

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pada esensinya, belajar dilakukan oleh semua makhluk hidup. Untuk manusia, belajar adalah proses untuk mencapai berbagai kemampuan, keterampilan serta sikap. Mulai dari bayi hingga remaja, seseorang akan terus belajar. Untuk itu belajar membutuhkan waktu sebagai proses berlangsungnya secara terus menerus yang dapat diperoleh melalui pengamatan, pengalaman serta lingkungan.

Menurut Winkel (dalam Purwanto, 2011: 38) berpendapat bahwa “Belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya, belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.” Menurut Hilgard dan Bower (Ngalim Purwanto, 2011 : 84) “Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang – ulang.”

Slameto (2010: 2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Berdasarkan defenisi diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu sendiri. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap setelah seseorang melakukan kegiatan belajar.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Perubahan terjadi akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan individu. Perubahan itu adalah hasil yang dicapai dari proses belajar. Jadi, untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “ perubahan” harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan diluar individu. Hasil belajar peserta didik merupakan perubahan yang terjadi pada kognitif, afektif, psikomotor.

Menurut Sudjana (dalam Jihad Asep, 2004 : 15) berpendapat bahwa, “ Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.” Menurut Purwanto (2011: 44) “Hasil belajar dapat dijelaskan dengan dua kata yang membentuknya, yaitu: hasil dan belajar, pengertian hasil (*Product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.” Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*Raw Materials*) menjadi barang jadi (*Finished goods*). Sedangkan belajar adalah suatu proses interaksi dengan lingkungan yang akan mengembangkan individu secara menyeluruh.

Menurut Hamalik (2003 ; 155) “ Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.” Selanjutnya menurut Agus Suprijono “ Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang diperoleh setelah melakukan proses belajar.”

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar atau diperoleh seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Setelah ia melakukan kegiatan belajar.

2.1.3 Hasil Belajar IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di pendidikan dasar dan menengah merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi (Hidayati, 2004 : 4). Pembelajaran IPS sangatlah penting karena materi-materi IPS dapat dikembangkan dan diintegrasikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika siswa berada dilingkungan masyarakat, baik dimasa sekarang ataupun dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, pembelajaran IPS di SD dilaksanakan secara terpadu dengan memperhatikan tingkat kemampuan dan karakteristik siswa, maka hasil belajar siswa akan maksimal.

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pngertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang diperoleh setelah

melakukan proses belajar (Agus Supriajono, 2009 : 5). Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 2009 : 22). Dengan demikian hasil belajar IPS merupakan hasil yang diperoleh siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik setelah mempelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa tersebut mampu mencapai hasil maksimal dalam belajarnya. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS yang dimaksud adalah hasil yang diperoleh siswa dalam aspek kognitif.

2.1.4 Pengertian Metode

Metode merupakan cara yang dilakukan guru untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya metode maka kegiatan pembelajaran tidak memiliki tujuan yang jelas.

Metode merupakan cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan (Dwi Siswono,dkk, 2008 : 133). Metode mengajar ialah cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Nana Sudjana, 2011 : 76). Metode juga dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif (Abdul Azis W, 2009 : 83). Sedangkan menurut Djamarah (2006 : 85) “ pemilihan metode merupakan hal yang sangat penting perlu diperhatikan karena metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan.”

Berdasarkan pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan metode merupakan suatu rangkaian kegiatan yang telah disusun untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

2.1.5 Metode Brainstorming

Menurut Roestiyah N. K (2012 : 73 -74) “ *brainstorming* adalah suatu mengajar yang dilaksanakan oleh guru didalam 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 diartikan pula sebagai satu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang sangat singkat.

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2014 : 203) “ metode curah pendapat (*brainstorming*) adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat.” Metode ini sering digunakan dalam pemecahan/ penyelesaian masalah yang kreatif dan dapat digunakan sendiri atau sebagai bagian dari strategi lain.

Menurut Istarani (dalam Roestiyah : 2008; 73-74) mengatakan “*brainstorming* (sumbang saran) adalah suatu metode atau caramengajar yang dilakukan oleh guru didalam kelas.” Ialah dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, selanjutnya siswa menjawab, menyatakan pendapat atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru atau dapat diartikan pula sebagai suatu cara untuk mendapatkan banyak ide dari kelompok manusia dalam waktu yang sangat singkat.

Menurut Philips (2008: 171), “metode *brainstorming* atau curah pendapat adalah teknik untuk menggalih sebanyak mungkin gagasan atau pendapat tentang suatu tema atau masalah”. Sehingga melalui penerapan metode *brainstorming* ini siswa menjadi aktif dan mampu meningkatkan aktivitas belajarnya, Sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* adalah suatu metode atau cara untuk mengumpulkan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu yang singkat dengan cara melontarkan suatu masalah kedepan kelas kemudian siswa menjawab, menyatakan pendapat atau memberikan komentar terhadap permasalahan yang ada.

2.1.6 Langkah – Langkah Metode Brainstorming

Menurut Roestiyah N. K (2008; 73-74) cara pelaksanaan metode *Brainstorming* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru melontorkan permasalahan kepada siswa.
- 2) Guru merangsang pikiran siswa, sehingga terpancing emosinya dan akhirnya ia mau menjawab atau mengomentari masalah yang diajukan.
- 3) Masing-masing siswa mengemukakan tentang pendapat tentang permasalahan yang diajukan.
- 4) Guru mencatat atau menampung semua pendapat siswa, dan tidak boleh mengomentari, lebih-lebih mengambil kesimpulan pendapat siswa tersebut.
- 5) Mengklarifikasi dari berbagai pendapat yang dikemukakan oleh siswa.
- 6) Mengambil kesimpulan sebagai pemecahan masalah.

Berdasarkan kutipan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Brainstorming* merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan imajinasi, merangkai,

pertunjukan, perencanaan, membangun skill- skill teknologis dan rasa ingin tahu yang sangat besar.

a) Keunggulan

Metode *Brainstorming* ini digunakan karena memiliki banyak keunggulan seperti :

1. Anak – anak aktif berfikir untuk menyatakan pendapat
2. Melatih siswa berfikir dengan cepat dan tersusun logis
3. Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru
4. Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran
5. Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru
6. Terjadi persaingan yang sehat
7. Anak merasa gembira dan bebas
8. Suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan.

b) Kelemahan

Namun demikian metode ini masih juga memiliki kelemahan yang perlu diatasi ialah :

1. Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir dengan baik.
2. Anak yang kurang selalu ketinggalan
3. Kadang – kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja

4. Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan
5. Siswa tidak segera tahu apakah pendapatnya itu benar atau salah
6. Tidak menjamin pemecahan masalah
7. Masalah bisa berkembang ke arah yang tidak diharapkan

Menurut Ridwan abdullah Sani (2014 : 203) metode *Brainstorming* memiliki beberapa peraturan dan tahap penggunaan.

a) Peraturan Dalam Melaksanakan Metode *Brainstorming*

Metode *brainstorming* dirancang agar diskusi menjadi menyenangkan dan santai, tetapi harus menataati aturan yang ditetapkan agar berhasil. Peraturan dalam melaksanakan metode *brainstorming* adalah :

1) Tidak ada kritik

Guru tidak boleh mengkritik ide yang disampaikan dan setiap ide diperoleh/ dicatat. Guru juga tidak boleh menilai atau mengkritik ide dalam tahap mengeluarkan ide.

Penilaian ditangguhkan hingga tahap evaluasi.

2) Bebas dan santai

Setiap guru bebas untuk menyumbangkan ide setiap saat dan membangun ide – ide bagi dirinya.

3) Fokus pada kuantitas ide (kualitas)

Tujuan kegiatan adalah untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin. Pada tahap awal kegiatan, sangat penting untuk

menggali ide sebanyak mungkin tanpa memperhatikan kualitas ide yang disampaikan siswa.

4) Setiap ide harus dicatat

Setiap ide harus ditulis, walaupun bukan merupakan ide yang bagus atau mirip dengan ide yang telah disampaikan sebelumnya, asalkan dikemukakan dengan cara yang berbeda.

5) Inkubasi sebelum mengevaluasi

Siswa harus diberi kesempatan untuk berhenti atau istirahat setelah tahap mengemukakan ide.

b) Tahap Penggunaan Metode *Brainstorming*

Tahap yang dilakukan dalam menggunakan metode *brainstorming* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan topik yang akan dikaji
- 2) Guru menyajikan permasalahan
- 3) Mengembangkan alternatif penyelesaian masalah dengan mengumpulkan ide sebanyak mungkin dari siswa
- 4) Berhenti atau beristirahat sejenak

- 5) Melakukan evaluasi dengan memilih, memilah atau menggabungkan ide yang positif dan potensial untuk dibahas guna menyelesaikan masalah.

c) Keunggulan dan Kelemahan Metode *Brainstorming*

Metode brainstorming digunakan karena memiliki banyak keunggulan seperti :

- 1) Siswa aktif dan berfikir untuk menyatakan pendapat
- 2) Melatih siswa berfikir dengan cepat dan tersusun logis
- 3) Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru
- 4) Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran
- 5) Siswa yang kurang aktif mendapatkan bantuan dari temannya yang pandai atau guru
- 6) Terjadi persaingan yang sehat
- 7) Siswa merasa bebas dan gembira
- 8) Suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan

Namun demikian *brainstorming* juga memiliki beberapa kelemahan yaitu :

- 1) Guru kurang memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk berfikir dengan baik
- 2) Siswa yang kurang responsive dalam berpikir selalu ketinggalan

- 3) Kadang – kadang pembicara hanya dimonopoli oleh siswa pandai saja.

d) Evaluasi (Tes)

Tes dikerjakan secara individu yang mencakup semua materi yang telah dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Skor yang diperoleh siswa dalam tes selanjutnya diproses untuk melakukan nilai perkembangan individu siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil langkah-langkah penerapan metode *brainstorming* oleh Roestiyah N. K (2008; 73-74), karena pada kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS yang menyebabkan hasil belajar siswa tersebut rendah, sehingga metode yang dipilih oleh peneliti dapat membuat siswa aktif terutama dalam hal mengungkapkan pendapat selama proses mengikuti pembelajaran IPS. Selain itu, langkah- langkah metode *brainstorming* menurut Roestiyah N. K (2008; 73-74) lebih mudah digunakan peneliti sebagai acuan penelitian.

2.1.7 Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ririn Nafis (2015) yang berjudul “ Pengaruh Metode *Brainstorming* Terhadap Kemampuan pemecahan Masalah

Pada Pembelajaran Matematika Siswa kelas VII SMP NU Palembang” dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *brainstorming* dapat dikatakan lebih baik dengan nilai rata – rata 85.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Linda Pratiwi (2013) dalam skripsinya yang berjudul “ Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa melalui Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode *Brainstorming* Kelas VII SMP Negeri 1 Rambutan.” Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rambutan dengan menggunakan metode *brainstorming* dapat dikategorikan baik dengan perolehan nilai rata – rata siswa yaitu 76,82.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Katrin Primadyaningih (2016) dalam skripsinya yang berjudul “ Penggunaan Metode Pembelajaran *Brainstorming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun pada Siswa Kelas IV SDIT Nurhidayah Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. “ dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil keterampilan menulis pantun siswa kelas IV SDIT Nurhidayah Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan metode *brainstorming* dapat dikategorikan baik dengan perolehan nilai rata – rata siswa yaitu 75,00.

2.2 Kerangka Konseptual

Proses belajar mengajar tentunya akan berhasil dengan optimal bila kreativitas kerja siswa dilibatkan dalam proses mengajar. Sebab didalam PBM terdapat seperangkat pembelajaran yang berupaya untuk mengembangkan

kemampuan / kompetensi siswa sesuai dengan standar tertentu., sehingga hasilnya dapat dirasakan siswa secara langsung .

Keterampilan guru dalam mendesain proses belajar sedemikian rupa dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam memberikan ide maupun pemecahan – pemecahan masalah – masalah yang terjadi dalam proses belajar – mengajar. Hal ini mengingatkan kreativitas siswa merupakan suatu komponen pendukung dalam pencapaian tujuan dari pembelajaran. Bila bentuk pembelajaran guru diperhatikan kemungkinan besarnya adalah keberhasilan dari kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah tercapai dengan optimal walaupun disatu sisi rencana pembelajaran telah yang ditetapkan secara matang.

Untuk itu peneliti akan melakukan langkah langkah *Brainstorming* , yakni:(1) Menumbuhkan rasa ingin tahu, untuk menumbuhkan rasa ingin tahuyang paling penting adalah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. (2) Bermain Imajinatif, mendukung tumbuh-kembangnya ide – ide imajinatif melalui bermain sangat penting untuk mengembangkan kreativitas. (3) mendorong imajinasi anak dengan menggunakan sumber-sumber yang ada. (4) Mengajar imajinatif melalui sejumlah strategi pengajaran.

Dengan adanya langkah – langkah tersebut, siswa dapat dilatih untuk bereksplorasi dengan alam, menciptakan karya – karya yang kreatif, berimajinasi dengan luas, berani menanggung resiko, berani mempertahankan pendapat sendiri, dan selalu menemukan ide – ide baru terhadap mata pelajaran IPS.

2.3 Hipotesis Tindakan

Untuk menjawab permasalahan dari Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dilanjutkan usulan hipotesis sebagai berikut : “Dengan menggunakan metode *Brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T A 2017/2018.”



THE
Character Building
UNIVERSITY