

PENERAPAN METODE *BRAINSTORMING* DENGAN BANTUAN MEDIA GAMBAR GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V SD NEGERI MONTONG GAMANG

HARNOLI¹ & LALU BURDA²

¹SD Negeri Montong Gamang, Indonesia

²SD Negeri 1 Kopang, Indonesia

Email: hharnoli07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar PKN siswa kelas V SD Negeri Montong Gamang yang disebabkan karena cara penyajian materi yang disampaikan guru kurang melibatkan aktivitas siswa, guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi pembelajaran, dan guru menerapkan pendekatan, model, atau metode yang kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKN dengan Metode *brainstorming* pada siswa dengan bantuan media gambar grafis. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari III siklus dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Montong Gamang. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari soal ulangan harian dan lembar observasi guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus analisis rata-rata dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan mengalami perbaikan dari setiap siklus. Hal ini terlihat dari Aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dari hanya 62,5% pada pertemuan 1 siklus I menjadi 91,7% pada pertemuan 6 siklus III. Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dari hanya 58,3% pada pertemuan 1 siklus I menjadi 87,5% pada pertemuan 6 siklus III. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dari hanya memperoleh rata-rata sebesar 36,04 pada penilaian awal menjadi 85,29 pada siklus III. dengan kata lain metode *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa.

Kata Kunci: metode *brainstorming*, media gambar grafis, aktivitas guru dan siswa, hasil belajar PKN

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of Civics in class V SD Negeri Montong Gamang caused by the way the presentation of the material presented by the teacher does not involve student activities, the teacher does not use learning media in explaining the learning material, and the teacher applies an approach, model, or method that is less interesting for students. This study aims to improve Civics learning outcomes with the brainstorming method for students with the help of graphic image media. This research is a classroom action research (CAR) which consists of three cycles with the research subjects being fifth graders at SDN Montong Gamang. The instrument in this study consisted of daily test questions and teacher and student observation sheets. Data collection techniques in this study are observation techniques and documentation techniques. The data analysis technique used the average and percentage analysis formula. The results showed an improvement from each cycle. This can be seen from the teacher's activity which has increased at each meeting from only 62.5% at the 1st meeting of the first cycle to 91.7% at the 6th meeting of the third cycle. Student activity increased at each meeting from only 58.3% at the first meeting of the first cycle to 87.5% at the 6th meeting of the third cycle. Student learning outcomes have increased in each cycle from only getting an average of 36.04 in the initial assessment to 85.29 in the third cycle. In other

words, the brainstorming method with the help of graphic image media can improve student Civics learning outcomes..

Keywords: brainstorming method, graphic image media, teacher and student activities, Civics learning outcomes

PENDAHULUAN

PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pada jenjang sekolah dasar, PKn mempunyai peranan penting untuk membentuk sikap dan karakter siswa dalam berperilaku, sehingga hendaknya setiap siswa mampu menjadi pribadi yang baik. Jika memperhatikan tujuan pendidikan nasional, pembangunan dalam dunia pendidikan perlu dilakukan. PKn merupakan hal yang sangat mendasar yang harus dipelajari sebagai usaha penanaman moral pada siswa SD sejak dini. PKn merupakan pelajaran yang sangat penting bagi siswa. Oleh sebab itu, sudah seharusnya proses pembelajaran PKn mendapat perhatian yang lebih. Untuk itu guru hendaknya dapat membangun suasana belajar yang baik dan berkualitas agar siswa merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran PKn yang pada akhirnya akan memberi dampak pada peningkatan hasil belajar PKn siswa.

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*) (Hamalik, 2011:27). Sedangkan hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil observasi dengan melihat dokumen guru kelas V di SD Negeri Montong Gamang, diperoleh hasil bahwa rata-rata hasil belajar siswa 45,60. Hasil observasi menunjukkan siswa masih pasif hanya beberapa orang siswa saja yang aktif bertanya dan mengemukakan pendapat atau ide, sedangkan yang lain nya hanya diam dan sebagian siswa merasa takut untuk bertanya dan ada juga yang tidak bisa mengungkapkan pertanyaan secara lisan walaupun ada hal yang tidak dipahaminya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya suatu solusi untuk menangani permasalahan yang ditemukan. Selain pembelajaran aktif, Guru juga seharusnya lebih beragam menggunakan metode pembelajaran agar siswa di dalam kelas tidak bosan. Dalam kaitannya dengan metode, guru harus memilih beberapa metode yang menuntut siswanya untuk aktif. salah satu metode pembelajaran yang dianggap tepat pada mata pelajaran PKn adalah dengan metode *brainstorming*.

Penerapan metode *brainstorming* merupakan salah satu alternatif perbaikan pembelajaran yang tepat untuk memperbaiki masalah tersebut. Hal ini didukung oleh pendapat Rostiyah N.K. (dalam Istarani, 2014) *brainstorming* (sumbang saran) adalah suatu metode atau suatu cara mengajar yang dilakukan oleh guru di dalam kelas ialah dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat pula diartikan sebagai suatu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat. Kegiatan pembelajaran dengan metode *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis ini akan membuat siswa berpikir secara kritis mengenai materi atau permasalahan yang disampaikan oleh guru, selain itu siswa akan menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PKn ini. Sementara itu media pembelajaran merupakan faktor pendukung penyampai materi dalam pelaksanaan sebuah pembelajaran.

Menurut Ridarti (2017) Media merupakan alat bantu untuk memperjelas tujuan yang ingin Copyright (c) 2022 TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru

kita sampaikan. Media ada bermacam-macam ada yang berupa gambar atau bisa asli sesuai apa yang dibahas dalam pembelajaran. Media gambar adalah, alat bantu belajar mengajar yang dapat menyajikan pesan serta perangsang untuk belajar yang berupa gambar-gambar. Ciri-ciri gambar yang baik adalah cocok dengan tingkatan umur serta kemampuan siswa, bersahaja dalam arti tidak terlalu kompleks, realistis, dan gambar dapat diperlakukan dengan tangan. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Amrin (2018) media gambar dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran dan memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah mencerna pelajaran. Putra (2015) menyebutkan bahwa media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat atau angka-angka, dan simbol/ gambar. Grafis biasanya digunakan menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, dan mengilustrasikan kata-kata sehinggamenarik perhatian diingat orang.

Berdasarkan uraian diatas, dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar melalui penerapan penerapan metode *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis pada mata pelajaran pkn siswa kelas V SD Negeri Montong Gamang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Montong Gamang, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar, pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang yang terdiri dari 6 siswalaki-laki dan 10 siswa perempuan. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli- Agustus 2018 yang terdiri dari tiga siklus. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ulangan harian dengan materi pokok arti penting keutuhan NKRI, siklus II yang terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ulangan harian dengan materi pokok pentingnya menjaga keutuhan NKRI, dan siklus III jugaterdiri dari dua kali pertemuan dan satu kaliulangan harian dengan materi pokok contoh-contoh perilaku menjaga keutuhan NKRI. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari soal ulangan harian dan lembar observasi guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus analisis rata-rata dan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Aktivitas Guru

Berdasarkan data hasil observasi aktivitasguru yang terdiri atas 6 kali pertemuan dalam 3 siklus seperti yang terlampir pada lampiran selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis di kelas V SD Negeri Montong Gamangtahun ajaran 2021/2022. Dari hasil penilaian observasi aktivitas guru secara keseluruhan dilakukan dengan cukup baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada analisis data observasi aktivitas guru pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Peningkatan Aktivitas Guru pada Siklus I, II, dan III

No	Siklus	Pertemuan	Hasil		Kategori
			Jumlah	Persentase (%)	
1.	I	1	15	62,5	Cukup
2.		2	16	66,7	Cukup
3.	II	3	19	79,2	Cukup
4.		4	20	83,3	Sangat Baik
5.	III	5	20	83,3	Sangat Baik

6. 6 22 91,7 Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 mengenai data ketercapaian aktivitas guru pada siklus I, II, dan III dapat dilihat peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan dalam penerapan metode *brainstorming* pada pelajaran PKn. Adanya peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan karena guru sudah mulai terbiasa menerapkan metode pembelajaran *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis sehingga setiap tindakan atau aktivitas yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran yang diterapkan.

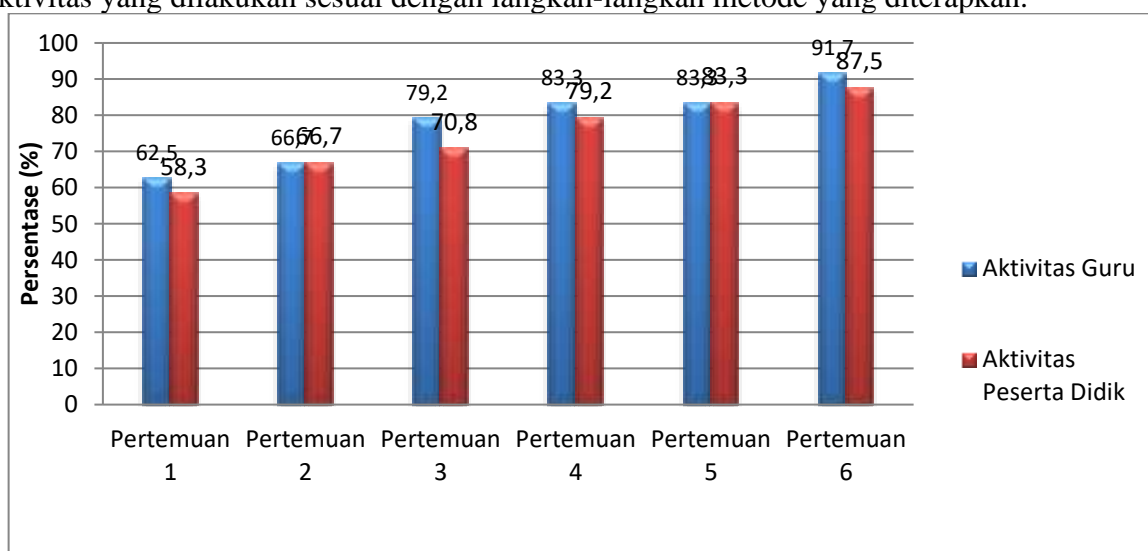
Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan data hasil observasi guru kelas selaku observer, di dalam penelitian yang terdiri dari 6 kali pertemuan dan 3 siklus terdapat peningkatan aktivitas siswa yang dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Data Peningkatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I, II, dan III

No	Siklus	Pertemuan	Hasil		Kategori
			Jumlah	Persentase (%)	
1.	I	1	14	58,3	Kurang
2.		2	16	66,7	Cukup
3.	II	3	17	70,8	Cukup
4.		4	19	79,2	Cukup
5.	III	5	20	83,3	Sangat Baik
6.		6	21	87,5	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 mengenai peningkatan skor aktivitas siswa pada siklus I, II, dan III, dapat dilihat peningkatan aktivitas peserta didik pada setiap pertemuan dalam penerapan metode *Brainstorming* dalam pelajaran PKn. Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan karena siswa sudah paham dan antusias mengenai aturan dan langkah-langkah metode pembelajaran *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis sehingga setiap aktivitas yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah metode yang diterapkan.



Gambar 1. Perbandingan Aktivitas Guru dan Peserta Didik

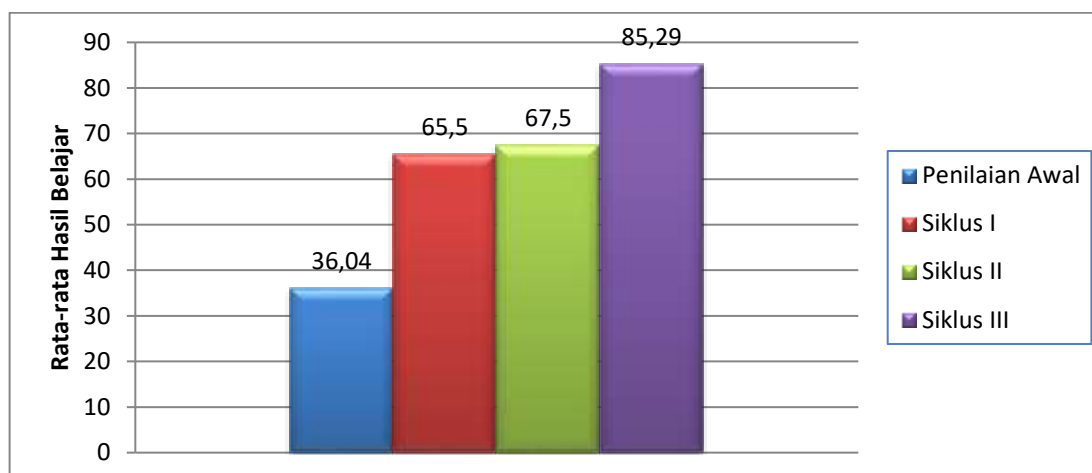
Hasil Belajar PKn Siswa

Hasil belajar siswa dalam penerapan metode pembelajaran *brainstorming* pada mata pelajaran PKn di kelas V SD Negeri Montong Gamang berdasarkan penilaian awal, tes siklus I, II, dan III, disajikan hasilnya pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar PKn Peserta Didik

No	Tahapan	Jumlah Siswa	Rata-rata
1.	Penilaian Awal	24	36,04
2.	Siklus I	24	65,50
3.	Siklus II	24	67,50
4.	Siklus III	24	85,29

Berdasarkan tabel 3 mengenai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar sampai pada siklus III. Untuk lebih jelasnya data disajikan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada setiap siklus

Berdasarkan grafik diatas, peningkatan tertinggi terjadi pada tahap penilaian awal menuju siklus I yaitu 29,46 kemudian terus meningkat sampai pada siklus III memperoleh rata-rata 85,29 dengan peningkatan sebesar 17,79 dari data-rata siklus II.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu penilaian awal, siklus I, Siklus II, dan siklus III. Pada setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa siswa kelas V SD Negeri Montong Gamang dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis.

Berdasarkan data tentang aktivitas guru selama proses pembelajaran terlihat jelas bahwa aktivitas guru telah sesuai dengan perencanaan, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas guru pada setiap siklusnya. Peningkatan aktivitas guru ini membuktikan bahwa guru sudah mampu mengarahkan siswa kepada tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis ini.

Aktivitas siswa pada setiap pertemuan siklus I, siklus II dan siklus III juga mengalami peningkatan, peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklus dikarenakan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran semakin fokus dan semakin termotivasi dalam menyampaikan pendapat dan idenya, serta meningkatnya kerjasama siswa dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan. Sehingga, proses pembelajaran telah sesuai dengan yang diharapkan dan menunjukkan adanya peningkatan kualitas aktivitas siswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari Wardani *et al.* (2016) yang memperoleh hasil bahwa penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata skor aktivitas belajar siklus I sebesar 15,75 dengan kategori cukup aktif selanjutnya meningkat menjadi 18,75 dengan kategori aktif pada siklus II.

Selain aktivitas belajar, diperoleh data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui pemberian tes hasil belajar yang berjumlah 25 soal dengan 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKn setelah diterapkannya metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis di kelas V SD Negeri Montong Gamang. Pada penilaian awal diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 36,04 lalu kemudian terus meningkat sampai pada siklus III yang memperoleh rata-rata sebesar 85,29. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Brainstorming* meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian ini, hasil penelitian dari Karim (2018) menunjukkan bahwa penerapan metode *Brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 4 Rumbio Jaya. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada rata-rata daya serap pada siklus I pertemuan pertama 64,33% dan pertemuan kedua 70,66%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama 68,33% dan pertemuan kedua 76,33%.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis untuk meningkatkan hasil belajar pkn siswa kelas V SD Negeri Montong Gamang. Alrubaie dan Esther (2014: 44) menyatakan bahwa kelebihan metode *brainstorming* diantaranya yaitu: membangun pengetahuan, meningkatkan kemampuan mental dan membantu siswa dalam belajar dengan tanpa ada kritik, aturan atau evaluasi dalam pembatasan pembatasan menghasilkan ide.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan dalam hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis secara signifikan meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Montong Gamang dengan rincian hasil sebagai berikut:

1. Aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dari hanya 62,5% pada pertemuan 1 siklus I menjadi 91,7% pada pertemuan 6 siklus III.
2. Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dari hanya 58,3% pada pertemuan 1 siklus I menjadi 87,5% pada pertemuan 6 siklus III.
3. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dari hanya memperoleh rata-rata sebesar 36,04 pada penilaian awal menjadi 85,29 pada siklus III.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amrin. 2018. Implementasi media gambar untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri 005 Sikakak. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan pengajaran)*, 2 (5), 731-737.

- Aqib, Z. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Z. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S., dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Karim, A. 2018. *Penerapan Metode Brainstorming Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII di SMPN 4 Rumbio Jaya*. PEKA, 5(1), 1-12.
- Purwanto, N. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya.
- Putra, Z. H. 2015. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi SD*. Pekanbaru: Zesya Publisher.
- Ridarti, D. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar PKN Melalui Media Gambar Kelas II SDN 006 Kubang Jaya. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1 (2), 302-308.
- Roestiyah, N. K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Wardani N, Tripalupu L.E, Meitriana M.A. 2016. *Penerapan Metode Brainstorming Dalam Rangka Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Sukasada Tahun Ajaran 2016/2017*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Vol. 8 No. 3.