

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING*
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD
INPRES PAI II KELURAHAN SUDIANG KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

NILA SARI

NIM 10540 9104 14

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2018**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERNYATAAN

Nama : **NILA SARI**
Nim : 10540 9104 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* terhadap Hasil Belajar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2018

Yang Membuat Perjanjian

NILA SARI

10540 9104 14



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **NILA SARI**
Nim : 10540 9104 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* terhadap Hasil Belajar Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1,2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang Membuat Perjanjian

NILA SARI

10540 9104 14

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jika ingin mencapai hasil yang baik,
maka nikmatilah setiap proses yang terjadi.
Apabila prosesnya baik, maka akan baik pula Hasilnya.
Intinya tetap tabah dan tersenyum

“Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat”. (QS. Al-Mujadilah: 11)

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan menunjukkan jalan ke Syurga”. (HR. Bukhari dan Muslim)

*Kupersembahkan karya sederhana ini
Sebagai bukti terima kasihku untuk
Ayahanda dan ibundaku tercinta,
Saudara-saudaraku, dan sahabat-sahabatku
Yang telah menjadi motivasi dan inspirasi
Yang tiada henti memberikan doa dan dukungannya*

ABSTRAK

NILA SARI. 2018. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh: Hj. Andi Tenri ampa dan Sulfasyah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif jenis penelitian yaitu pra-eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini terdiri dari variabel terikat yaitu hasil belajar bahasa Indonesia dan variabel bebas yaitu metode pembelajaran *Brainstorming*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Pai II Sudiang Kota Makassar yang terdiri dari kelas a dan b serta yang menjadi sampel adalah kelas a yang berjumlah 23 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistic deskriptif dan analisis inferensial pada uji-t.

Hasil penelitian ditunjukkan dengan nilai *mean* pretest hasil belajar bahasa Indonesia sebesar 54,13 dan *mean* posttest sebesar 78,26. Berdasarkan analisis inferensial pada uji-t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,133 > 1,717$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Brainstorming*, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Segala puji hanya milik Allah SWT, Rabb pencipta alam semesta, yang telah melimpahkan segala nikmat-Nya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar*” sebagai bentuk aplikasi dari ilmu yang selama ini penulis dapatkan, sebelum mengabdikan diri ditengah masyarakat sebagai pendidik yang handal dan profesional.

Salam dan shalawat senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, serta kepada seluruh pengikutnya yang senantiasa konsisten dan istiqomah dalam memegang teguh sunnah beliau hingga akhir zaman nantinya.

Detik-detik yang indah kini tersimpul menjadi rentangan waktu yang panjang dan akhirnya dapat terlewati dengan sukacita. Sulit rasanya menggambarkan segala hal yang telah terlewatkan bersama teman-teman di kampus tercinta ini, berbagai macam perasaan yang telah ditawarkan oleh mereka menjadikan hari-hariku semakin berwarna dan penuh dinamika, tetapi seperti pelangi pada umumnya kejadian itu tidak berdiri sendiri tapi merupakan kumpulan bias dari benda lainya yang kemudian menghasilkan warna yang indah.

Dengan segenap rasa cinta dan segala kerendahan hati ucapan terima kasih yang tak terhingga atas kasih sayang yang tak bertepi kepada Ayahanda Muh. Asaf dan Ibunda Misri yang untuk beliaulah skripsi ini kupersembahkan. Bimbingan do’a dan segala bentuk pengorbanannya yang tak ternilai harganya beliau berikan hanya untuk keberhasilanku. Saudariku yang tercinta yang begitu banyak aku korbankan, baik materil maupun moril, semoga bersama-sama kita akan menjadi insan yang lebih baik lagi.

Selesainya skripsi ini tidak pula terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, maka dalam pengantar ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Abd. Rahman Rahim, SE., MM selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Ibu Sulfasyah, MA., Ph.D selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta segenap stafnya atas segala izin, pelayanan, kesempatan, dan fasilitas yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum selaku Pembimbing I dan Ibu Sulfasyah, MA., Ph.D selaku Pembimbing II yang dengan sabar dan ikhlas meluangkan waktunya membimbing penulis hingga menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen-dosen Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mendidik dan membagikan ilmunya sehingga penulis dapat menambah ilmu dan wawasannya.
6. Ibu Sri Sakti wildaningsih, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Inpres Pai II, Pak Muhammad Dahlan, S. Pd selaku guru pamong saat penulis melaksanakan penelitian beserta seluruh guru-guru, staf, dan tenaga sekolah beserta adik-adik siswa kelas V SD Inpres Pai II atas antusias dan segala bantuan yang telah diberikan selama penulis melaksanakan penelitian.
7. Sahabat-sahabatku Ega, Ayu, Dinda, Annisa Ayuningtyas, Harbiati , Rika Puteri Amelia, Fitriani dan seluruh teman-teman yang tak bisa penulis sebutkan namanya satu per satu, terima kasih yang sedalam-dalamnya penulis ucapkan karena telah memberikan semangat, dorongan, dan bantuannya dalam penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh senior-senior serta rekan-rekan mahasiswa PGSD angkatan 2014, terkhusus buat rekan-rekan mahasiswa PGSD kelas C yang tidak jauh seperti saudara sendiri, yang telah memberikan kebahagiaan dan keceriaan kepada

penulis, walaupun terkadang penulis khilaf dalam bercanda gurau maupun lalai dalam mengemban amanah selama di bangku perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan tidak akan pernah menemui kata sempurna dikarenakan terbatasnya kemampuan yang dimiliki penulis, oleh sebab itu penulis memohon maaf dan sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah lah penulis menyembah dan hanya kepada Allah pulalah penulis meminta dan menyerahkan segalanya, semoga semua pihak yang banyak membantu dalam penulis mendapatkan pahala dari Allah SWT, serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, insan-insan pendidik, dan terkhusus bagi penulis sendiri.

Billahitaufiq Wal Hidayah

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Makassar, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATAPENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritik	7
1. Metode Pembelajaran <i>Brainstorming</i>	7
a. Pengertian metode pembelajaran <i>Brainstorming</i>	7
b. Langkah-langkah metode pembelajaran <i>Brainstorming</i>	10
c. Tujuan metode pembelajaran <i>Brainstorming</i>	11
d. Manfaat metode Pembelajaran <i>Brainstorming</i>	11
e. Fungsi metode pembelajaran <i>Brain Storming</i>	13

f. Kelemahan & Kelebihan metode Brainstorming	13
g. Penelitian yang Relevan	14
2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	16
a. Keterampilan Menyimak	16
b. Keterampilan Berbicara	17
c. Keterampilan Membaca	19
d. Keterampilan Menulis.....	21
B. Kerangka Pikir	22
C. Hipotesis Penelitian	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel	30
C. Variabel Penelitian.....	31
D. Definisi Operasional Variabel.....	32
E. Instrumen Penelitian	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis data	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
1. Pengaruh penerapan metode pembelajaran <i>Brainstorming</i> terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas v SD inpres pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar	41
2. Analisis Statistik Uji-T	43
B. Pembahasan	44
1. Gambaran tes hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas v SD Inpres pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar pemberian <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	45
2. Pengaruh penerapan metode pembelajaran <i>Brainstorming</i> terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas v SD inpres pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar	50

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 54
B. Saran 54

DAFTAR PUSTAKA 56

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.2 Subjek Populasi Siswa Kelas V SD Inpres Pai II.....	30
3.3 Pembobotan item tes berbicara	35
4.1 Deskripsi hasil nilai rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> serta persentase perbandingan nilai rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Pikir.....	24
3.1 Rancangan design <i>The One Group Pretest-Posttest Design</i>	27
4.1 Diagram batang nilai rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sebagai pemersatu bangsa. Bahasa merupakan alat komunikasi utama pada manusia. Pembelajaran bahasa Indonesia penting dipelajari oleh siswa karena pelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang bertujuan agar siswa memperoleh keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2008: 1), Keterampilan dalam berbahasa mempunyai empat komponen yaitu: keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Maka dari itu bahasa Indonesia diajarkan di setiap jenjang pendidikan dan merupakan pelajaran yang penting untuk dikuasai.

Keempat keterampilan ini pada dasarnya saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Keempat keterampilan berbahasa disajikan secara terpadu namun dimungkinkan untuk memberikan penekanan pada salah satu keterampilan, misalnya keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara perlu dilatihkan kepada anak sejak dini, supaya anak dapat mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata sehingga mampu mengekspresikan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata sehingga mampu mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain.

Khusus di Indonesia, banyak anak yang tidak menyenangi mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan beberapa faktor diantaranya banyak diantara mereka yang menyebutkan bahwa bahasa Indonesia penuh hapalan, dan membosankan. Di Indonesia kebanyakan mata pelajaran bahasa Indonesia diletakkan pada jam-jam terakhir pelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak optimal karena pada umumnya pada jam terakhir otak sudah tidak bisa menangkap secara baik materi yang disebabkan oleh kelelahan.

Oleh karena itu, hal ini merupakan tantangan bagi guru yang dituntut ekstra lebih untuk bisa memanfaatkan metode, dan strategi untuk membentuk suatu sistem pembelajaran yang optimal bagi anak didik. Ini merupakan tantangan yang diberikan kepada guru untuk bisa membuat peserta didik menyenangi mata pelajaran yang membahas aspek-aspek kebahasaan tersebut. Pemanfaatan metode seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan metode pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 03Februari 2018 di SD Inpres Pai II maka diperoleh informasi dari salah satu guru kelas V di sekolah tersebut ia mengungkapkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal Bahasa Indonesia masih sangat rendah dan bahkan kesulitan dalam berbicara untuk menyampaikan ide,

gagasan, maupun pertanyaan dengan bahasa yang runtut, baik dan benar, hal ini disebabkan karena siswa masih belum muncul keberanian untuk berbicara atau bertanya tentang materi yang belum mereka pahami. Guru kelas V tersebut juga mengungkapkan bahwa di kelas tersebut hanya 10 orang siswa yang memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan dan selebihnya masih dibawah KKM, Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada saat dilaksanakannya Ujian Tengah Semester. Diketahui bahwa siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar masih cenderung pasif dalam kegiatan proses pembelajaran. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas mencatat dan mendengarkan. Aktivitas lain seperti bertanya atau pun mengeluarkan pendapat dan bertukar pikiran masih sangat kurang, khususnya dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya keterampilan siswa dalam berbicara diantaranya adalah dengan menggunakan metode *Brain Storming*. Metode *Brainstorming* adalah metode yang bertujuan mengumpulkan serta mengekspresikan ide sebanyak mungkin dari tiap anggota kelompok secara spontan untuk menyelesaikan suatu masalah yang diberikan. Metode *Brainstorming* memacu seseorang untuk mengeluarkan ide-ide kreatif yang terlintas untuk memecahkan suatu persoalan. Metode ini dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) dapat membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan dalam diskusi kelompok; 2)

dapat mengembangkan ide kreatif masing-masing siswa; 3) melatih siswa berpikir secara cepat dan logis; 4) meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran; 5) siswa aktif untuk menyatakan pen-dapatnya.

Melihat permasalahan yang terjadi di kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada lokasi tersebut, dengan tujuan untuk menawarkan sebuah alternatif pemecahan masalah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas tersebut. berdasarkan uraian di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Brain Storming Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Apakah Ada Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah diatas maka adapun penelitian ini bertujuan antara lain :

“Untuk mengetahui Apakah Ada Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar?”

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memperbaiki kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia. Selain itu, dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Akademis dapat menjadi bahan informasi, masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi pendidikan dan bimbingan dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.
- b. Bagi peneliti, menjadi masukan dan acuan dalam mengembangkan penelitian dimasa mendatang, serta menjadi referensi yang berharga sebagai calon pembimbing.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan banding atau referensi yang ingin mengkaji permasalahan yang relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Murid, sebagai masukan tentang manfaat metode *Brain Storming* dan memberikan pengalaman bagi murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan hasil belajarnya, sehingga terbentuk lingkungan belajar yang lebih hidup dan bermakna.

- b. Bagi Guru, sebagai masukan dalam pengembangan kemampuan dalam pembelajaran dengan melakukan inovasi pembelajaran seperti penerapan metode *Brain Storming*.
- c. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah, sebagai bahan informasi yang dapat dijadikan bahan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam bidang studi Bahasa Indonesia.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Kajian pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, kerangka teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. Metode Pembelajaran *Brainstorming*

a. Pengertian Metode *Brainstorming*

Teknik *Brainstorming* pertama kali dicetuskan oleh Alex Osborn pada tahun 1953 dalam bukunya *Applied Imagination*. *Brainstorming* berarti menyerbu suatu masalah dengan ide-ide. *Brainstorming* atau penyerbuan dengan ide-ide yang sebanyak mungkin terhadap suatu masalah dilaksanakan dalam suatu pertemuan. Teknik ini pada dasarnya adalah menerapkan diadakannya suatu sidang serbuan gagasan untuk memecahkan masalah. Pada pembelajaran dengan teknik *Brainstorming*, setiap siswa dianjurkan mengajukan pendapat atau gagasanyang sebanyak-banyak mungkin untuk kemudian dicatat.

Penggalian ide dengan teknik ini bermula dari pemikiran Osborn yang menganggap bahwa aliran ide spontan yang muncul dari banyak orang lebih baik daripada gagasan seorang diri. *Brainstorming* mengacu pada penggalian ide berdasarkan kreativitas berpikir manusia. Peserta diskusi bebas

menyampaikan pendapat tanpa rasa takut terhadap kritik dan penilaian sebab selama tahap pengumpulan ide semua gagasan akan ditampung tanpa terkecuali. Dalam prosesnya, tidak boleh dilangsungkan perdebatan atau diberikan kritik terhadap suatu ide yang dilontarkan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sani (Rahma, 2015: 22) yang mengemukakan Metode *Brainstorming* adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sejumlah kelompok orang dalam waktu yang singkat. Menurut Asih (Damayanti, dkk, 2016: 3) *Brain Storming* adalah teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Metode ini sering digunakan dalam pemecahan masalah yang kreatif dan dapat digunakan sendiri atau bagian dari strategi lain. Metode ini sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan kedalam kegiatan kelompok, serta mengembangkan ide kreatif masing-masing peserta didik. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebanyak mungkin gagasan mengenai topik tertentu.

Brainstorming dirancang agar diskusi menjadi menyenangkan dan santai, tetapi harus menaati aturan yang ditetapkan agar berhasil. Ada seperangkat aturan bagi peserta didik yang harus diikuti dan prosedur yang dirancang secara jelas terhadap seluruh kegiatan. Aturan-aturan tersebut dirancang untuk membantu proses berpikir kreatif dan mengatasi berbagai hambatan untuk mengembangkan ide-ide baru yang dimiliki setiap orang. Adapun peraturan dalam melaksanakan *Brainstorming* yang dikemukakan Sani (Rahma, 2015: 23) adalah sebagai berikut :

1. Tidak Ada Kritik

Guru tidak boleh mengkritik ide yang disampaikan dan setiap ide diperbolehkan/dicatat. Peserta didik juga tidak boleh menilai atau mengkritik ide dalam tahap mengeluarkan ide. Penilaian ditangguhkan hingga tahap evaluasi ide, hambatan dalam menyampaikan ide dapat diatasi sehingga potensi kreatif individu atau kelompok dapat berkembang.

2. Bebas dan Santai

Setiap peserta didik bebas untuk menyumbangkan ide setiap saat dan membangun ide-ide lain bagi dirinya

3. Fokus pada kuantitas ide (Bukan 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 peserta didik. Guru sebaiknya menetapkan target, misalnya seratus ide dalam 20 menit.

4. Setiap ide harus dicatat

5. Inkubasi sebelum mengevaluasi

Langkah ini merupakan langkah yang sering dilupakan, namun penting untuk dilakukan. Peserta didik harus diberi kesempatan untuk berhenti atau istirahat (beberapa menit atau mungkin satu malam) setelah tahap mengemukakan ide.

b. Langkah – langkah metode pembelajaran *Brain Storming*

Waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan *Brainstorming* pada umumnya adalah 20 sampai 30 menit untuk tahap pembangkitan ide dan 40 sampai 60 menit untuk tahap evaluasi. Kegiatan ini dapat menggunakan papan tulis dengan kelengkapan alat tulisnya. Tahapan pelaksanaan metode *Brainstorming* adalah sebagai berikut :

1. Pahami aturan untuk melakukan *Brainstorming* dan sampaikan atau kemukakan kembali aturan tersebut, serta menempelkannya di dinding sehingga semua peserta didik dapat melihat lembaran aturan tersebut.
2. Tahap Pemberian informasi dan motivasi (Orientasi), Guru menjelaskan masalah yang dihadapi beserta latar belakangnya dan mengajak siswa aktif untuk menyumbangkan pemikirannya.
3. Tahap Identifikasi (Analisa), Pada tahap ini siswa diundang untuk memberikan sumbang saran pemikiran sebanyak-banyaknya. Semua saran yang masuk ditampung, ditulis dan tidak dikritik. Pimpinan kelompok dan peserta hanya boleh bertanya untuk meminta penjelasan. Hal ini agar kreativitas siswa tidak terhambat.
4. Tahap Klasifikasi (Sintesis), Semua saran dan masukan peserta ditulis. Langkah selanjutnya mengklasifikasikan berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh kelompok. Klasifikasi bisa berdasarkan struktur/ faktor-faktor lain.
5. Tahap Verifikasi , Kelompok secara bersama melihat kembali sumbang saran yang telah diklasifikasikan. Setiap sumbang saran diuji relevansinya

dengan permasalahannya. Apabila terdapat sumbang saran yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang tidak relevan bisa dicoret. Kepada pemberi sumbang saran bisa diminta argumentasinya.

6. Tahap Konklusi (Penyepakatan) , Guru/pimpinan kelompok beserta peserta lain mencoba menyimpulkan butir-butir alternatif pemecahan masalah yang disetujui. Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat.

c. Tujuan Metode Pembelajaran *Brain Storming*

Menggali ide sebanyak-banyaknya tanpa memikirkan apakah hal tersebut dapat dilaksanakan atau tidak, baik atau buruk. Metode '*Brainstorming*' membantu seseorang atau kelompok untuk berpikir secara bebas dan kreatif. *Brainstorming* menggabungkan pendekatan informal yang santai ke pemecahan masalah dengan berpikir. Pendekatan ini bermaksud membuat orang terlepas dari cara biasa mereka berpikir.

d. Manfaat Metode Pembelajaran *Brain Storming*

Manfaat yang bisa diperoleh oleh suatu tim kerja yang melakukan teknik *brainstorming*, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Mengidentifikasi masalah.

Teknik *brainstorming* cukup efektif untuk menyelidiki sebab akibat terjadinya masalah karena masing-masing peserta diskusi akan mengeksplorasi faktor-faktor pemicu masalah. Setelah semua peserta mengutarakan gagasannya mediator bisa menarik kesimpulan penyebab permasalahan tersebut.

2) Menganalisis situasi

Peserta diskusi akan menganalisis permasalahan dan situasi yang dihadapi oleh tim kerja tersebut.

3) Mengalirkan ide-ide baru

Manfaat utama dari teknik *brainstorming* adalah mendapatkan ide sebanyak mungkin dari para anggota. Semua peserta bebas menyampaikan ide kreatif tanpa dibatasi oleh aturan-aturan tertentu.

4) Menganalisis ide-ide

Aliran ide-ide segar dan inovatif dari peserta diskusi akan dianalisis dalam sebuah diskusi lanjutan. Panel diskusi kemudian akan membahas ide-ide mana saja yang relevan dan dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut.

5) Menentukan alternatif pemecahan masalah

Panel diskusi menentukan alternatif pemecahan masalah berdasarkan ide-ide yang telah disepakati bersama.

6) Merencanakan langkah-langkah dan kegiatan yang akan dilakukan untuk memperbaiki masalah.

Salah satu manfaat dari teknik ini adalah untuk menyusun langkah-langkah berikutnya sebagai upaya perbaikan masalah. Panel diskusi dapat merumuskan perencanaan jangka panjang berdasarkan curah gagasan atau sumbang saran dari peserta *Brainstorming*.

e. Fungsi Metode Pembelajaran *Brain Storming*

Brainstorming ada karena adanya kreativitas manusia untuk memunculkan ide-ide kreatif .Seperti sumbangan saran yang memuat ide-ide untuk di jadikan sebuah pertimbangan. *Brainstorming* adalah alat populer yang menolong kita untuk memecahkan masalah secara kreatif, juga menolong kita mengatasi banyak persoalan. Meningkatkan kekayaan gagasan, menemukan pemecahan masalah yang lebih baik. Juga bisa menolong kita mendapat gagasan dari orang lain untuk pemecahan masalah, karena *Brainstorming* adalah kesenangan, menolong orang lain untuk memecahkan sebuah masalah.

f. Kelemahan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Brain Storming*

1) Kelemahan *Brainstorming*

Kelemahan-kelemahan Metode Pembelajaran *Brainstorming* adalah sebagai berikut :

- a) Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir dengan baik
- b) peserta didik yang kurang perhatian dan kurang berani hanya akan merasa terpaksa untuk mengeluarkan pendapatnya.
- c) Peserta didik cenderung beranggapan bahwa semua pendapatnya diterima
- d) Anak yang kurang selalu ketinggalan
- e) Kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja.
- f) Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan

- g) Tidak menjamin hasil pemecahan masalah
- h) Masalah bisa berkembang ke arah yang tidak diharapkan.

2) **Kelebihan Metode *Brainstorming***

Selain memiliki banyak kekurangan, *Brainstorming* juga memiliki banyak kelebihan, antara lain sebagai berikut :

- a) Merangsang semua peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan gagasan,
- b) Menghasilkan jawaban atau pendapat melalui reaksi berantai,
- c) Tidak memerlukan banyak alat atau tenaga professional.
- d) Mendorong siswa untuk menyatakan pendapatnya dan merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru,
- e) Terjadi persaingan yang sehat,
- f) Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran,
- g) Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru
- h) Anak merasa bebas dan gembira

g. Penelitian Yang Relevan dengan Metode *Brain Storming*

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi bagi penulis agar lebih memperkuat kajian-kajian teori tentang metode *Brain Storming* diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asriani (2014) dari Universitas Muhammadiyah Makassar yang berjudul “Penerapan Teknik *Brain Storming*

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Murid Kelas V SDN Campagaya Kecamatan Galesong Utara Kab.Takalar” maka hasil penelitian menunjukkan pada siklus I yang tuntas secara individual dari 29 orang hanya 11 murid yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 63,10%, sedangkan pada siklus II dari 29 murid terdapat 26 orang atau 89,65% telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang di peroleh sebesar 80,17%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *Brain Storming* dapat meningkatkan hasil belajar muri kelas V SD Negri Capagaya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Untari (2016) dari Universitas Mataram yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan metode *Brain Storming* Pada Siswa Kelas IV SD 1 Ombe Baru Tahun Pelajaran 2015/2016” maka hasil penelitian menunjukkan data hasil belajar siswa berdasarkan penelitian diperoleh bahwa, ketuntasan klasikal siswa meningkat dari data hasil mid semester yaitu 60,6% dan meningkat pada siklus I menjadi 72% dan meningkat juga pada siklus II menjadi 88%. Dengan demikian penelitiaantindakan kelas ini dinyatakan tuntas karena telah tercapainya seluruh indicator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu hasil belajar siswa meningkat jika $\geq 85\%$ siswa mendapat nilai ≥ 70 . Peningkatan nilai rata-rata tiap siklus dapat dikatakan meningkat , pada siklus I yakni 69 dan meningkat pada siklus II yakni, 80,28.Perhitungan data penelitian mengenai hasil *pretest* (data awal =60,6%) dan *posttest* (siklus II=80,28)

diperoleh $t = 0,5$ yaitu berada pada kategori sedang. Sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan metode *Brainstorming*.

2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Hasil belajar bahasa Indonesia dalam pembelajaran di sekolah pada umumnya mencakup 4 (empat) keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini karena empat keterampilan berbahasa tersebut merupakan aspek kemampuan yang menjadi sasaran pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, standar kompetensi lulusan (SKL) pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mencakup 4 (empat) kompetensi keterampilan berbahasa.

a) Keterampilan Menyimak

Keterampilan yang pertama yaitu keterampilan menyimak, Menurut Nurjamal, dkk (2013:2) menyatakan bahwa menyimak merupakan keterampilan yang pertama kali dipelajari dan dikuasai manusia. Sejak manusia bayi, bahkan sejak dalam kandungan sang ibu, kita sudah mulai belajar menyimak. Dilanjut ketika kita terlahir di muka bumi, proses belajar menyimak atau mendengarkan itu terus menerus kita lakukan. Sedangkan Tarigan (2008:29), menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi, dan merespons yang terkandung dalam lambang lisan yang disimak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah mendengarkan apa yang diucapkan atau dibaca oleh orang lain secara seksama, memeriksa dan mempelajari dengan teliti. Proses menyimak berarti mendengarkan berkali-kali dengan penuh perhatian atas apa yang diucapkan seseorang dan memahami makna yang terkandung didalamnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak dilaksanakan secara terpadu dan mendapat perhatian yang sama dengan keterampilan berbahasa lain. Namun dalam pelaksanaannya dianggap mudah oleh siswa maupun guru. Mereka beranggapan bahwa semua orang normal yang normal pasti dapat menyimak dan kemampuan menyimak akan dikuasai oleh siswa secara otomatis. Pendapat seperti ini sebenarnya kurang tepat dan harus dihilangkan. Kemampuan menyimak untuk memperoleh pemahaman terhadap wacana lisan tidak akan terbentuk secara otomatis atau hanya dengan perintah supaya mendengarkan saja tetapi harus dilatih dengan baik.

b) Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara tidak terlepas dari keterampilan menyimak. Sebelum seseorang dapat berbicara, ia harus dapat melakukan kegiatan menyimak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurjamal, dkk (2013:4) yang menyatakan bahwa berbicara merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan pikiran dan perasaan secara lisan kepada orang lain. Begitu pula dengan Tarigan, (2008:45) yang menyatakan berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan

anak yang hanya dilalui oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara berurutan dipelajari.

Suhartono, (2005:20) mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Selanjutnya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2005:165) menyatakan berbicara adalah "beromong, bercakap, berbahasa, mengutarakan isi pikiran, melisankan sesuatu yang dimaksudkan". Bicara merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif penggunaannya paling luas dan paling penting. Sejalan dengan ini Hariydi dan Zamzani (Suhartono, 2005:20) mengatakan bahwa berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Sedangkan menurut Suhartono (2005:21), berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan factor-faktor fisik, psikologi, neurologis, semantic, dan linguistic.

Dari pengertian yang sudah disebutkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu proses untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain.

Aktivitas anak yang dapat dilakukan yaitu dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, sehingga dapat melatih anak untuk terampil berbicara. Keterampilan berbicara perlu

dilatihkan kepada anak sejak dini, supaya anak dapat mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata sehingga mampu mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain. Belajar berbicara dapat dilakukan anak dengan bantuan dari orang dewasa melalui percakapan. Dengan bercakap-cakap, anak-anak menemukan pengalaman dan meningkatkan pengetahuannya dan mengembangkan bahasanya. Anak membutuhkan reinforcement (penguat), reward (hadiah, pujian), stimulasi, dan model atau contoh yang baik dari orang dewasa agar kemampuannya dalam berbahasa dapat berkembang secara maksimal. Keterampilan berbicara dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Dalam melatih keterampilan berbicara, anak perlu dibiasakan untuk berinteraksi dengan orang lain, sehingga anak dapat menyampaikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain.

c) Keterampilan Membaca

Menurut Hodgson (Tarigan, 2008:7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak dapat

terpenuhi, maka pesan yang tersurat dan yang tersirat akan tidak tertangkap atau dipahami, dan proses membaca tidak terlaksana dengan baik.

Menurut Tarigan (2008:7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa tulis. Berdasarkan konsep ini membaca merupakan upaya untuk menghubungkan lisan atau cetakan dengan makna bahasa lisan. Sejalan dengan diatas, Nurjalam, dkk (2013:4) menyatakan bahwa membaca seperti halnya menyimak merupakan aktivitas kunci untuk mendapatkan informasi. Dengan banyak membaca seseorang akan memperoleh berbagai informasi, sehingga akan memudahkan dalam berbicara atau menulis.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses kegiatan kompleks yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh arti, serta memahami bahan yang dipengaruhi aspek fisik dan mental yang melalui dua tahapan, yaitu proses membaca dan hasil membaca.

Tarigan (2008:11) mengemukakan ada dua aspek keterampilan membaca yaitu keterampilan mekanis dan pemahaman. Keterampilan yang bersifat mekanis (*Mechanical skill*) ini mencakup : 1) pengenalan huruf, 2) pengenalan pola ejaan dan bunyi, 3) kecepatan membaca bertaraf lambat. Sedangkan keterampilan yang bersifat pemahaman (*Comprehensive skill*) ini mencakup : 1) memahami pengertian sederhana, 2) memahami signifikan atau

makna antara lain, 3) evaluasi dan penilaian isi dan bentuk, 4) kecepatan membaca yang fleksibel.

d) Keterampilan Menulis

Menurut Suparno (2009:13) menulis dapat didefinisikan sebagai kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Berdasarkan konsep tersebut dapat dikatakan bahwa menulis merupakan komunikasi tidak langsung yang berupa pemindahan pikiran atau perasaan yang memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata dengan menggunakan symbol-simbol tersebut.

Nurjamal, dkk (2013:4) menyatakan bahwa menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks. Oleh karena itu, mengombinasikan dan menganalisis setiap unsure kebahasaan dalam sebuah karangan merupakan suatu keharusan bagi penulis. Dari sinilah akan terlihat sejauh mana pengetahuan yang dimiliki penulis dalam menciptakan sebuah karangan yang efektif. Kosakata dan kalimat yang digunakan penulis dalam menulis harus jelas agar mudah dipahami oleh pembaca. Disamping itu, jalan pikiran dan perasaan penulis sangat menentukan arah penulisan sebuah karya tulis atau karangan yang berkualitas. Dengan kata lain, hasil sebuah karangan yang berkualitas umumnya ditunjang oleh keterampilan kebahasaan yang dimiliki seorang penulis.

Keterampilan seseorang menggunakan bahasa tulis sebagai alat, baik wadah maupun media untuk memaparkan isi jiwanya, penghayatan, dan pengalamannya secara teratur disebut kemampuan menulis/mengarang.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafolegi, struktur bahasa, dan kosakata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Dari ke-4 (empat) aspek keterampilan berbahasa tersebut maka penelitian ini lebih berfokus pada keterampilan berbicara, dimana keterampilan berbicara dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan secara baik dan benar agar dapat dipahami oleh orang lain, selain itu juga melatih keberanian siswa berbicara di depan siswa yang lain.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir bertujuan memberikan gambaran tentang konsep dasar yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menunjukkan alur pikir secara tepat sekaligus mampu mengakomodasi semua permasalahan yang ada dengan cara memecahkan permasalahannya.

Berdasarkan pengalaman dalam proses pembelajaran di kelas umumnya guru mengajar konvensional secara ceramah dan tanya jawab dalam melaksanakan pembelajaran ini. Ini mengakibatkan murid pasif dan

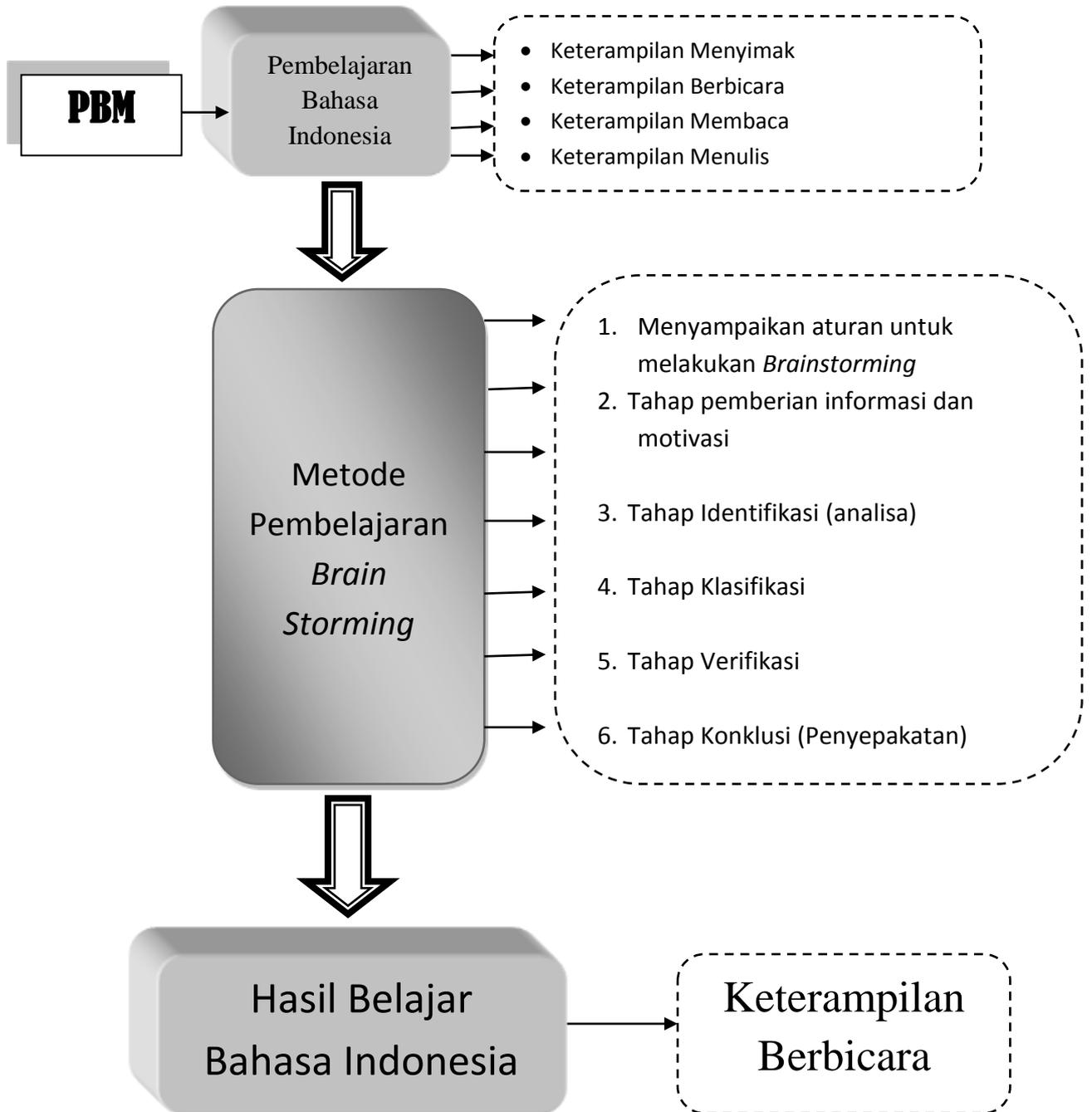
merasa bosan untuk belajar bahasa Indonesia. Dampaknya murid kurang menguasai materi sehingga hasil belajar bahasa Indonesia menjadi rendah.

Pembelajaran bahasa Indonesia penting dipelajari oleh siswa karena pelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang bertujuan agar siswa memperoleh keterampilan berbahasa, Keterampilan dalam berbahasa mempunyai empat komponen yaitu: keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*).

Untuk mengatasi masalah ini perlu dilaksanakan proses tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming. Treatment* atau perlakuan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode *Brainstorming. Metode Brainstorming* ini merupakan metode pembelajaran yang dimana guru mengorientasikan murid kepada masalah, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog, kemudian menghasilkan sebanyak mungkin gagasan mengenai topik tertentu. Merancang diskusi menjadi menyenangkan dan santai, tetapi harus menaati aturan yang ditetapkan agar berhasil. Mengorganisasikan serta membimbing penyelidikan individual atau kelompok, menganalisis proses pemecahan masalah, kemudian mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

Diterapkannya metode *Brainstorming*, diharapkan hasil belajar bahasa Indonesia lebih meningkat dalam proses pembelajaran terutama dalam aspek keterampilan berbicara.

Adapun kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



(Gambar 2.1. Kerangka Pikir)

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan Kajian teoritik dan kerangka pikir yang telah digambarkan, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

“Terdapat Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Brain Storming Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental Design*. Jenis penelitian ini melibatkan satu kelas yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *Brain Storming* pada proses pembelajarannya.

Desain *Pre-Experimental* dinamakan demikian karena mengikuti langkah-langkah dasar eksperimental, tetapi gagal memasukkan kelompok control. Dengan kata lain, kelompok tunggal sering diteliti, tetapi tidak ada perbandingan dengan kelompok non perlakuan dimuat.

2. Desain Penelitian

Design penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan ini melibatkan satu kelas yang diberikan perlakuan dengan pemberian tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*) setelah penerapan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Gambar 3.1. Rancangan desain *The One-Group Pretest-Post-test Design*



(Sumber : Sugiyono, 2017:111)

Keterangan :

X : Perlakuan yang diberikan berupa penerapan metode *Brain Storming*

O₁ : Tes awal (*pre-test*) hasil belajar kognitif yang diberikan sebelum penerapan metode *Brain Storming*

O₂ : Tes akhir (*Post-test*) hasil belajar kognitif yang diberikan setelah penerapan metode *Brain Storming*.

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian yang dilakukan yaitu :

a. Pre-Test: *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa kelas V SD Inpres Pai II Kota Makassar sebelum diterapkannya model pembelajaran *Brain Storming*, Untuk menentukan hasil murid, peneliti memberikan tes kemampuan berbicara.

b. Perlakuan : Tahap perlakuan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *Brain Storming*, adapun langkah-langkah metode *Brain Storming* tersebut adalah :

1. Tahap orientasi, peneliti menyajikan masalah atau situasi yang buruk kepada siswa.
2. Tahap analisa, siswa mengidentifikasi masalah yang telah diberikan
3. Tahap hipotesis, siswa dipersilahkan mengemukakan pendapat terhadap situasi atau permasalahan yang diberikan

4. Tahap pengeraman, siswa bekerja secara mandiri dalam kelompok untuk membangun kerangka berpikirnya.
5. Tahap sintesis, peneliti membuat diskusi kelas, siswa diminta untuk mengungkapkan pendapatnya atas permasalahan yang diberikan, menuliskan semua pendapat itu dan siswa diajak untuk berpikir manakah pendapat yang terbaik.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran dilapangan, peneliti membagi ke tiga tahap yaitu 1)tahap awal, 2)tahap proses, dan 3)tahap akhir. Tahapan tersebut sebagai berikut:

1) Tahap Awal

Tahap pertama ini merupakan tahapan orientasi yaitu peneliti menyajikan suatu pertanyaan atau pernyataan tentang situasi masalah terkait dengan materi yang menjadi bahan ajar sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasaryang terdapat pada silabus dan rancangan perencanaan pembelajaran.

Siswa yang berjumlah 23 orang dibagi ke dalam 3 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 8 orang dan 1 kelompok berjumlah 7 orang. Tahap ini termasuk tahap analisa, dimana siswa mengidentifikasi permasalahan yang diberikan. Selanjutnya masing-masing kelompok mendiskusikan tugas mereka. Tugas yang diberikan pada masing-masing kelompok sama dan setiap siswa dalam kelompok tersebut dapat memberikan komentar atau jawaban terhadap masalah yang diberikan.

2) Tahap Proses

Pada tahap 2 ini terjadi dua tahap yaitu tahap hipotesis dan tahap pengeraman. Tahap hipotesis artinya setiap siswa yang merupakan anggota kelompok, diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengungkapkan jawaban atau pemikirannya yang berhubungan dengan masalah atau pertanyaan yang disampaikan guru sampai jawaban tersebut habis dan siswa sudah tidak mampu lagi mengungkapkan hasil pemikirannya. Pendapat tersebut sekaligus merupakan hasil diskusi kelompok yang merupakan tahap pengeraman yaitu siswa bekerja mandiri dalam membentuk kerangka berfikirnya. Guru sebagai fasilitator mencatat setiap jawaban siswa dipapan tulis. Pada tahap ini, guru atau pun siswa belum mengoreksi kebenaran jawaban-jawaban yang dilontarkan .

3) Tahap Akhir

Tahap ketiga ini merupakan tahap sintesis yaitu peneliti sebagai fasilitator membuat diskusi kelas, jawaban atau pendapat siswa yang sudah di catat dipapan tulis di uji kebenarannya serta alasan terhadap jawaban yang muncul. Siswa diajak kembali mengungkapkan pendapatnya atas permasalahan yang diberikan dan diajak berfikir untuk menginventarisir manakah jawaban yang tepat.

c. Post-Test : *Post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa kelas V SD Inpres Pai II Kota Makassar setelah diterapkannya model pembelajaran *Brain Storming*, Untuk menentukan hasil murid, peneliti memberikan tes kemampuan berbicara.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017 : 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dari pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian penelitian dalam ruang dan waktu tertentu. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek itu.

Adapun yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Pai II Tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 49 orang terdiri dari dua kelas, Adapun populasi penelitian ini dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 3.2 Subjek populasi siswa kelas V SD Inpres Pai II

Kelas V	Jumlah Siswa
Va	23
Vb	26
Jumlah seluruh populasi	49

Sumber : Hasil data jumlah siswa SD Inpres Pai II Sudiang tahun ajaran 2018/2019

C. Sampel

Menurut Sugiyono (2017 : 118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah untuk

mewakili seluruh populasi. Sampel ditentukan oleh peneliti berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan hipotesis, metode dan instrument penelitian, disamping pertimbangan waktu, tenaga, dan pembiayaan.

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas Va SD Inpres Pai II dengan jumlah murid 23 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 13 perempuan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Yang menjadi alasan pertimbangan dalam pengambilan sampel ini adalah karena hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas Va lebih rendah dibandingkan kelas Vb.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 60), Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Kerlinger (Sugiyono, 201: 61), menyatakan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari. Selain itu Kidder (Sugiyono, 2017: 61), berpendapat bahwa variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Berdasarkan pengertian-pengertian dari beberapa para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Adapun dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel :

- a. Metode pembelajaran *Brainstorming* sebagai variabel yang mempengaruhi (*Independent Variabel*) / Variabel bebas.
- b. Hasil belajar siswa sebagai Variabel terikat / Variabel yang terkena pengaruh (*Dependent Variabel*).

E. Definisi Operasional Variabel

1. Metode pembelajaran *Brainstorming* adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sejumlah kelompok orang dalam waktu yang singkat. Metode ini sering digunakan dalam pemecahan masalah yang kreatif dan dapat digunakan sendiri atau bagian dari strategi lain. Metode ini sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan kedalam kegiatan kelompok, serta mengembangkan ide kreatif masing-masing peserta didik.
2. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka. Hasil belajar diketahui setelah diadakan evaluasi, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar adalah menggunakan tes. Tes ini digunakan untuk menilai hasil belajar yang dicapai dalam materi pelajaran yang diberikan guru di sekolah.

F. Instrumen Penelitian

Setelah desain penelitian dirancang, maka langkah selanjutnya adalah merancang instrument penelitian. Instrument ini dimaksud sebagai perangkat lunak dari seluruh rangkaian proses pengumpulan data penelitian di lapangan. Instrument penelitian menempati posisi teramat penting dalam hal bagaimana dan apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data.

Adapun instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Bahan Perlakuan :

Bahan perlakuan berupa isi teks yang akan digunakan pada saat diskusi kelompok.

2. Tes keterampilan berbicara :

Pemberiaan tes berbicara yaitu dengan memberikan isi teks yang akan didiskusikan kemudian para murid mendiskusikannya dengan memberikan berbagai pendapat tentang isi teks tersebut. Kemudian peneliti menilai kemampuan berbicara murid dengan menggunakan tes berbicara.

G. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017: 308), Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data hasil belajar murid dikumpulkan dengan menggunakan tes kemampuan berbicara. Teknik berbicara adalah suatu alat yang disusun untuk menilai

kemampuan murid berbicara. Tes ini diberikan kepada subjek eksperimen untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kemampuan berbicara baik sebelum (*pre-test*) maupun sesudah (*post-test*) diberikan metode pembelajaran *Brain Storming*. Kriteria penilaian ditentukan berdasarkan persentase berbicara, yaitu persentase keberanian, ketepatan jawaban, kelancaran berbicara, keaktifan saat diskusi, dan bertanya.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017: 207), analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang diperoleh dari sampel melalui instrument yang dipilih akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Oleh sebab itu, data perlu diolah dan dianalisis agar mempunyai makna yang kemudian akan digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Nilai Individu

Nilai individu adalah nilai yang diperoleh dari hasil belajar pada setiap individu setelah mengikuti tes. Pada penelitian ini nilai individu di peroleh setelah proses pembelajaran bahasa Indonesia lalu setelah itu siswa diberikan tes agar diketahui berapa skor atau nilai yang diperoleh tiap individu. Adapun rumus dan pedoman yang digunakan untuk menilai tingkat daya serap siswa, hal ini dapat dilihat pada rumus dan tabel pembobotan item tes berbicara dibawah ini :

$$\text{Nilai} = n/N \times 100$$

Keterangan:

Nilai = Hasil skor perolehan murid

n = Bobot perolehan murid

N = Bobot maksimal

Tabel 3.3 Pembobotan item tes berbicara

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor
1	Ucapan	▪ Ucapan yang mendekati baku.	4
		▪ Ucapan masih dipengaruhi bahasa lain, namun tidak menyebabkan kesalahpahaman.	3
		▪ Kesalahan ucapan tidak hanya menyebabkan kesalahpahaman, melainkan sulit dipahami.	2
		▪ Kesalahan ucapan menyebabkan pembicaraan tidak dapat dipahami.	1
2	Tata Bahasa	▪ Hampir tidak ada kekeliruan tata bahasa.	4
		▪ Terjadi beberapa kekeliruan tata bahasa namun tidak berpengaruh terhadap arti.	3
		▪ Banyak terjadi kekeliruan tata bahasa yang mempengaruhi arti dan harus menyusun ulang kalimat percakapan.	2
		▪ Tata bahasa sangat buruk sehingga tata bahasa sulit dipahami.	1

3	Kosa Kata	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kadang-kadang pelafalan tidak tepat dan mengharuskan penjelasan lebih lanjut karena kosa kata yang tidak sesuai. 	4
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sering menggunakan kosa kata yang tidak tepat sehingga dialognya menjadi terbatas karena kosa kata yang terbatas. 	3
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan kosa kata yang salah sehingga tidak dapat dipahami. 	2
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kosa kata sangat terbatas sehingga tidak memungkinkan terjadinya dialog. 	1
4	Kelancaran Berbicara	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialog lancar sangat sedikit menemui kesulitan. 	4
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tidak terlalu lancar karena menemui kesulitan bahasa. 	3
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sering ragu dan berhenti karena keterbatasan bahasa. 	2
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sering berhenti dan diam selama dialog sehingga dialog tidak tercipta. 	1
5	Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seluruh isi percakapan dapat dipahami meskipun sesekali ada pengulangan pada bagian-bagian tertentu. 	4
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebagian besar isi percakapan dimengerti meskipun ada beberapa pengulangan. 	3
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sulit mengikuti dialog yang dilakukan kecuali pada bagian dialog umum dengan percakapan yang perlahan- 	2

		lahan dan banyak pengulangan. ▪ Tidak dapat dipahami bahkan dalam bentuk dialog yang singkat sekalipun.	1
--	--	--	---

2. Nilai Rata-Rata (*mean*)

Menentukan nilai rata-rata dari sebuah data diperlukan rumus yang disebut dengan mean. Untuk menentukan nilai rata-rata dari sebuah data maka kita harus menghitung jumlah seluruh data kemudian dibagi banyak data. Adapun pada penelitian ini jumlah seluruh data tersebut adalah jumlah nilai dari keseluruhan siswa. Untuk mencari nilai rata-rata pada penelitian ini maka rumus yang digunakan adalah :

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

- \bar{x} : Rata-rata (*mean*)
 $\sum x$: Jumlah Nilai Skor
 N : Jumlah siswa

3. Nilai Persentase (%)

Persentase adalah suatu angka yang dinyatakan dalam bentuk pecahan perseratus. Persentase dinyatakan dalam satuan persen yang biasa ditulis dengan lambang satuan “%”. Adapun pada penelitian ini untuk mencari nilai persentase pada penelitian ini maka digunakan rumus:

$$P = \frac{x_2 - x_1}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentase

X1 : Rata-rata *pre-test*

X2 : Rata-rata *post-test*

4. Teknik statistic t (Uji-T)

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan metode pembelajaran *Brain Storming* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas Va SD Inpres Pai II kelurahan Sudiang Kota Makassar”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan teknik statistic t (uji-t) dengan tahapan sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dan *Post-test*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest-pretest*)

N = Subjek pada sampel

2. Mencari harga " $\Sigma x^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma x^2 d = \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{n}$$

Keterangan :

$\Sigma x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

Σd = Jumlah dari gain (*post tes* – *pre tes*)

N = Subjek pada sampel

3. Menentukan harga t hitung dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pre-test*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*post-test*)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\Sigma x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Jumlah subjek pada sampel

4. Menentukan harga t Table :

Mencari harga t Table dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf

signifikan $\alpha = 0.05$ dan dk = N-1

5. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau criteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

a. Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan metode *Brain Storming* berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SD Inpres Pai II Sudiang.

b. Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_1 ditolak, berarti penerapan metode *Brainstorming* berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SD Inpres Pai II.

6. Membuat kesimpulan apakah penerapan metode *Brainstorming* berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas Va SD Inpres Pai II Sudiang.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar

Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan ini dibahas dalam bentuk kuantitatif. Yang dimaksud dengan hasil kuantitatif adalah gambaran tentang hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek keterampilan berbicara dalam bentuk angka.

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *Brainstorming* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara siswa kelas Va SD Inpres Pai II Sudiang Kota Makassar, terlebih dahulu perlu dianalisis tentang hasil belajar siswa kelas Va SD Inpres Pai II Sudiang Kota Makassar sebelum menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* (Pre-test) dan hasil belajar siswa kelas Va SD Inpres Pai II

Sudiang Kota Makassar setelah menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* (Post-test).

Hasil penelitian tersebut data-datanya diperoleh melalui instrument tes hasil belajar siswa dan dianalisis dengan menggunakan nilai individu, mean dan presentase untuk menggambarkan hasil belajar sebelum (*Pre-test*) dan sesudah (*Post-test*) diberi perlakuan, dan uji t-test untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa metode pembelajaran *Brainstorming*. Adapun hasil masing-masing data tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Deskripsi hasil nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* serta persentase perbandingan nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

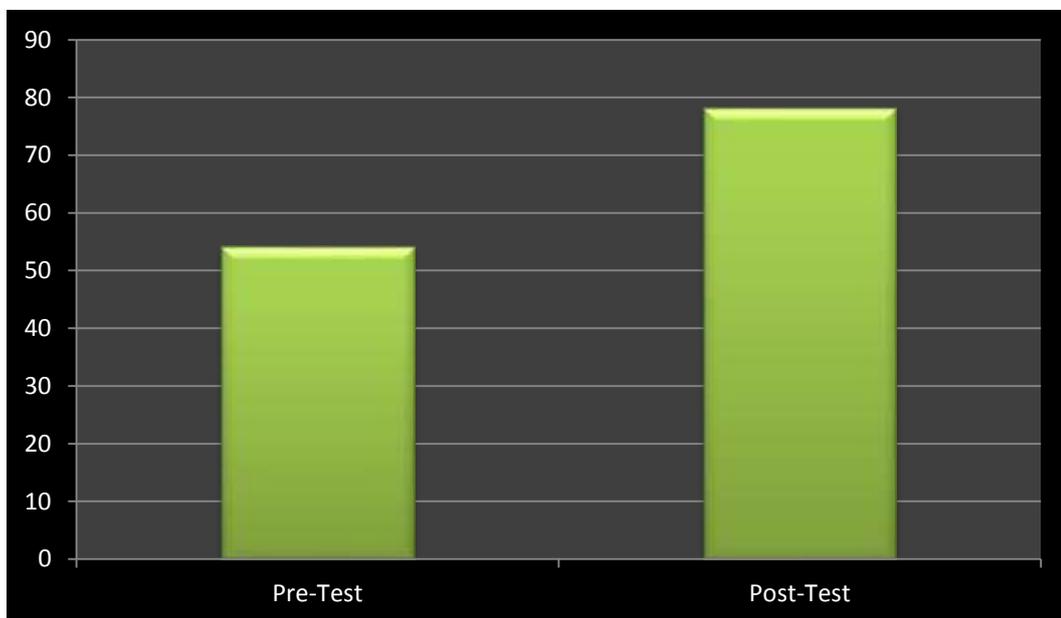
No	Tes	Hasil Belajar
1	<i>Pre-test</i>	54,13
2	<i>Post-test</i>	78,26
Persentase		44,58

Gambaran hasil belajar murid kelas V SD Inpres Pai II kelurahan Sudiang Kota Makassar dapat dilihat pada **lampiran 1** dimana sebelum perlakuan (*pre-test*) Mean (rata-rata) skor hasil belajar murid sebelum diterapkan Metode pembelajaran *Brainstorming* sebesar **54,13** dari skor ideal 100, menunjukkan

bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum diterapkan Metode pembelajaran *Brainstorming* berada pada kategori “rendah” sesuai dengan standar kategori skor. Sedangkan mean (rata-rata) skor hasil belajar murid setelah (*post-test*) diterapkan metode pembelajaran *Brainstorming* sebesar **78,26** ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah diterapkan Metode pembelajaran *Brainstorming* berada pada kategori “tinggi”.

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan. Perubahan tersebut dapat dilihat pada peningkatan persentase dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (*Pre-test*) dan setelah perlakuan (*Post-test*) adalah **44,58**. Persentase nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat melalui diagram 4.1 dibawah ini :

Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-test



2. Analisis statistic uji-T

Dari diagram diatas dapat dilihat dengan jelas bahwa ada peningkatan persentase nilai rata-rata *pre-test* dan nilai rata-rata *post-test* yaitu 44,58. Sesuai dengan hipotesis yang mengatakan bahwa apabila H_1 berhasil maka H_1 : Metode *Brainstorming* berpengaruh digunakan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Sedangkan apabila H_0 yang diterima maka H_0 : Metode *Brainstorming* Tidak berpengaruh digunakan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Sehingga teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah dengan menggunakan teknik statistik uji-t. Adapun hasil dari pengujian hipotesis tersebut dengan menggunakan uji t adalah **9,133** penjelasan ini dapat dilihat pada **lampiran 1**.

Untuk mencari t_{Tabel} pada **lampiran 1** peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n - 1 = 23 - 1 = 22$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,717$ Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 9,133$ dan $t_{Tabel} = 1,717$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,133 > 1,717$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa Metode Pembelajaran *Brainstorming* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.

B. Pembahasan

Pemaparan ini merujuk pada rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab pertama yaitu apakah ada pengaruh model pembelajaran *Brainstorming* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan

Sudiang Kota Makassar. Untuk membahas masalah tersebut, maka data dalam penelitian ini dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan pada bab III.

1. Gambaran Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar Pemberian *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Adapun hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh metode pembelajaran *Brainstorming* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar yang menyangkut dari rumusan masalah sebagai tindak lanjut dari hasil pengumpulan data. Dan dimana telah dijelaskan disini bahwa guru harus memiliki banyak andil sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah, juga guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal.

Berdasarkan dari penjelasan tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “apakah ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar”

Peneliti juga menggambarkan tentang tujuan penelitian ini di lakukan : “Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar”.

Pada penelitian ini, peneliti juga dapat memberikan manfaat dari hasil penelitian tersebut yakni manfaat Teoritis dan manfaat Praktis.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa hasil belajar bahasa Indonesia dalam pembelajaran di sekolah pada umumnya mencakup 4 (empat) keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini karena empat keterampilan berbahasa tersebut merupakan aspek kemampuan yang menjadi sasaran pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, standar kompetensi lulusan (SKL) pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mencakup 4 (empat) kompetensi keterampilan berbahasa.

Berdasarkan penjelasan pada bab sebelumnya, hasil belajar merupakan kecakapan yang diperoleh melalui proses belajar. Hasil belajar dapat pula diartikan sebagai ukuran yang menyatakan seberapa jauh tujuan pengajaran yang telah dicapai oleh murid dengan pengalaman yang telah diberikan dan disiapkan di sekolah. Hasil belajar tersebut dapat dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring.

Metode *Brainstorming* adalah suatu metode atau teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Metode ini sering digunakan dalam pemecahan masalah yang kreatif dan dapat digunakan sendiri atau bagian dari strategi lain. Metode ini sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan ke dalam kegiatan kelompok, serta mengembangkan ide kreatif masing-masing peserta didik. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebanyak mungkin gagasan mengenai topik tertentu. Menggali ide sebanyak-banyaknya tanpa memikirkan apakah hal tersebut dapat dilaksanakan atau tidak, baik atau buruk. Metode '*Brainstorming*' membantu

seseorang atau kelompok untuk berpikir secara bebas dan kreatif. *Brainstorming* menggabungkan pendekatan informal yang santai ke pemecahan masalah dengan berpikir. Pendekatan ini bermaksud membuat orang terlepas dari cara biasa mereka berpikir.

Brainstorming dirancang agar diskusi menjadi menyenangkan dan santai, tetapi harus menaati aturan yang ditetapkan agar berhasil. Ada seperangkat aturan bagi peserta didik yang harus diikuti dan prosedur yang dirancang secara jelas terhadap seluruh kegiatan. Aturan-aturan tersebut dirancang untuk membantu proses berpikir kreatif dan mengatasi berbagai hambatan untuk mengembangkan ide-ide baru yang dimiliki setiap orang.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah mengacu kepada pengaruh metode *Brainstorming* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dimana satu sama lain diduga mempunyai pengaruh yang erat. Dengan memperhatikan uraian pada bab sebelumnya mengenai latar belakang masalah dan permasalahan yang dihadapi, serta berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pemikiran. Maka peneliti menyusun dan mengajukan hipotesis penelitian yakni : “ Terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian Kuantitatif dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini terdapat *pre-test*, perlakuan dan *post-test*. Adapun langkah- langkah pada saat *pre-test* yaitu memberikan *pre-test* dalam bentuk soal jawab dimana *pre-test* ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar sebelum perlakuan dilakukan, *Pretest* yaitu suatu bentuk pertanyaan atau

berupa tugas, yang dilontarkan atau diberikan guru kepada muridnya sebelum memulai suatu pelajaran. Pertanyaan yang ditanya adalah materi yang akan diajar pada hari itu (materi baru). Sedangkan langkah-langkah dalam post-test yaitu peneliti menjelaskan tentang Metode *Brainstorming* bagi para murid terkait dengan kemampuannya dalam memahami materi dan berdiskusi menyampaikan pendapatnya, Pada tahap pertama diskusi siswa yang berjumlah 23 orang dibagi ke dalam 3 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 8 orang dan 1 kelompok berjumlah 7 orang. Tahap ini termasuk tahap analisa, dimana siswa mengidentifikasi permasalahan yang diberikan. Selanjutnya masing-masing kelompok mendiskusikan tugas mereka. Tugas yang diberikan pada masing-masing kelompok sama dan setiap siswa dalam kelompok tersebut dapat memberikan komentar atau jawaban terhadap masalah yang diberikan. Peneliti menyiapkan bahan/wacana yang akan dibaca dan dikerjakan masing-masing kelompok.

Peneliti mulai menginformasikan dan menjelaskan setiap langkah-langkah dalam kegiatan diskusi, Kemudian Tahap orientasi, peneliti menyajikan masalah atau situasi yang buruk kepada siswa. Setelah itu lanjut ke tahap analisa, siswa mengidentifikasi masalah yang telah diberikan, kemudian berlanjut ke tahap hipotesis, siswa dipersilahkan mengemukakan pendapat terhadap situasi atau permasalahan yang diberikan, setelah itu tahap pengeraman, siswa bekerja secara mandiri dalam kelompok untuk membangun kerangka berpikirnya, Dan setelah itu tahap sintesis, peneliti membuat diskusi kelas, siswa diminta untuk mengungkapkan pendapatnya atas permasalahan yang diberikan, menuliskan

semua pendapat itu dan siswa diajak untuk berpikir manakah pendapat yang terbaik. Dan terakhir Pada tahap ketiga ini merupakan tahap sintesis yaitu peneliti sebagai fasilitator membuat diskusi kelas, jawaban atau pendapat siswa yang sudah di catat dipapan tulis di uji kebenarannya serta alasan terhadap jawaban yang muncul. Siswa diajak kembali mengungkapkan pendapatnya atas permasalahan yang diberikan dan diajak berfikir untuk menginventarisir manakah jawaban yang tepat. Kemudian memberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan dilakukan. *Post-test* merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, post test adalah evaluasi akhir saat materi yang di ajarkan pada hari itu telah diberikan yang mana seseorang guru memberikan post test dengan maksud apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru saja diberikan pada hari itu.

Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan seorang individu. Bagaimana cara memberi tes yaitu dengan melakukan : Tes awal (Pretest), Treatment (pemberian perlakuan) kemudian memberikan tes akhir (*Post test*).

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian yang dilaksanakan mulai tanggal 11 Juli sampai dengan 1 Agustus 2018 di SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Hasil yang dimaksud yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Sampel dari penelitian ini adalah 23 murid yang dimana proses

penentuan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. Model pengumpulan data menggunakan teknik tes.

Nilai dari tes hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar melalui pemberian *pre-test* dan *pos- test* menunjukkan peningkatan yang signifikan, terlihat dari nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 25 sebelum perlakuan penerapan metode *Brainstorming (pre test)* mengalami peningkatan menjadi 50 nilai terendah setelah perlakuan penerapan metode *Brainstorming (post test)*.

Selain itu dilihat dari hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 54,13. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diterapkan metode pembelajaran *Brainstorming* tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 78,26. Jadi hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diterapkan metode pembelajar *Brainstorming* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan metode pembelajaran *Brainstorming*. Hal ini pun dapat dilihat dari perbandingan hasil persentase rata-rata *pree-test* dan *post-test* yaitu dengan jumlah **44,58**. Dari jumlah perbandingan tersebut sudah jelas bahwa ada peningkatan yang terjadi dari hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test*.

2. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* Terhadap hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar

Metode *Brainstorming* adalah suatu metode atau teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Metode ini sering digunakan dalam pemecahan masalah yang kreatif dan dapat digunakan sendiri atau bagian dari strategi lain. Metode ini sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan ke dalam kegiatan kelompok, serta mengembangkan ide kreatif masing-masing peserta didik. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebanyak mungkin gagasan mengenai topik tertentu. Menggali ide sebanyak-banyaknya tanpa memikirkan apakah hal tersebut dapat dilaksanakan atau tidak, baik atau buruk. Metode '*Brainstorming*' membantu seseorang atau kelompok untuk berpikir secara bebas dan kreatif. *Brainstorming* menggabungkan pendekatan informal yang santai ke pemecahan masalah dengan berpikir. Pendekatan ini bermaksud membuat orang terlepas dari cara biasa mereka berpikir.

Metode *Brainstorming* dirancang agar diskusi menjadi menyenangkan dan santai, tetapi harus menaati aturan yang ditetapkan agar berhasil. Ada seperangkat aturan bagi peserta didik yang harus diikuti dan prosedur yang dirancang secara jelas terhadap seluruh kegiatan. Aturan-aturan tersebut dirancang untuk membantu proses berpikir kreatif dan mengatasi berbagai hambatan untuk mengembangkan ide-ide baru yang dimiliki setiap orang.

Metode *Brainstorming* memiliki langkah-langkah terstruktur yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreatifitas siswa dalam proses belajar, *Brainstorming* adalah alat populer yang menolong kita untuk memecahkan masalah secara kreatif, juga menolong kita mengatasi banyak persoalan.

Meningkatkan kekayaan gagasan, menemukan pemecahan masalah yang lebih baik. Juga bisa menolong kita mendapat gagasan dari orang lain untuk pemecahan masalah, karena *Brainstorming* adalah kesenangan, menolong orang lain untuk memecahkan sebuah masalah. Dengan diterapkan metode ini siswa dapat mengemukakan pendapat dan gagasan, Mendorong siswa untuk menyatakan pendapatnya dan merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru, Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran, serta anak merasa bebas dan gembira.

Selain dari itu, terdapat kelemahan dari metode ini yaitu, anak yang kurang selalu ketinggalan, kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja, dan peserta didik yang kurang perhatian dan kurang berani hanya akan merasa terpaksa untuk mengeluarkan pendapatnya.

Analisis untuk mengetahui apakah adanya pengaruh penerapan metode *Brainstorming* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa khususnya pada keterampilan berbicara dilakukan dengan menggunakan analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai nilai t_{hitung} sebesar 9,133 dengan frekuensi (dk) sebesar $23 - 1 = 22$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,717$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 atau $9,133 > 1,717$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan perbandingan nilai *pre-test* yang berada pada kategori rendah dan nilai *post test* yang berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode

pembelajaran *Brainstorming* mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Untari Tahun 2016 dari Universitas Mataram dengan judul skripsi “meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan metode *Brainstorming* pada siswa kelas IV SD 1 Ombe Baru Tahun pelajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan hasil belajar IPA dan berdampak pada peningkatan dan minat belajar siswa. Sedangkan menurut Asriani mahasiswa mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar pada Tahun 2014 lalu pernah meneliti dengan judul skripsi ”Penerapan Teknik *Brainstorming* untuk meningkatkan hasil belajar PKN murid kelas v SD Capagaya Kecamatan Galesong Utara Kab. Takalar” maka hasil penelitian menunjukkan pada siklus I yang tuntas secara individual dari 29 orang hanya 11 murid yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan secara klasikal belum terpenuhi kerana nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 63,10%, sedangkan pada siklus II dari 29 murid terdapat 26 orang atau 89,65% telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang di peroleh sebesar 80,17%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *Brain Storming* dapat meningkatkan hasil belajar muri kelas V SD Negri Capagaya.

Dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Untari dan Asriani di atas sudah jelas bahwa metode pembelajaran *Brainstorming* sangat baik diterapkan dalam proses pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai penelitian yang dilakukan dengan judul pengaruh penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar, secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diberikan perlakuan metode *Brainstorming* dan yang tidak diberikan perlakuan metode *Brainstorming* hal ini dilihat dari hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) berdasarkan skor rata-rata mencapai 54,13% berada pada kategori rendah dan hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan (*posttest*) berdasarkan skor rata-rata mencapai 78,26% berada pada kategori tinggi.
2. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Brainstorming* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara siswa kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar, setelah di peroleh $t_{hitung} = 9,133$ dan $t_{tabel} = 1,717$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,133 > 1,717$.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru pembimbing di sekolah, hendaknya dapat menerapkan metode pembelajaran *Brainstorming* sebagai salah satu alternatif untuk peningkatan hasil belajar murid.
2. Guru bidang studi, senantiasa menjadikan metode pembelajaran *Brainstorming* sebagai metode dalam proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan efektif agar hasil belajar murid dapat meningkat.
3. Murid, hendaknya senantiasa secara mandiri melakukan latihan metode pembelajaran *Brainstorming* yang telah diberikan, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah sehingga mampu meningkatkan kemampuannya dalam kegiatan berbicara dan hasil belajarnya.
4. Kepada rekan-rekan mahasiswa, murid dan peneliti, di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, agar dapat mengembangkan metode pembelajaran *Brainstorming* pada permasalahan yang berbeda agar dapat dijadikan sebagai perbandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriani. 2014. *"Penerapan Teknik Brain Storming Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Murid Kelas V SDN Campagaya Kecamatan Galesong Utara Kab.Takalar"*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar.
- Agustianti, K. 2015. *"Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Murid Kelas III SD Inpres Bertingkat Tabaringan I Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar"*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar.
- Damayanti, Pitria dkk, 2016. *"Pengaruh Metode Pembelajaran Brain Storming Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SD"*. Jurnal Pendidikan. (4) : 3.
- Daeng Nurjamal, dkk. 2013. *"Terampil Berbahasa"*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *"UU RI NO 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional"*. Jakarta: Sisdiknas.
- Desi, Arya.U. 2016. *"Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Metode Brain Storming Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Ombe Baru Tahun Pelajaran 2015/2016"*. Skripsi tidak diterbitkan. Mataram: Universitas Mataram.
- Irham, M & Wiyani, Novan A. 2016. *"PSOKOLOGI PENDIDIKAN; Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran"*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Kang Hady. 2014. *"Metode Pembelajaran Brain Storming"*. (online). <http://hady-berbagi.blogspot.co.id/2014/01/model-pembelajaran-brainstorming.html>.(Diakses Pada Tanggal 08 Februari 2018)
- Munirah. 2014. *"Pembelajaran bahasa Indonesia Kelas Awal"*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Nurhibitullah. 2016. *"Hasil Belajar Bahasa Indonesia"*. (online). <http://nurhibitullah.blogspot.com/2016/01/hasil-belajar-bahasa-indonesia.html>. (Diakses Pada Tanggal 27 April 2018)

Rahma, Citra.L. 2015. Asriani. 2014. "*Penerapan Teknik Brain Storming Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Murid Kelas V SDN Campagaya Kecamatan Galesong Utara Kab.Takalar*". Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar.

Sugiyono. 2017. "*METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*". Bandung: ALFABETA cv.

Suparno & Mohammad Yunus. 2009. "*Keterampilan Dasar Menulis*". Jakarta: Universitas Terbuka.

Suhartono. 2005. "*Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*". Jakarta: Depdiknas.

Syamsuari, Sukri dkk. 2014. "*Pedoman Penulisan Skripsi (Edisi Revisi 1)*". Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. "*Keterampilan Berbahasa*". Bandung: Angkasa.

A blue scroll graphic with a white outline, featuring a rolled-up top edge and a vertical strip on the left side. The word "LAMPIRAN" is written in a black, serif font across the center of the scroll.

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Analisis Data Hasil Penelitian**
- Lampiran 2 : RPP**
- Lampiran 3 : Soal pre-test dan post-test**
- Lampiran 4 : Daftar Nama-Nama Siswa kelas V**
- Lampiran 5 : Nilai pre-test dan post-test siswa**
- Lampiran 6 : Dokumentasi**
- Lampiran 7 : Persuratan**

Lampiran 1

Analisis Data Hasil Penelitian

ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN

NO	KODE	Pre-Test	Post-Test
1	Ak	70	70
2	Ah	75	80
3	As	25	60
4	Br	25	55
5	Dr	45	90
6	Mz	60	95
7	Mh	75	95
8	Mc	55	85
9	Mh	60	80
10	Mp	25	70
11	Aa	25	50
12	An	75	85
13	Ad	50	75
14	Ay	65	90
15	Ap	75	85
16	Apm	75	90
17	Af	45	85
18	Df	55	85
19	Do	35	75
20	Ms	25	65

21	Np	75	95
22	Ss	60	60
23	Ms	70	80
Jumlah Keseluruhan		1245	1800
Rata-Rata (mean)		54,13	78,26

A. Rata-rata (mean)

1. Pretest

$$M = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1245}{23} = 54,13$$

2. Posttest

$$M = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1800}{23} = 78,26$$

➤ Deskripsi Hasil nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* serta persentase perbandingan nilai rata-rata *Pre-test* dan *post-test*

No	Tes	Hasil Belajar
1	<i>Pre-test</i>	54,13
2	<i>Post-test</i>	78,26
Persentase		44,58

1. Pretest

$$M = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1245}{23} = 54,13$$

2. Posttest

$$M = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1800}{23} = 78,26$$

3. Persentase

$$P = \frac{x_2 - x_1}{x_i} \times 100\% = P = \frac{78,26 - 54,13}{54,13} \times 100\% = 44,58$$

➤ **Distribusi *Pre-test* frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar**

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
0 - 54	Sangat rendah	10	43,48
55 - 64	Rendah	4	17,40
65 - 79	Sedang	9	39,13
80 - 89	Tinggi	-	-
90 - 100	Sangat tinggi	-	-
Jumlah		23	100

B. Nilai Presentase :

1. $P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{10}{23} \times 100 = 43,48\%$

2. $P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{4}{23} \times 100 = 17,40\%$

3. $P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{9}{23} \times 100 = 39,13\%$

➤ **Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pre-test**

Skor	Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
0 - 69	Tidak tuntas	14	60,87
70 – 100	Tuntas	9	39,13
Jumlah		23	100

$$1. P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{14}{23} \times 100 = 60,87\%$$

$$2. P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{9}{23} \times 100 = 39,13\%$$

A. Distribusi *Post-test* frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
0 - 54	Sangat rendah	1	4,34
55 - 64	Rendah	3	13,04
65 - 79	Sedang	5	21,74
80 - 89	Tinggi	8	34,78
90 – 100	Sangat tinggi	6	26,09
Jumlah		23	100

➤ **Nilai Presentase :**

$$1. P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{1}{23} \times 100 = 4,34\%$$

$$2. P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{3}{23} \times 100 = 13,04\%$$

$$3. P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{5}{23} \times 100 = 21,74\%$$

$$4. P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{8}{23} \times 100 = 34,78\%$$

$$5. P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{5}{23} \times 100 = 26,09\%$$

➤ **Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia *Post-test***

Skor	Kriteria	Frekuensi	Presentase (%)
0 - 69	Tidak tuntas	4	17,39
70 - 100	Tuntas	19	82,61
Jumlah		23	100

$$1. P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{4}{23} \times 100 = 17,39\%$$

$$2. 1. P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{19}{23} \times 100 = 82,61\%$$

Analisis Data Statistik Uji-T

NO	KODE	Pre-Test (X ₁)	Post-Test (X ₂)	$d = X_2 - X_1$	d^2
1	Akh	70	70	0	0
2	Ahk	75	80	5	25
3	As	25	60	35	1225
4	Brr	25	55	30	900
5	Drm	45	90	45	2025
6	Mzd	60	95	35	1225
7	Mh	75	95	20	400
8	Mcن	55	85	30	900
9	Mhm	60	80	20	400
10	Mpp	25	70	45	2025
11	Aak	25	50	25	625
12	Anr	75	85	10	100
13	Adr	50	75	25	625
14	Ayp	65	90	25	625
15	Apn	75	85	10	100
16	Apm	75	90	15	225
17	Afi	45	85	40	1600
18	Dff	55	85	30	900
19	Dos	35	75	40	1600
20	Ms	25	65	40	1600

21	Npw	75	95	20	400
22	Ssy	60	60	0	0
23	Msb	70	80	10	100
Jumlah		1245	1800	555	16925
Keseluruhan					

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{555}{23} = 24,13$$

2. Mencari harga " $\sum X^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} = 16925 - \frac{(555)^2}{23} \\ &= 16925 - \frac{308025}{23} \\ &= 16925 - 13392,39 \\ &= 3532,61 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{24,13}{\sqrt{\frac{3532,61}{23(23-1)}}} = \frac{24,13}{\sqrt{\frac{3532,61}{506}}}$$

$$t = \frac{24,13}{\sqrt{6,981}}$$

$$t = \frac{24,13}{2,642}$$

$$t = 9,133$$

4. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $dk = N - 1 = 23 - 1 = 22$ maka diperoleh

$$t_{0,05} = 1,717$$

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 9,133$ dan $t_{tabel} = 1,717$ maka di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,133 > 1,717$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa pembelajaran dengan menggunakan Metode *Brainstorming* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.

Lampiran 2

RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Inpres Pai II

Kelas/Semester : V (lima)/ I (satu)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Materi : Menanggapi Suatu Peristiwa.

A. Standar Kompetensi :

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar :

5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan.

C. Indikator :

1) Kognitif:

Proses:

5.1.1. Mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa yang disampaikan secara lisan.

5.1.2. Memberi tanggapan terhadap suatu peristiwa yang telah disampaikan secara lisan oleh guru.

5.1.3. Mendiskusikan pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang peristiwa yang telah disampaikan.

Produk:

5.1.1.dan 5.1.2.Mengemukakan tanggapan terhadap suatu peristiwa yang telah disampaikan secara lisan oleh guru.

5.1.3.Menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang peristiwa yang telah disampaikan.

b. Afektif**Karakter:**

- Memberi tanggapan terhadap suatu peristiwa yang telah disampaikan secara lisan oleh guru dengan bahasa yang sopan (sopan)
- Menjawab pertanyaan dengan teliti mengenai peristiwa yang telah disampaikan secara lisan (teliti)

Sosial

- Melaporkan hasil kerjasama kelompok (kerjasama)
- Mendengarkan dengan baik cerita tentang suatu peristiwa yang disampaikan secara lisan (saling menghargai)

c. Psikomotor:

- Mengoreksi suatu peristiwa yang telah disampaikan secara lisan oleh guru.

D.Tujuan Pembelajaran***a.Kognitif:*****Proses:**

- Murid dapat mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa yang disampaikan secara lisan.

Murid dapat memberi tanggapan terhadap suatu peristiwa yang telah disampaikan secara lisan oleh guru.

Murid dapat mendiskusikan pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang peristiwa yang telah disampaikan.

Produk:

Murid dapat mengemukakan tanggapan terhadap suatu peristiwa yang telah disampaikan secara lisan oleh guru.

Murid dapat menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang peristiwa yang telah disampaikan.

b. Afektif

Karakter:

Murid dapat memberi tanggapan terhadap suatu peristiwa yang telah disampaikan secara lisan oleh guru dengan bahasa yang sopan (sopan)

Murid dapat menjawab pertanyaan dengan teliti mengenai peristiwa yang telah disampaikan secara lisan (teliti)

Sosial

Murid dapat melaporkan hasil kerjasama kelompok (kerjasama)

Murid dapat mendengarkan dengan baik cerita tentang suatu peristiwa yang disampaikan secara lisan (saling menghargai)

3) Psikomotor:

Murid dapat mengoreksi suatu peristiwa yang telah disampaikan secara lisan oleh guru.

E. Materi Pembelajaran :

Menanggapi suatu peristiwa.

F. Alokasi Waktu :

2 X 35 Menit

G. Model dan Metode Pembelajaran :

Model Pembelajaran : Cooperative Learning

Metode : Brainstorming

H. Kegiatan Pembelajaran :

No	Tahap Kegiatan	Pengorganisasian		Keterlaksanaan				
		Waktu	Siswa	5	4	3	2	1
a.	<i>Kegiatan Awal</i>	15Menit	Klasikal					
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengecek kesiapan murid - Membaca Doa - Guru melakukan apersepsi - Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran. 							
B,	<i>Kegiatan Inti</i>							
	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Murid dibagi dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri atas 7-8 orang. <input type="checkbox"/> Menjelaskan tentang cara memberi tanggapan terhadap 	3	Klasikal					
		10	Kelompok					

	<p>peristiwa yang disampaikan/bacakan.</p> <p><input type="checkbox"/> Menyampaikan secara lisan/ membacakan cerita tentang suatu peristiwa.</p> <p><input type="checkbox"/> Murid mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa yang disampaikan secara lisan/ dibacakan oleh guru.</p> <p><input type="checkbox"/> Guru memberikan tugas/LKS kepada setiap kelompok.</p> <p><input type="checkbox"/> Setiap kelompok mengerjakan LKSnya dengan cara bekerja sama.</p> <p><input type="checkbox"/> Perwakilan masing-masing kelompok membacakan hasil kerja kelompoknya dan ditanggapi oleh kelompok lain</p> <p><input type="checkbox"/> Guru memberi kuis / pertanyaan kepada murid. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu.</p> <p><input type="checkbox"/> Setiap murid mengerjakan soal latihan/ evaluasi yang diberikan oleh guru</p>	<p>7</p> <p>2</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>Kelompok</p> <p>Kelompok</p> <p>Klasikal</p>					
--	---	---	---	--	--	--	--	--

	<input type="checkbox"/> Memeriksa pekerjaan siswa.							
c.	<i>Kegiatan Akhir</i>		Klasikal					
	<input type="checkbox"/> Guru/Murid membuat Kesimpulan	5						
	<input type="checkbox"/> Memberikan PR	5						
	<input type="checkbox"/> Pesan-pesan moral	5						

Ket: Keterlaksanaan:

5 = *sangat baik*

4 = *baik*

3 = *cukup baik*

2 = *kurang baik*

1 = *tidak baik*

I. Media dan Sumber Pembelajaran :

1. Media : Cerita tentang peristiwa yang ditulis di atas karton, Gambar

2. Sumber :

Buku Bahasa Indonesia BSE kelas 5, penulis : Edi Warsidi dan Farika,
penerbit: pusat perbukuan departemen pendidikan Nasional, halaman 64-65.

Buku Bahasa Indonesia BSE kelas 5, penulis : Umri Nuraini dan Indriani,
penerbit: pusat perbukuan departemen pendidikan Nasional, halaman 57

J. Penilaian :

Teknik penilaian dan bentuk instrument

1. Tehnik Penilaian

a. Tes tertulis :LKS, Uraian

b. Tes lisan :Tanya jawab

c. Perbuatan :Unjuk kerja

2. Alat penilaian

LKS

Makassar , Juli 2018

Guru Pamong

Mahasiswa

Muhammad Dahlan, S.Pd

Nilu Sari

Nip: 19720317 200604 1 007

Nim: 105409 104 14

Lampiran 3

Soal pre-test

&

Post-test

Soal Pre-Test

Sekolah : SD Inpres Pai II

Kelas/Semester : V (lima) / I

Materi pembelajaran : Menanggapi suatu peristiwa.

Indikator/Tujuan : Mencermati isi persoalan atau masalah yang diajukan.

Coba kerjakan dengan baik dibuku tugasmu!

1. Dengarkan dengan cermat teks yang akan dibacakan guru berikut ini!
2. Catatlah hal-hal pokok untuk bahan memberikan tanggapan!

Dua Orang Terserang *Leptospirosis*, Dinkes Sediakan Antibiotik

Oleh: Syarif Hidayatullah

Selain infeksi saluran pernapasan atas (ISPA) dan diare, penyakit *leptospirosis* kini menghantui korban banjir di Jakarta. Sudah ada dua orang terserang penyakit yang disebabkan oleh air kencing tikus itu. Untuk mencegahnya, Dinas Kesehatan DKI Jakarta mengimbau warga agar meminta antibiotik ke posko medis. "Antibiotik cepat menuntaskan *leptospirosis*. Kalau penanganannya terlambat, dapat menimbulkan kematian. Kita dapat tambahkan obat-obatan dari Depkes dan Kimia Farma," ujar Wakil Kepala Dinkes DKI Jakarta, dr. Salimar Salim.

Salimar juga menyarankan warga untuk tidak mengonsumsi bahan-bahan makanan yang terendam banjir. Hal itu karena kuman penyebab *leptospirosis* dapat bertahan berminggu-minggu di air keruh. "Kuman *leptospirosis* mudah mati dengan desinfektan. Namun, kuman itu dapat bertahan berminggu-minggu di air keruh," kata Salimar. Hingga hari ke-8 pascabanjir, tercatat dua korban banjir positif terkena *leptospirosis*. Dua warga tersebut dirawat di RSUD Tarakan. "Ini yang ditakuti. Karena itu, masyarakat harus hati-hati," tandasnya.

(Sumber: <http://cuittea.multiply.com>, diakses 18 Februari 2008, dengan perubahan seperlunya)

3. Gunakan bahasa yang santun dalam memberikan tanggapan!

KUNCI JAWABAN

(Pre-Test)

Hal-hal pokok yang terdapat pada teks “Dua orang terserang *Leptospirosis* , Dinkes sediakan antibiotic” antara lain adalah:

- Selain infeksi saluran pernapasan atas (ISPA) dan diare, penyakit *leptospirosis* kini menghantui korban banjir di Jakarta. Sudah ada dua orang terserang penyakit yang disebabkan oleh air kencing tikus itu.
- Dinas Kesehatan DKI Jakarta mengimbau warga agar meminta antibiotik ke posko medis. ”Antibiotik cepat menuntaskan *leptospirosis*. Kalau penanganannya terlambat, dapat menimbulkan kematian. Kita dapat tambahkan obat-obatan dari Depkes dan Kimia Farma,” ujar Wakil Kepala Dinkes DKI Jakarta, dr. Salimar Salim.
- Salimar juga menyarankan warga untuk tidak mengonsumsi bahan-bahan makanan yang terendam banjir. Hal itu karena kuman penyebab *leptospirosis* dapat bertahan berminggu-minggu di air keruh.
- ”Kuman *leptospirosis* mudah mati dengan desinfektan. Namun, kuman itu dapat bertahan berminggu-minggu di air keruh,” kata Salimar.
- Hingga hari ke-8 pascabanjir, tercatat dua korban banjir positif terkena *leptospirosis*. Dua warga tersebut dirawat di RSUD Tarakan. ”Ini yang ditakuti. Karena itu, masyarakat harus hati-hati,

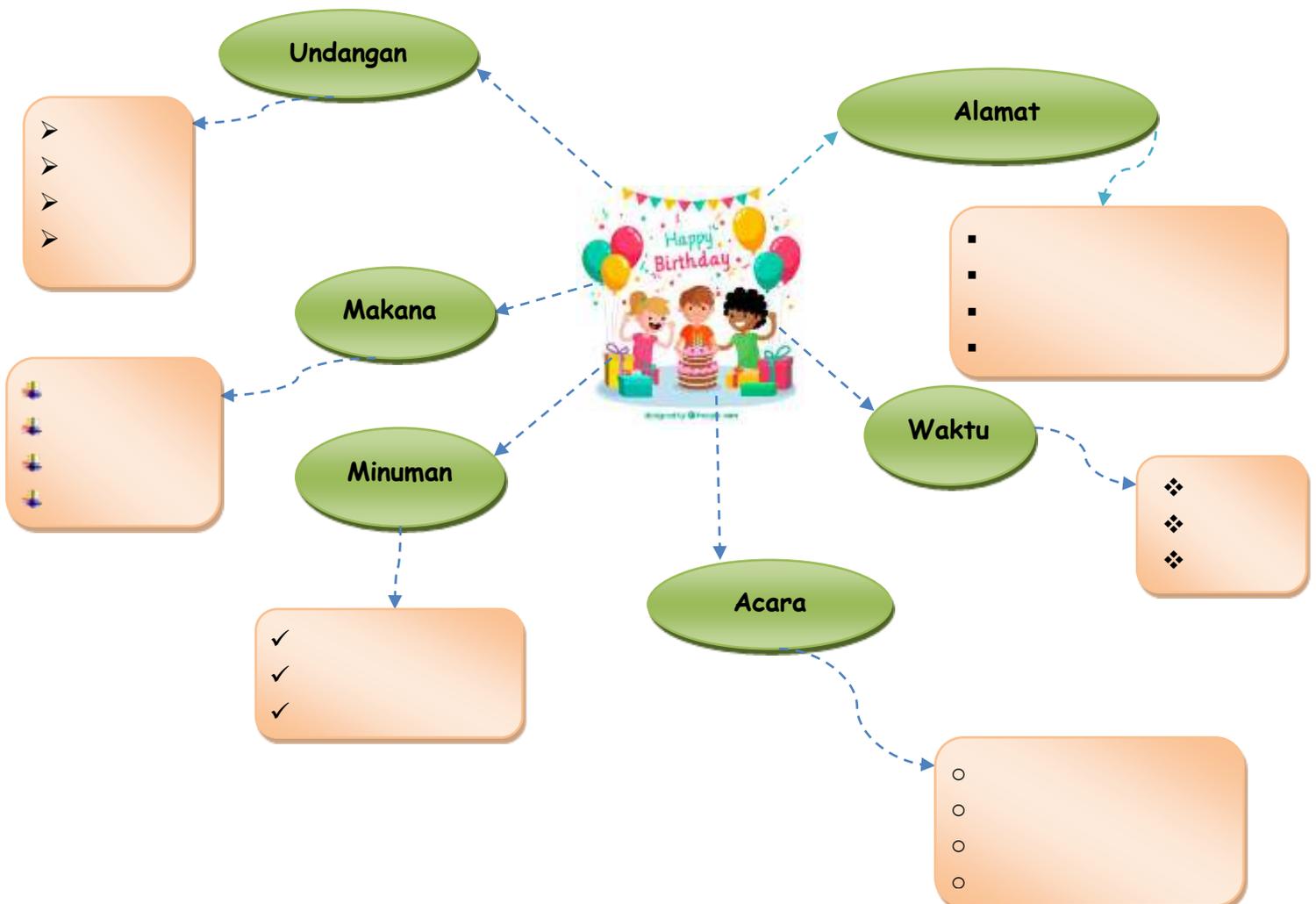
Soal Post-Test

Nama Sekolah : SD Inpres Pai II
Kelas / Semester : V/ 1
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Standar Kompetensi : Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.
Kompetensi Dasar : Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi disekitar yang disampaikan secara lisan.

Petunjuk soal!

Berikan tanggapan lalu ceritakan peta konsep dibawah ini sesuai dengan kata kunci yang ada dan menggunakan kalimat anda sendiri.

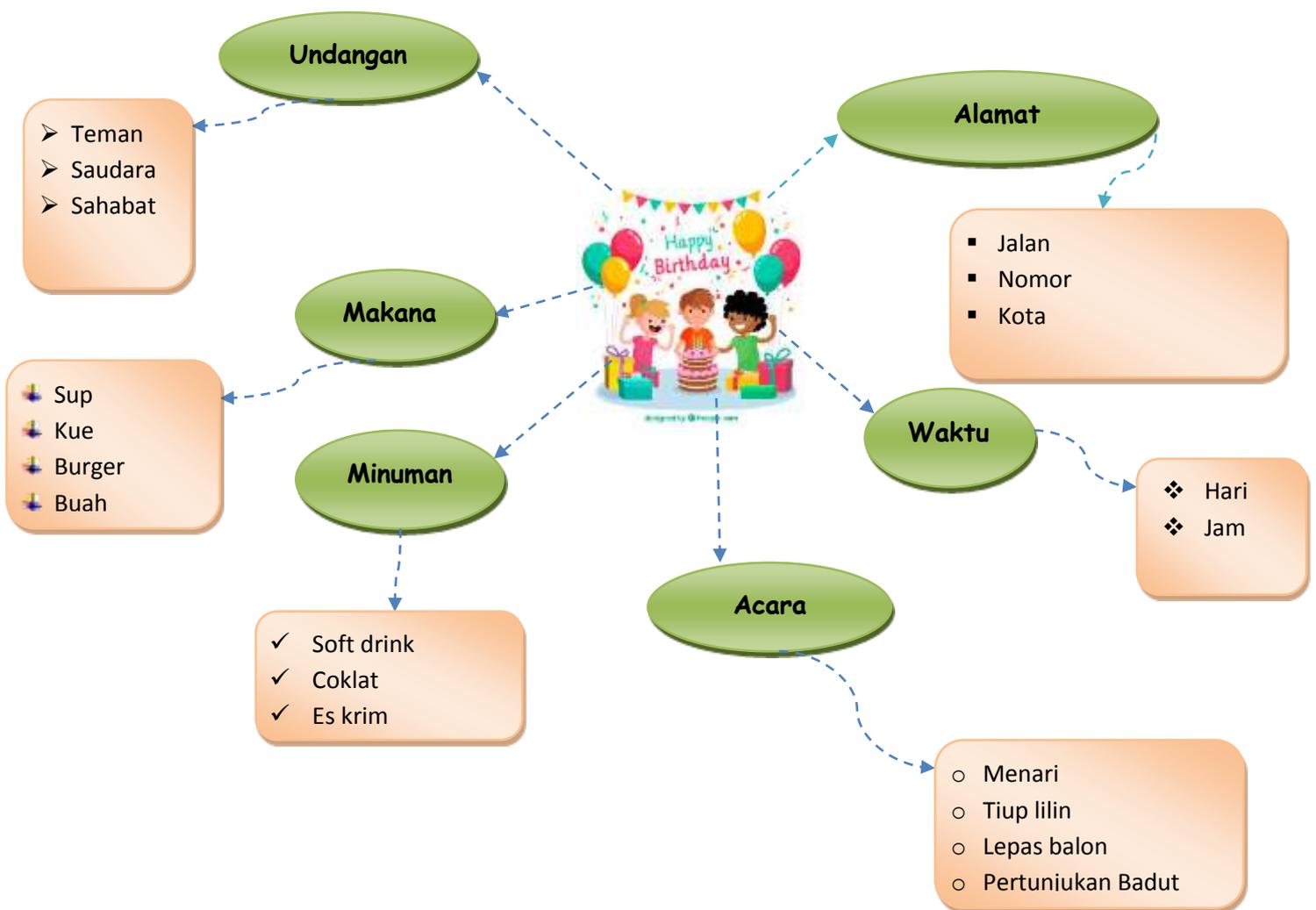
PESTA ULANG TAHUNKU



KUNCI JAWABAN

(Post-Test)

PESTA ULANG TAHUNKU



Lampiran 4

**Nama – nama
siswa kelas V**

NAMA - NAMA MURID KELAS V SD INPRES PAI II

No Urut	Nama Murid	Jenis Kelamin
1.	Abdi Khairul Hakim	L
2.	Abdul Hafidz Kurniawan	L
3.	Ahmad Sahid	L
4.	Bima Rafael Rerung	L
5.	Dwiky Raja Maulana	L
6.	Moch Zidane Dewantara	L
7.	Moses Heatubun	L
8.	Muh Catur Nugroho	L
9.	Muh Haikal Ma'arif	L
10.	Muh Putra Pratama Sigit N	L
11.	Ainy aulia Kamal	P
12.	Aisyah Nabila Ramadhani	P
13.	Alia Dwi Ramadhani	P
14.	Amelia Yadidison Pongallo	P
15.	Andini Pratiwi Nigsihy	P
16.	Athira putrid M	P
17.	Aura Fitriana Ibrahim	P
18.	Dewi Fasyah Febrianti	P
19.	Dyanca Olivia Sumadi	P
20.	Melly Selviana	P
21.	Naya putrid Widya lestari	P
22.	Sahwa Syeika Yasa	P
23.	Marsella Saputra baharuddin	P

Lampiran 5

Daftar nilai

pre-test

&

Post-test

**HASIL BELAJAR MURID SEBELUM MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN BRAINSTORMING**

(PRE-TEST)

Petunjuk: Berilah skor pada setiap aspek yang mungkin muncul!

No	Nama Murid	Kriteria Penilaian					J	NA
		U (1-4)	TB (1-4)	KK (1-4)	KB (1-4)	P (1-4)		
1.	Abdi Khairul Hakim	2	3	3	3	3	14	70
2.	Abdul Hafidz Kurniawan	3	3	3	3	3	15	75
3.	Ahmad Sahid	1	1	1	1	1	5	25
4.	Bima Rafael Rerung	1	1	1	1	1	5	25
5.	Dwiky Raja Maulana	1	2	2	2	2	9	45
6.	Moch Zidane Dewantara	2	3	3	2	2	12	60
7.	Moses Heatubun	3	3	3	3	3	15	75
8.	Muh Catur Nugroho	2	3	2	2	2	11	55
9.	Muh Haikal Ma'arif	2	3	3	2	2	12	60
10.	Muh Putra Pratama Sigit N	1	1	1	1	1	5	25
11.	Ainy aulia Kamal	3	3	3	3	3	15	75
12.	Aisyah Nabila Ramadhani	2	1	2	2	2	9	45
13.	Alia Dwi Ramadhani	2	2	2	2	2	10	50
14.	Amelia Yadidison Pongallo	2	3	3	3	2	13	65
15.	Andini Pratiwi Nigsihy	3	3	3	3	3	15	75
16.	Athira putrid M	3	3	3	3	3	15	75
17.	Aura Fitriana Ibrahim	2	1	2	2	2	9	45
18.	Dewi Fasyah Febrianti	2	2	2	3	2	11	55
19.	Dyanca Olivia Sumadi	1	1	1	2	2	7	35
20.	Melly Selviana	1	1	1	1	1	5	25
21.	Naya putrid Widya lestari	3	3	3	3	3	15	75

22.	Sahwa Syeika Yasa	1	3	2	3	2	12	60
23.	Marsella Saputra baharuddin	2	3	3	3	3	14	70

Keterangan :

Skor Hasil Belajar :

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

4 : Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

4: Sangat Cukup

**HASIL BELAJAR MURID SETELAH MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN BRAINSTORMING**

(POST-TEST)

Petunjuk: Berilah skor pada setiap aspek yang mungkin muncul!

No	Nama Murid	Kriteria Penilaian					J	NA
		U (1-4)	TB (1-4)	KK (1-4)	KB (1-4)	P (1-4)		
1.	Abdi Khairul Hakim	2	3	3	3	3	14	70
2.	Abdul Hafidz Kurniawan	3	3	4	3	3	16	80
3.	Ahmad Sahid	2	3	3	2	2	12	60
4.	Bima Rafael Rerung	2	2	2	2	3	11	55
5.	Dwiky Raja Maulana	4	3	4	4	3	18	90
6.	Moch Zidane Dewantara	3	4	4	4	4	19	95
7.	Moses Heatubun	4	4	4	4	3	19	95
8.	Muh Catur Nugroho	3	3	4	4	3	17	85
9.	Muh Haikal Ma'arif	3	4	3	3	3	16	80
10.	Muh Putra Pratama Sigit N	2	3	3	3	3	14	70
11.	Ainy aulia Kamal	2	2	2	2	2	10	50
12.	Aisyah Nabila Ramadhani	3	4	4	4	4	17	85
13.	Alia Dwi Ramadhani	3	3	3	3	3	15	75
14.	Amelia Yadidison Pongallo	4	4	4	3	3	18	90
15.	Andini Pratiwi Nigsihy	3	3	4	4	3	17	85
16.	Athira putrid M	3	3	4	4	4	18	90
17.	Aura Fitriana Ibrahim	3	3	4	4	3	17	85
18.	Dewi Fasyah Febrianti	3	4	4	3	3	17	85
19.	Dyanca Olivia Sumadi	3	3	3	3	3	15	75
20.	Melly Selviana	2	3	3	3	2	13	65
21.	Naya putrid Widya lestari	4	4	3	4	4	19	95

22.	Sahwa Syeika Yasa	1	3	2	3	2	12	60
23.	Marsella Saputra baharuddin	3	3	3	4	3	16	80

Keterangan :

Skor Hasil Belajar :

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

4 : Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

4: Sangat Cukup

Lampiran 6

Dokumentasi

DOKUMENTASI



Suasana Saat Pemberian Pre-Test



Saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Brainstorming*



Memberikan arahan kepada siswa saat proses Pembelajaran



Suasana saat pemberian post-test



membacakan hasil post-test yang telah dikerjakan siswa

RIWAYAT HIDUP



Nila Sari, lahir di Ujung Pandang pada tanggal 24 Februari 1997. Anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Muhammad Asaf dan Misri. Penulis menyelesaikan pendidikan formal mulai dari SD Sampai SMA di Makassar. Penulis memulai pendidikan pada tahun 2002 di SD Inpres Pai II dan tamat pada tahun 2008. Di tahun yang sama yaitu tahun 2008, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 14 Makassar dan tamat pada tahun 2011. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan pada tahun 2011 di SMA Negeri 7 makassar dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama, penulis diterima di Universitas Muhammadiyah Makassar melalui Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB) pada program S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan selesai tahun 2018, dan penulis menyelesaikan studi dengan judul: “Pengaruh Penerapan Pembelajaran *Brainstorming* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pai II Kelurahan Sudiang Kota Makassar”.