after)*. Penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian *pre test* digunakan untuk mengetahui keadaan awal terkait perbedaan antara siswa di kelas kontrol dan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri semester 1 tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 40 siswa, yang seluruhnya dapat dijadikan sampel. Menurut (Sugiyono, 2017) di dalam pengambilan sampel dari populasi adalah jumlah populasi dengan jumlah kurang dari seratus dapat dijadikan sampel dalam penelitian. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh metode *Brainstorming* di dukung media audio visual dan variabel terikatnya adalah kemampuan dalam memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*) yang sudah disertai dengan kunci jawaban. Uji prasyarat yang harus dikondisikan dalam mengolah data hasil penelitian adalah uji normalitas dan homogenitas. Teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan *Independent Sample T-test* untuk menguji tingkat efektivitas dari penggunaan metode *Brainstorming* yang di dukung dengan media audio visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV sekolah dasar. Untuk desain penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Desain penelitian

O ₁	X	O ₂
O ₃	X ₁	O ₄

Sumber : (Sugiyono, 2017)

Keterangan :

- X = Pengaruh metode pembelajaran konvensional
- X₁ = Pengaruh metode pembelajaran *Brainstorming* di dukung media audio visual
- O₁ = kemampuan mempelajari mata pelajaran IPS sebelum diberi perlakuan X
- O₂ = kemampuan mempelajari mata pelajaran IPS setelah diberi perlakuan X
- O₃ = kemampuan mempelajari mata pelajaran IPS sebelum diberi perlakuan X₁
- O₄ = kemampuan mempelajari mata pelajaran IPS setelah diberi perlakuan X₁

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Laporan hasil penelitian dilakukan selama penelitian berlangsung di SDN Grogol 1 Kabupaten Kediri. Pelaksanaannya dilakukan secara tatap muka mengingat kondisi menyebarnya wabah *Covid-19* semakin mereda dan diizinkan pihak sekolah untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah secara *offline*. Adapun statistik deskriptif perbandingan antara siswa yang menggunakan metode *Brainstorming* didukung media audio visual dan siswa yang menggunakan metode konvensional dapat dipaparkan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

Jenis Perlakuan	N	Mean	Std. Deviasi	Minimum	Maximum	Sum
Sebelum menggunakan metode konvensional	20	44	15,33	20	75	1065
Setelah menggunakan metode	20	54	17,02	30	90	1365

konvensional						
Sebelum menggunakan metode						
<i>Brainstorming</i> didukung media audio visual	20	63	17,41	40	95	1525
Setelah menggunakan metode						
<i>Brainstorming</i> didukung media audio visual	20	78	15,44	50	100	1965

Pada tabel 2. Statistik deskriptif dijelaskan bahwa hasil kemampuan siswa dalam memahami Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dipaparkan yakni antara siswa kelas kontrol (tidak diberikan perlakuan) dan kelas eksperimen (diberikan perlakuan). Pada siswa kelas kontrol sebelum diberi perlakuan metode konvensional menunjukkan data bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 44, standar deviasi sebesar 15.33, nilai minimal yang diperoleh sebesar 20, nilai maksimal yang diperoleh sebesar 75, dan nilai total sebesar 1065. Pada siswa kelas kontrol setelah diberi perlakuan metode konvensional menunjukkan data bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 54, standar deviasi sebesar 17.02, nilai minimal yang diperoleh sebesar 30, nilai maksimal yang diperoleh sebesar 90, dan nilai total sebesar 1365. Pada siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan metode *Brainstorming* didukung media audio visual menunjukkan data bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 63, standar deviasi sebesar 17.41, nilai minimal yang diperoleh sebesar 40, nilai maksimal yang diperoleh sebesar 95, dan nilai total sebesar 1525. Pada siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan metode *Brainstorming* didukung media audio visual menunjukkan data bahwa nilai rata-rata sebesar 78, standar deviasi sebesar 15.44, nilai minimal sebesar 50, nilai maksimal sebesar 100, dan nilai total sebesar 1965.

Sebelum data dilakukan analisis dengan menggunakan uji-t, keseluruhan data dicari terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas. Untuk uji normalitas dapat dicari dengan menggunakan uji statistik *One-Sample Kolomogorov-Smirnov Test* dan uji homogenitas dengan *Levele Statistik Test*. Hasil uji normalitas dapat ditampilkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas Pre Tes dan Post Tes
One-Sample Kolomogorov-Smirnov Test

		Pre tes Eksperimen	Post Tes Eksperimen	Pre Tes Kontrol	Post Tes Kontrol
N		25	25	24	24
Normal Parameters ^a	Mean	54.6000	78.6000	44.3750	63.5417
	Std. Deviation	15.33786	15.44614	17.02380	17.41309
Most Extreme Differences	Absolute	.098	.130	.167	.146
	Positive	.098	.086	.167	.146
	Negative	-.078	-.130	-.112	-.119
Kolmogorov-Smirnov Z		.489	.649	.820	.717
Asymp. Sig. (2-tailed)		.970	.794	.512	.682

Sumber : SPSS versi 21.0

Berdasarkan paparan tabel 3. Uji Normalitas data menunjukkan bahwa bersarnya nilai probabilitas pre tes kelas eksperimen yaitu *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,970 > 0,05* (taraf signifikasi), nilai probabilitas post tes kelas eksperimen yaitu *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,794 > 0,05* (taraf signifikasi), nilai probabilitas pre tes kelas kontrol yaitu *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,512 > 0,05* (taraf signifikasi), dan nilai probabilitas post tes kelas kontrol yaitu *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,682 > 0,05* (taraf signifikasi). Berdasarkan hasil olah data statistik data *pre test* dan *post test*

antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat ditarik kesimpulan bahwa semuanya dikategorikan berdistribusi normal.

Setelah data memenuhi syarat normal, selanjutnya dicari uji homogenitas untuk mengecek seragam atau tidaknya data pada suatu populasi dalam penelitian. Hasil uji homogenitas pada tabel dapat dipaparkan sebagai berikut.

**Tabel 4. Uji Homogenitas Varians
Data Pre Tes dan Post Tes**

<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		
	Levene Statistic	Sig.
Nilai Pre-Test dan Post Test kelas Eksperimen	2.593	.121
Nilai Pre-Test dan Post Test kelas Kontrol	6.576	.078

Sumber : SPSS versi 21.0

Berdasarkan paparan tabel 3. Uji Homogenitas Varians menunjukkan bahwa besarnya nilai probabilitas *pre test* dan *post test* kelas eksperimen Sig. = 0,121 > 0,05 (taraf signifikasi) dan nilai probabilitas *pre test* dan *post test* kelas kontrol Sig. = 0,078 > 0,05 (taraf signifikasi). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa semua data dikategorikan homogen memiliki varian yang sama.

Setelah memenuhi uji prasyarat, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test*. Keseluruhan paparan hasil analisis dengan uji-t dapat rekapitulasi dengan ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 5. Pengujian hipotesis

No	Variabel		t-hitung	df	t-tabel 5%	P	Keterangan
	Bebas	Terikat					
A	B	C	D	E	F	G	H
1	Efektivitas metode pembelajaran <i>Brainstorming</i> di dukung media audio visual	Memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	9,596	19	2,059	0,000 < 0,05	Sangat signifikan
2	Efektivitas metode pembelajaran secara konvensional	Memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	7,894	19	2,059	0,000 < 0,05	Sangat signifikan
3	Perbandingan efektivitas antara metode pembelajaran <i>Brainstorming</i> didukung media audio visual dan metode pembelajaran konvensional	Memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	3,206	38	2,009	0,002 < 0,05	Sangat signifikan

Sumber : Olahan peneliti

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi pada nomor satu menunjukkan hasil perbandingan antara *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $9,596 > 2,059$ dengan df 19 dan *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi pada nomor dua menunjukkan hasil perbandingan antara *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $7,894 > 2,059$ dengan df 19 dan *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi pada nomor tiga menunjukkan hasil perbandingan antara *post test* antara kelas eksperimen dengan perlakuan metode pembelajaran Brainstorming didukung media audio visual dan kelas kontrol dengan perlakuan metode pembelajaran secara konvensional dengan perolehan hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel yakni $3,206 > 2,009$, dengan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,002 < 0,05$ (taraf signifikasi). Sehingga dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran Brainstorming yang didukung dengan media audio visual secara efektif dapat mempengaruhi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Terdapat banyak metode dan media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, namun terkadang di dalam implementasinya terlihat kurang begitu relevan dan efektif digunakan dengan perolehan hasil belajar yang kurang optimal. Apalagi siswa di sekolah dasar dalam memahami konsep dan materi harus konkret dan realistis dapat didengar, diamati, dan dilihat, serta di refleksikan oleh siswa. Sehingga dibutuhkan metode dan media yang tepat, khususnya dalam memahami konsep dan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut penelitian (Isnaeni & Radia, 2021) di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa diarahkan dalam memahami peristiwa masa lampau dan memahami fenomena kenampakan alam yang belum tentu dapat disaksikan oleh siswa secara langsung, sehingga dibutuhkan metode dan media yang sekiranya cocok dan relevan digunakan. Salah satu metode yang sekiranya cocok digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah metode pembelajaran Brainstorming dan media yang sekiranya cocok adalah media audio visual.

Metode *Brainstorming* merupakan salah satu metode efektif yang memperlihatkan kekhasannya yaitu curah pendapat secara terbuka, penyampaian ide secara logis, dan pemecahan masalahnya. Berdasarkan hasil penelitian (Rohmanurmeta, Harsanti, & WIdyaningrum, 2016) memperlihatkan hasil nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu $0,000 < 0,05$ pada hasil belajar dan motivasi siswa, sehingga menyajikan efektivitas positif metode pembelajaran Brainstorming di dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Sedangkan untuk media audio visual menjadi daya tarik di dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mendukung keefektifan metode pembelajaran *Brainstorming*. Hal ini sejalan dengan penelitian (Friday & Olube, 2015) bahwa media visual dapat membantu mendorong dan memotivasi siswa dalam pembelajaran dengan berbagai alat piranti seperti televisi, film strip, radio, dan tampilan slide pada proyektor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $r\text{-cal} = 0,470 > 0,194$ (*r-crit*), sehingga dengan hasil tersebut memperlihatkan adanya hubungan yang terukur antara media audio visual dan kapasitas belajar siswa di sekolah dasar.

Efektivitas metode *Brainstorming* yang didukung media audio visual dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadikan langkah positif bagi guru dalam memperlihatkan karakterisasi pembelajaran efektif terhadap siswa saat pembelajaran

berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan menjelaskan bahwa penerapan metode *Brainstorming* yang didukung media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui metode *Brainstorming* didukung media audio visual dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengilhami materi secara seksama dan menyenangkan dalam pembelajaran. Hal ini sangat relevan dengan penelitian (Riansyah, 2017) bahwa pengaruh metode *Brainstorming* didukung media audio visual dapat memberikan tingkat efektivitas yang signifikan dalam pembelajaran siswa di sekolah dasar. Guru di dalam memberikan pemahaman konsep dan materi terhadap para siswanya harus cerdas, sehingga pembelajaran seakan menjadi menarik dan menyenangkan. Implementasi metode *Brainstorming* dan media audio visual menjadi salah satu komponen aktif dalam implikasi untuk memberikan rasa menarik dan menyenangkan saat pembelajaran berlangsung di kelas.

Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik simpulan bahwa efektivitas metode *Brainstorming* didukung media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. Dengan demikian, dapat diaktualisasikan bahwa penerapan metode *Brainstorming* didukung media audio visual menjadi salah satu alternatif pilihan guru di dalam membelajarkan siswa di sekolah dasar. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan hasil melalui t-hitung sebesar 3,206 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,009 (df, 38) dan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ (taraf signifikan). Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu agar lebih mengikutsertakan metode *Brainstorming* dan media audio visual dalam penelitian pembelajaran, sehingga data yang diperoleh lebih beragam, dengan menghasilkan penelitian yang lebih berbeda dari sebelumnya.

Daftar Pustaka

- Aksiwi, R. D., & Sagoro, E. M. (2014). Implementasi Metode Pembelajaran Course Review Horay Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 12(1), 36–47.
- Aldeirre, D., Komala, R., & Heryanti, E. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Materi Vertebrata Siswa SMA. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 5(2), 110–116.
- Amin, D. N. F. (2016). Penerapan Metode Curah Gagasan (Brainstorming) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(2), 1–15.
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Friday, K., & Olube, M. A. (2015). Primary School Pupils' Response to Audio-Visual Learning Process in Port-Harcourt. *Journal of Education and Practice*, 6(10), 118–124.
- Hadijah, S., Aulia, L., & Evianti, C. Y. (2020). Profil Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran Berintegrasi Budaya Aceh. *Jurnal Numeracy*, 7(1), 35–48.
- Isnaeni, R., & Radia, E. R. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming dengan Bantuan Media Gambar Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18–25.

- Kusnadi. (2018). *Metode Pembelajaran Kolaboratif*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Maryani, E., & Yani, A. (2014). Kearifan Lokal Masyarakat Sunda dalam Memitigasi Bencana dan Aplikasinya sebagai Sumber Belajar Berbasis Nilai. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 14*(2), 114–125.
- Meldina, A. T., Harahap, S. H., Melinedri, & Agustin, A. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar, 4*(1), 16–26.
- Nugroho, A. Y., Hartono, & Sudiyanto. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan, 4*(1), 15–25.
- Riansyah, S. K. (2017). Pengaruh Metode Brainstorming Didukung Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Cerita Siswa Kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia, 1*(11), 1–11.
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Rohmanurmeta, F. M., Harsanti, A. G., & WIdyaningrum, H. K. (2016). Pengaruh Metode Brainstorming terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 4*(2), 10–20.
- Saharuddin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Sugiyono. (2017). *Metod Penelitian dan Pengembangan: Research and Development (Ketiga)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan, 2*(2), 298–311.
- Ulfa, T., & Munastiwi, E. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 4*(1), 50–54.
- Utami, D. (2015). Pengaruh Metode Brainstorming terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar, 6*(2), 232–241.
- Yuzarion. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan, 2*(1), 107–117.

EFEKTIVITAS METODE BRAINSTORMING DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	2%
3	mahesainstitute.web.id Internet Source	2%
4	ejournal.unikama.ac.id Internet Source	1%
5	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1%
6	Dzaalika Aldeirre, Ratna Komala, Erna Heryanti. "Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikirkritis Materi Vertebrata Pada Siswa SMA", Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2018 Publication	1%
7	repository.usd.ac.id Internet Source	1%

8

www.jbasic.org

Internet Source

1 %

9

Hery Bagus Anggoro Wicaksono.
"KEEFEKTIFAN BIMBINGAN KELOMPOK
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI
BERWIRSAUSAHA SISWA KELAS X SMK NEGERI
1 MADIUN TAHUN PELAJARAN 2010/2011",
Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling,
2016

Publication

1 %

10

metamorfosa.stkipgetsempena.ac.id

Internet Source

1 %

11

repository.um.ac.id

Internet Source

1 %

12

umarstain.blogspot.com

Internet Source

1 %

13

Rizky Kurniasari, Vanda Rezania. "Penerapan
Metode Snowball Throwing Berbantuan
Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil
Belajar IPS Siswa Kelas IV", Jurnal PGSD: Jurnal
Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022

Publication

1 %

14

Trisnawati Trisnawati, Muhammad Akip,
Khairil Akbar. "PENERAPAN METODE
DEMONSTRASI BERBANTU MEDIA AUDIO
VISUAL TERHADAP GERAKAN SALAT SISWA
KELAS II MATA PELAJARAN PENDIDIKAN

1 %

AGAMA ISLAM (PAI) SDN 2 NANGA MAN", JURNAL PENDIDIKAN DASAR, 2020

Publication

15	de.slideshare.net Internet Source	1 %
16	lib.ibs.ac.id Internet Source	1 %
17	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1 %
18	blogsanahmutafaailantpi.blogspot.com Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

EFEKTIVITAS METODE BRAINSTORMING DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
