

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING* TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 4 SD KARTIKA II-5 (PERSIT)  
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Wulandari<sup>1</sup>, Putut Wisnu Kurniawan<sup>2</sup>, Yulita Dwi Lestari<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [wulandarii6548@gmail.com](mailto:wulandarii6548@gmail.com)<sup>1</sup>, [pututbukan@gmail.com](mailto:pututbukan@gmail.com)<sup>2</sup>, [dwilestariyulita@gmail.com](mailto:dwilestariyulita@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Permasalahan pokok yang ditemukan dalam penelitian ini adalah 1) rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas 4, 2) pembelajaran masih dominan menggunakan pembelajaran konvensional, 3) pembelajaran IPS hanya terfokus untuk mengerjakan soal dari LKS atau buku paket pegangan siswa dan 4) kurangnya peran siswa dalam pembelajaran, menyebabkan hanya beberapa siswa yang terlibat aktif pada saat proses pembelajaran. Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan hasil belajar IPS siswa yakni dengan menggunakan model pembelajaran *brainstorming*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *brainstorming* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian *true experimental design*, karena desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung yang berjumlah 54 siswa, sampel terdiri dari kelas 4A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 orang dan 4B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 orang. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *chi kuadrat*, uji homogenitas dengan uji *fisher*. Dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji-*t*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis dengan hasil uji  $t = 3,55 > t_{\text{tab}} = 2,00$ , sehingga  $H_0$  ditolak berarti  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *brainstorming* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung. Selanjutnya, rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *brainstorming* lebih tinggi (72,41) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional (61,11).

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Brainstorming*, Hasil Belajar IPS

**Abstract:** The main problems found in this research are 1) low social studies learning outcomes for grade 4 students, 2) learning still predominantly uses conventional learning, 3) social studies learning only focuses on working on questions from LKS or student handbooks and 4) the lack of students' role in learning, causing only a few students to be actively involved during the learning process. The solution to overcome the problem of students' social studies learning outcomes is by using the *brainstorming* learning model. This research aims to determine the effect of the *brainstorming* learning model on the social studies learning outcomes of grade 4 students at SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung. This type of research is This research is classified as *true experimental design* research, because in this design the researcher can control all external variables that influence the course of the experiment. The population in this study was all 4th grade students at SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung, totaling 54 students, the sample consisted of class 4A as the experimental class, totaling 27 people and 4B as the control class, totaling 27 people. The data analysis technique uses the normality test with the chi square test, the homogeneity test with the Fisher test. Followed by testing the hypothesis with the *t*-test. Based on the results of the analysis and discussion of the research data, the results of the hypothesis test were obtained with the results of the *t* test =  $3.55 > t_{\text{tab}} = 2.00$ , so that  $H_0$  was rejected, meaning  $H_a$  was accepted, so it can be concluded that there is an influence of the *brainstorming* learning model on the social studies learning outcomes of grade 4 elementary school students. Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung. Furthermore, the average social studies learning outcomes of students

---

*taught using the brainstorming learning model were higher (72.41) compared to students taught using conventional learning methods (61.11).*

**Keyword:** *Brainstorming Learning Model, Social Sciences Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

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 siswa agar mencapai hasil belajarnya. Oleh sebab itu guru harus memahami dan menguasai kedua faktor tersebut, agar dapat memberikan pembelajaran yang bermakna.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar terdiri dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora serta berbagai isu dan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan manusia dimasa lampau maupun masa yang akan datang. Agar tercapainya tujuan pendidikan tentunya harus didukung dengan proses pembelajaran yang baik.

Setiap siswa memiliki potensi dan kemampuan berbeda antara satu dengan yang lain. Semua individu tidak memiliki kemampuan yang sama. Dengan demikian menjadi tugas guru untuk mengenal tingkat kemampuan siswa dalam belajar. Guru dalam memilih gaya mengajar harus memperhatikan terlebih dahulu tingkat kemampuan siswa, karena kemampuan siswa tidak sama melainkan kemampuan siswa berbeda-beda, karena gaya belajar siswa adalah proses penerimaan ilmu agar berlangsung dengan baik, sedangkan gaya mengajar guru adalah proses transfer ilmu atau informasi yang diberikan guru kepada siswanya.

Maka guru sebagai salah satu unsur di dalam proses belajar mengajar

mempunyai peran yang sangat penting dan dianggap bertanggung jawab dalam keberhasilan siswanya dalam menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan. Jadi dalam proses belajar mengajar guru harus bisa kreatif, inovatif dan mampu memberikan inovasi-inovasi yang bermakna. Guru sebagai pendidik bertanggung jawab atas segala proses pembelajaran, menginginkan agar seluruh materi, metode, strategi, serta media untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Apabila strategi yang dipilih dan di gunakan guru tepat maka akan tercapai proses pembelajaran yang baik yang berpengaruh dengan hasil belajar siswa.

Hasil belajar digunakan guru sebagai penentu atau ukuran dalam mencapai suatu pendidikan. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik khususnya dalam bidang studi IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS menjadi salah satu bidang studi yang dipelajari dan sangat penting dalam membentuk kepribadian dan mentalitas siswa dalam bersosialisasi dan berinteraksi di dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa diperoleh hasil sebagai berikut untuk siswa kelas 4A yang hasil belajarnya tuntas terdapat 9 siswa sementara 18 lainnya belum tuntas, kemudian kelas 4B yang hasil belajarnya tuntas terdapat 10 siswa sementara 17 lainnya belum tuntas dan kelas 4C yang hasil belajarnya tuntas terdapat 11 siswa sementara 16 lainnya belum tuntas. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh model pembelajaran yang dipakai adalah model pembelajaran konvensional. Model konvensional

membuat guru cukup monoton dan lebih banyak pada kegiatan menjelaskan sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Mereka hanya mendengar, menulis, dan menghafal apa yang diterangkan oleh gurunya. Kegiatan pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa menjadi bosan dalam belajar dan kurang memahami materi yang disampaikan guru, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Memperhatikan permasalahan yang dikemukakan tersebut peneliti berpendapat perlu adanya perbaikan terhadap proses pembelajaran pada siswa kelas 4 SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan dan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya, serta tidak selalu berpusat pada guru. Karena itu guru perlu merubah pembelajaran dengan lebih menarik dan kreatif menggunakan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi agar siswanya dapat lebih termotivasi untuk belajar dalam pembelajaran IPS, maka dari hal ini menurut peneliti seorang guru perlu menerapkan salah satu proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *brainstorming* (curah pendapat).

Menurut Rachmawati dan Daryanto (2015:39), secara lengkap pengertian pembelajaran dapat dirumuskan sebagai berikut: “pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sementara Chotimah (2018:41) menjelaskan bahwa pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha memengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kebendanya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik

melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pada prinsipnya, pembelajaran tidak sama dengan pengajaran. Pembelajaran menekankan pada aktivitas peserta didik, sedangkan pengajaran menekankan pada aktivitas pendidik.

Menurut Suprijono (2015:65) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sementara Al-Tabany (2017:23-24) mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu: “Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.” Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Menurut Roestiyah (2012:73-74) menyatakan model pembelajaran *brainstorming* adalah suatu teknik atau cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Dengan cara 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 diartikan pula sebagai cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang sangat singkat. Tujuan penggunaan teknik ialah untuk menguras habis, apa yang dipikirkan para peserta didik dalam menanggapi masalah yang dilontarkan guru ke kelas tersebut.

Lebih lanjut Hidayat (2019:58–59) model pembelajaran *brainstorming* digunakan dengan tujuan mengajak peserta didik mencurahkan pendapatnya atau memunculkan gagasan-gagasan mereka secara lisan. *Brainstorming* sering diterapkan secara berkelompok untuk memecahkan masalah bersama. Dalam *brainstorming*, peserta didik dituntut untuk berpikir secara kreatif dan kritis.

Sementara Arifin & Setiawan (2012:62) model pembelajaran *brainstorming* adalah teknik kreatif sebuah kelompok yang mencoba menemukan solusi suatu masalah tertentu dengan cara mengumpulkan daftar ide secara spontan dari anggota kelompoknya. Model pembelajaran *brainstorming* dapat dipraktikkan kepada peserta didik yang sudah memiliki pengetahuan awal tentang materi yang akan diajarkan. Model pembelajaran ini memancing peserta didik untuk aktif menuangkan ide, pendapat, maupun pengalaman yang sudah dimilikinya secara bebas. Dalam keadaan ini, guru harus dapat mengelola dan mengendalikan suasana kelas agar tidak terjadi keributan karena peserta didik yang berlomba-lomba ingin menyampaikan pendapatnya. Untuk menyiasati hal ini, seorang guru dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya secara bergilir maupun dikelompokkan terlebih dahulu.

Menurut (Septia dkk:2020:233) hasil belajar adalah hasil dari tindak guru, dari suatu pencapaian tujuan pengajaran didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai dalam suatu usaha.

Sementara Suprijono (2015:6–7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menuraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasi-kan, merencanakan, membentuk bangunan

baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karaterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, menajerial, dan intelektual.

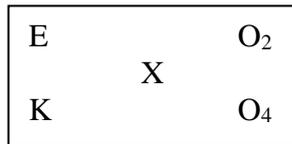
Menurut Japar & Siska (2019:11) mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Pendidikan IPS dijadikan nama sebagai pemisah antara Pendidikan IPS dengan Pendidikan IPA. Istilah pendidikan IPS sering dalam bahasa Inggris *social studies* dan berbeda dengan istilah yang digunakan di negara-negara lain seperti Inggris dan Amerika Serikat. Studi sosial di Australia secara eksplisit, '*enviroment*'. Istilah ini menunjuk pada sistem lingkungan, baik alam maupun manusia dan bagaimana sistem itu berinteraksi dalam kehidupan masyarakat yang beragam.

Sementara Susanto (2016:137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan, faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu

ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi.

**METODE**

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *posttest only control design*. Pemilihan desain ini karena pada penelitian ini ingin mengetahui perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dan sebelum digunakan. Adapun pola dari *posttest only control design* dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**Desain Penelitian**

Keterangan:

- E : Kelompok eksperimen yaitu kelas yang diperlakukan
- K : Kelas kontrol yaitu kelas yang tidak perlakukan
- X : Pemberian perlakuan berupa pembelajaran
- O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> : Tes akhir untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah *treatment* dilakukan.

Penelitian dilaksanakan di SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Kapten Tendean No.4, Palapa, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung.

**Uji Validitas Alat Ukur**

Pengujian validitas instrumen dimaksudkan untuk mendapatkan alat ukur yang shahih dan terpercaya. Untuk mengetahui validitas soal digunakan nilai hasil soal yang disusun oleh peneliti.

Dalam penelitian ini setiap butir item di uji validitasnya dengan rumus korelasi *product moment* dari Pearson dengan angka kasar, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r<sub>xy</sub> : Koefisien korelasi X dan Y
- X : Butir Soal
- Y : Soal
- XY : Perkalian X dan Y
- ∑X<sup>2</sup> : Jumlah kuadrat variabel X
- ∑Y<sup>2</sup> : Jumlah kuadrat variabel Y
- N : Subjek (*teste*)

Arikunto (2010:213)

Untuk menentukan keberartian dari koefisien validitas, digunakan uji *t*. Dengan rumus sebagai berikut :

$$t = r_{xy} \sqrt{\frac{N-2}{1-(r_{xy})^2}}$$

Jika nilai *t* dari perhitungan lebih besar dari nilai *t* tabel pada taraf signifikan 0,05 (*t<sub>hitung</sub> > t<sub>tabel</sub>*) maka butir soal tersebut dikatakan valid.

**Uji Reliabilitas Alat ukur**

Untuk menentukan reliabilitas alat ukur maka sebelumnya dilakukan uji coba menggunakan teknik belah dua dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menyebarkan tes pada siswa diluar sampel penelitian
- b. Mengelompokan item tes ganjil genap Hasil yang diperoleh akan ditabulasikan dan diselesaikan dengan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{ \sum N \sum x^2 - (\sum x)^2 \} \{ \sum N \sum y^2 - (\sum y)^2 \}}}$$

- c. Selanjutnya menentukan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* dalam Sugiyono (2019:187) sebagai berikut :

$$r_i = \frac{2(r_b)}{1 + r_b}$$

**Keterangan :**

$r_i$  = reliabilitas internal seluruh instrumen  
 $r_b$  = korelasi *product moment* antara belahan pertama dan kedua

**Teknik Analisis Data**

**1. Uji Normalitas Data**

Hipotesis yang digunakan statistik data berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menguji kenormalan data dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

$H_o$  = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_a$  = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Rumus yang digunakan:

$$\chi^2_{hit} = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$\chi^2_{hit}$  = Chi kuadrat

$k$  = Banyaknya kelas interval

$O_i$  = Frekuensi pengamatan

$E_i$  = Frekuensi yang diharapkan  
 (Sudjana, 2013:273)

Untuk mencari  $O_i$  (frekuensi pengamatan) dan  $E_i$  (frekuensi yang diharapkan), dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menentukan rentang kelas interval
- Menentukan panjang kelas interval
- Menghitung frekuensi pengamatan
- Frekuensi yang diharapkan

Kriteria uji:

Tolak  $H_o$  jika  $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ , selain itu  $H_o$  diterima, dengan harga  $dk = (k-1)$  untuk taraf nyata 5%.

**2. Uji Homogenitas Varians**

Perumusan hipotesis:

$H_o: \sigma^2_1 = \sigma^2_2$  (kedua sampel memiliki varians yang sama)

$H_a: \sigma^2_1 \neq \sigma^2_2$  (kedua sampel memiliki varians yang berbeda)

Statistik uji yang dilakukan:

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria uji:

Tolak  $H_o$  jika:  $F_{hit} > F_{1/2 \alpha (v_1, v_2)}$  dengan  $v_1 = n_1 - 1$  dan  $v_2 = n_2 - 1$  dalam hal lain  $H_o$  diterima. Untuk selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk data-data yang berdistribusi normal (Sudjana, 2013:250).

**3. Pengujian Hipotesis**

Untuk menguji dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

$H_a$  :  $\mu_1 \neq \mu_2$

(Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKN menggunakan metode pembelajaran *word square* dan metode pembelajaran konvensional siswa kelas 5 SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024)

$H_o$  :  $\mu_1 = \mu_2$

(Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKN menggunakan metode pembelajaran *word square* dan metode pembelajaran konvensional siswa kelas 5 SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024)

Kriteria uji :

Terima  $H_o$  jika  $t_{hit} < t_{(1-\alpha)}$ , selain itu  $H_o$  ditolak dimana  $t_{(1-\alpha)}$  = nilai t dari daftar distribusi student dengan derajat kebebasan  $(dk) = n_1 + n_2 - 2$  setelah taraf peluang  $(1-\alpha)$  (Sudjana, 2013:243).

Uji hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji-t. Apabila kedua data normal dan kedua varians homogen, maka digunakan rumus uji  $t$  sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  : Rata-rata hasil belajar PKN siswa kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  : Rata-rata hasil belajar PKN siswa kelas kontrol

$n_1$  : Banyaknya siswa di kelas eksperimen

$n_2$  : Banyaknya siswa di kelas kontrol

$S_1$  : Varians sampel kelas eksperimen

$S_2$  : Varians sampel kelas kontrol

$S$  : Standar deviasi gabungan

Kriteria uji :

Terima  $H_a$  jika  $-t_{1-1/2\alpha(n_1+n_2-2)} < t < t_{1-1/2\alpha(n_1+n_2-2)}$ . (Sudjana, 2013:239).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengumpulan Data

Hasil belajar siswa yang didapat berdasarkan tes yang dilaksanakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel

Daftar Nilai Tes yang Diperoleh Siswa dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah Siswa	27	27
2	Rata-rata	72,41	61,11
3	Nilai Tertinggi	90	80
4	Nilai Terendah	50	40

Sumber : Pengolahan Data

### Analisis Data

#### Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis diperoleh  $\chi^2_{hit} = 3,70$  maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai  $Dk = 6 - 3 = 3$  dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) 5%.

Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

$$\begin{aligned} \chi^2_{daf} &= \chi^2_{(1-0,05)(6-3)} \\ &= \chi^2_{(0,95)(3)} \\ &= 7,81 \end{aligned}$$

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat  $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$  ( $3,70 < 7,81$ ) sehingga  $H_0$

diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai dari  $\chi^2_{hit} = 2,78$  maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai  $Dk = 6 - 3 = 3$  dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) 5%.

Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

$$\begin{aligned} \chi^2_{daf} &= \chi^2_{(1-0,05)(6-3)} \\ &= \chi^2_{(0,95)(3)} \\ &= 7,81 \end{aligned}$$

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat  $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$  ( $2,78 < 7,81$ ) sehingga  $H_0$  diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas Varians

Berdasarkan pengujian dua populasi yang telah terbukti berdistribusi normal langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas varians kedua sampel tersebut.

Varians terbesar = 129,41

Varians terkecil = 129,13

Maka:

$$F_{hit} = \frac{129,41}{129,13}$$

$$F_{hit} = 1,002$$

Untuk  $\alpha = 5\%$  dari tabel didapat:

$$F_{daf} = F_{(1-0,05)(27-1)(27-1)}$$

$$= F_{(0,95)(26)(26)}$$

$$F_{daf} = 1,90$$

Ternyata  $F_{hit} < F_{daf}$  untuk taraf signifikan 5% didapat  $1,002 < 1,90$ . Sehingga dapat disimpulkan kedua data mempunyai varians yang homogen.

#### Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil yang didapat  $t = 3,55$  dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% maka:

Kriteria uji:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 4 SD KARTIKA II-5 (PERSIT) BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Terima  $H_0$  jika  $-t_{(1-1/2\alpha)} < t < t_{(1-1/2\alpha)}$  selain itu  $H_0$  ditolak  $-t_{(1-1/2\alpha)} =$  nilai  $t$  dari distribusi student peluang  $(1-1/2\alpha)$   $\alpha =$  taraf signifikan dan derajat kebebasan  $(dk) = n_1 + n_2 - 2$

Taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) didapat:

$$\begin{aligned} T_{\text{tab}} &= t_{(1-1/2, 0,05) (27+27-2)} \\ &= t_{(1-0,25) (52)} \\ &= t_{(0,75) (52)} \\ &= 2,00 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas didapat  $t > t_{\text{tab}}$  ( $3,55 > 2,00$ ) sehingga  $H_0$  diterima yaitu ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *brainstorming* dan model pembelajaran konvensional siswa kelas 4 SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan, maka diperoleh perhitungan  $t = 3,55$  dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) didapat  $t_{\text{tab}} = 2,00$ . Sehingga  $t > t_{\text{tab}}$  berarti hipotesis  $H_0$  ditolak, berarti  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *brainstorming* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Kartika II-5 (Persit) Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024. Selanjutnya, rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *brainstorming* lebih tinggi (72,41) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional (61,11).

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenanda Media Group.
- Arifin, Zainal & Adhi Setiawan. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif*

*dengan ICT*. Yogyakarta : Skripta Media Creative.

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chotimah, Chusnul. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Hidayat, Isnu. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta DIVA Press.
- Japar, Muhammad & Yulia Siska. (2019). *Buku Ajar Konsep IPS di SD/MI*. Bandar Lampung : Aura.
- Rachmawati, Tutik dan Daryanto. (2015) *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Yogyakarta : Gava Media.
- Roestiyah, NK. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Septia, Dina, Putut Wisnu Kurniawan dan Ambyah Harjanto. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script terhadap Hasil Belajar Sejarah SMK Negeri 4 Bandar Lampung*. PATTINGALLOANG. Jurnal Pemikiran, Pendidikan dan Penelitian Kesejarahan
- Sudjana. (2013). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.