BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah merupakan dasar dari segala pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari tujuan yang hendak dicapainya. Tujuan pendidikan merupakan kualifikasi yang diharapkan dimiliki siswa setelah menerima atau menyelesaikan program pendidikan pada lembaga pendidikan tertentu. Tujuan pendidikan dapat berhasil ataupun tidak, tergantung bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional (2005: 10) menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, secara memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, dan minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik

Peningkatan mutu pendidikan ditentukan oleh kualitas pembelajaran yakni kualitas interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar serta pada semua bidang pembelajaran di kelas tidak terkecuali pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Pelaksanaan pembelajaran IPA diharapkan terdapat Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI menurut Mulyasa (2010: 111) adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.

Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecah masalah dan membuat keputusan.

Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Pengajaran IPA sendiri masih banyak mengalami hambatan dan permasalahan, salah satunya adalah minimnya siswa dalam memahami apa yang diajarkan oleh guru. Guru juga mempunyai keterbatasan dalam mengakses informasi baru untuk mengetahui perkembangan terakhir dibidangnya dan kemungkinan perkembangan yang lebih jauh dari yang sudah dicapai. Sementara itu materi pembelajaran dipandang oleh siswa terlalu teoritis, kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal.

Siswa merasa bosan dan kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga peningkatan hasil belajar yang diinginkan tidak tercapai. Kondisi seperti ini, sangat tidak menguntungkan bagi guru dan siswa. Guru mendapatkan kegagalan dalam menyampaikan pesan-pesan keilmuan dan siswa dirugikan. Ini berarti bahwa penggunaan metode-metode harus tepat dalam proses belajar mengajar, sehingga apa yang diinginkan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 139 Tampapute Kabupaten Tana Toraja diperoleh data hasil belajar IPA masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV yakni dari 24 jumlah siswa hanya 8 siswa atau 33,33 % yang mencapai standar ketuntasan minimal dan 16 siswa atau 66,67 % yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan dalam artian nilai 70 sebagai kriteria ketuntasan minimal tidak tercapai.

Permasalahan tersebut disebabkan karena proses pembelajaran yang masih bersifat konseptual, kurang interaktif, dan belum mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam kemandirian belajar. Sementara dalam pembelajaran IPA menekankan kemandirian siswa dan pemberian pengalaman belajar secara langsung dalam memecahkan masalah-masalah agar memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan agar dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah.

Melihat kondisi di atas, salah satu usaha yang dilakukan adalah menggunakan metode yang dapat merangsang berpikir siswa dan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang dipandang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *brainstorming* (curah pendapat). Metode *brainstorming* (curah pendapat) dapat digunakan untuk menanamkan konsep dasar materi yang diajarkan dan merangsang berpikir siswa serta menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa

Alasan peneliti memilih metode pembelajaran *brainstorming* (curah pendapat) karena metode ini sudah dibuktikan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Bakalan Kabupaten Wonogiri melalui penelitian yang dilakukan oleh Dika Perdana Siwi pada bulan Januari tahun 2012. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan hasil belajar mata pelajaran IPA yang mengalami peningkataan, dari jumlah total 16 siswa hanya 25% atau 4 siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari hasil sebelum dilakukan tindakan, kemudian perbaikan pembelajaran pada Siklus I sebanyak 37,50% atau 6 siswa yang tuntas belajar dan meningkat menjadi 87,50% atau 14 siswa pada siklus II dengan KKM 65 yang berarti penerapan metode *brainstorming* (curah pendapat) ini sudah terbukti secara ilmiah dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hal inilah yang kemudian memotivasi peneliti untuk menggunakan metode *brainstorming* (curah pendapat) siswa di kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kabupaten Tana Toraja yang masih belum berhasil mencapai KKM dalam pembelajaran IPA.

Metode *brainstorming* (curah pendapat) adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat. Metode ini sering digunakan dalam pemecahan/penyelesaian masalah yang kreatif. Kegiatan curah pendapat sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan ke dalam kelompok, serta mengembangkan ide kreatif masing-masing siswa. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebanyak mungkin gagasan mengenai topik tertentu. Metode *brainstorming* (curah pendapat)dirancang agar diskusi menjadi menyenangkan dan santai, tetapi harus menaati aturan yang ditetapkan agar berhasil.

Metode pembelajaran *brainstorming* (curah pendapat) menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, nilai dan keterampilan sosial siswa. Di dalam pembelajaran yang menggunakan metode *brainstorming* (curah pendapat)*,* siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru, melainkan dapat belajar dari dan sesama siswa lainnya serta mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Disamping itu, kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dapat meningkat.

Melalui penggunaaan metode *brainstorming* (curah pendapat) dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari IPA dan dapat menimbulkan kesan bermakna dalam diri individu siswa sehingga hasil belajar IPA dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Metode *Brainstorming* (Curah Pendapat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja.

* + 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode *brainstorming* (curah pendapat)dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja?

* + 1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode *brainstorming* (curah pendapat) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja.

* + 1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

* 1. Manfaat Teoritis
     + 1. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas dengan metode pembelajaran *Brainstorming* (curah pendapat)*.*
       2. Bagi sekolah, sebagai referensi bagi pengembangan materi pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *brainstorming* (curah pendapat).

1. Manfaat Praktis
   * + - 1. Bagi siswa, melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif serta meningkatkan prestasi belajarnya khususnya pada mata pelajaran IPA.
         2. Bagi guru, metode pembelajaran *Brainstorming* (curah pendapat) dapat digunakan dalam penyelenggaraan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.
         3. Bagi kepala sekolah, agar menjadi pertimbangan dalam mengeluarkan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

* + - * 1. **Kajian Pustaka**

1. **Metode Pembelajaran *Brainstorming* (Curah Pendapat)**

**a. Pengertian Metode *Brainstorming* (Curah Pendapat)**

Metode menurut Sanjaya, (2006: 147) adalah “cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”. Metode dapat diartikan sebagai cara atau jalan menyajikan atau melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan.

Metode *brainstorming* (curah pendapat) merupakan salah satu jenis metode yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Roestiyah (2012: 73) menjelaskan bahwa:

metode *brainstorming* (curah pendapat) adalah suatu teknik atau cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas yaitu dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar.

Metode *brainstorming* (curah pendapat) menurut Abdullah (2013) merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan mengumpulkan sebanyak mungkin gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat. Menurut Yonny dan Rahayu (2011: 126) “ metode *brainstorming* (curah pendapat) merupakan metode yang merangsang berpikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa”. Guru hanya melihat jalan pikiran siswa, pendapat, serta motivasi mengeluarkan pendapat. Metode ini sering digunakan dalam pemecahan atau penyelesaian masalah yang kreatif.

Menurut Surjadi (2012), dalam pelaksanaan metode *brainstorming* (curah pendapat), guru mengemukakan suatu masalah kepada para siswa dan diminta untuk mengemukakan saran-saran untuk memecahkannya. Saran-saran ditulis di papan tulis atau kertas, dan tak seorang pun diperbolehkan untuk mengomentari atau mengkritiknya. Metode *brainstorming* (curah pendapat) bertujuan untuk memperoleh berbagai kemungkinan pemecahan suatu masalah.

Pelaksanaan metode *brainstorming* (curah pendapat) menurut Abdullah (2013: 163), kegiatan belajar harus diupayakan agar:

* + 1. Fokus pada kuantitas, sebanyak mungkin ide dikumpulkan dari peserta didik dalam waktu singkat.
    2. Mencegah kritik.
    3. Mengembangkan ide-ide kreatif.
    4. Menggabungkan ide.

Kegiatan curah pendapat sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan ke dalam kegiatan kelompok, serta mengembangkan ide kreatif masing-masing siswa. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebanyak mungkin gagasan mengenai topik tertentu.

*Brainstorming* (curah pendapat) dirancang agar diskusi menjadi menyenangkan dan santai, tetapi harus menaati aturan yang ditetapkan agar berhasil. Ada seperangkat aturan bagi peserta 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 dimilki setiap orang. Menurut Abdullah (2013: 204), peraturan dalam melaksanakan *brainstorming* (curah pendapat) adalah sebagai berikut:

1. Tidak ada kritik.
2. Bebas dan santai.
3. Fokus pada kuantitas ide (bukan kualitas).
4. Setiap ide harus dicatat.
5. Inkubasi sebelum mengevaluasi.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* (curah pendapat) adalah suatu teknik mengajar yang melibatkan siswa dengan cara melontarkan masalah kepada siswa dan mengajak siswa kemasalah tersebut sehingga terlibat daya pikir, ide, gagasan bahkan tanggapan yang terjadi secara spontan. Masukan siswa tidak boleh dibantah sekalipun ide tersebut tidak sesuai dengan masalah yang dibahas.

Tugas guru dalam pelaksanaan metode ini adalah memberikan masalah yang mampu merangsang pikiran siswa sehingga mereka menanggapi dan guru tidak boleh mengomentari bahwa pendapat siswa itu salah atau benar. Guru hanya menampung semua pendapat siswa dan setiap ide dicatat. Siswa bertugas menanggapi masalah dengan mengemukakan pendapat, komentar atau bertanya. Mereka belajar dan melatih merumuskan pendapatnya dengan bahasa dan kalimat yang baik. Siswa yang kurang aktif perlu dipancing dengan pertanyaan dari guru agar turut berpartisipasi aktif dan berani mengemukakan pendapatnya.

Metode *brainstorming* (curah pendapat) tidak sama dengan metode diskusi pada umumnya, dimana jika dalam diskusi pendapat siswa dapat disanggah, ataupun ditanggapi bahkan bisa saja tidak disetujui, namun dalam metode *brainstorming* (curah pendapat), pendapat siswa tidak ditanggapi melainkan dikumpulkan, sesuai dengan gagasan, pendapat, dan informasi serta pengalaman dari siswa.

* 1. **Keunggulan dan Kelemahan Metode *Brainstorming* (Curah Pendapat)**

Pelaksanaan metode pembelajaran *brainstorming* (curah pendapat) memiliki keunggulan dan kelemahan yang harus diketahui oleh guru. Menurut Roestiyah (2012: 74), keunggulan dari metode *brainstorming* (curah pendapat) adalah:

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

Sedangkan kelemahan metode *brainstorming* (curah pendapat) menurut Roestiyah (2012: 75) adalah sebagai berikut:

1. Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir dengan baik.
2. Anak yang kurang pandai selalu ketinggalan.
3. Kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja.
4. Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan.
5. Siswa tidak segera tahu apakah pendapatnya itu betul atau salah.
6. Tidak menjamin hasil pemecahan masalah.
7. Masalah bisa berkembang kearah yang tidak diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* (curah pendapat) dapat menumbuhan saling menghargai pendapat diantara siswa, menumbuhkan rasa percaya diri sendiri dalam mengembangkan ide-ide yang ditemukan atau dianggapnya benar, serta saling memberikan saran. Penggunaan metode ini akan tepat apabila telah terdapat situasi saling mengenal antar siswa dan mereka telah termotivasi terlebih dahulu.

* 1. **Langkah-langkah Metode *Brainstorming* (Curah Pendapat)**

Tahapan pelaksanaan metode *brainstorming* (curah pendapat) menurut Abdullah (2013: 205), adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan aturan pelaksanaan curah pendapat dan menentukan topik atau permasalahan yang akan dikaji.
2. Guru memilih salah satu siswa untuk menjadi notulen yang akan menulis semua ide atau pendapat yang diajukan siswa.
3. Semua siswa didorong untuk mengemukakan ide atau pendapat tanpa ada kritik.
4. Guru memberikan waktu istrahat (istrahat dapat diselingi dengan diskusi untuk mengklarifikasi ide-ide yang telah dicatat, bukan untuk mengkritik) dan meminta pada notulen untuk menampilkan catatan yang telah dibuat.
5. Guru memandu kelas untuk menganalisis dan mengevaluasi ide yang telah dikumpulkan untuk memilih ide yang relevan dan membuang ide yang tidak relevan. Ide yang sama dan relevan dibuat menjadi satu ide.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *brainstorming* (curah pendapat) dapat dilakukan pada masing-masing kelompok dengan memperhatikan kuantitas ide serta tidak ada kritik atau saran terhadap ide yang diajukan. Setiap kelompok harus menghasilkan ide yang baik dan tidak dimonopoli oleh pimpinan kelompok. Jika anggota kelompok tidak aktif menyumbangkan ide akibat manipulasi ketua kelompok, guru perlu menekankan aturan dan proses, serta membangun reaksi positif kelompok menjadi latihan dan proses.

* 1. **Metode *Brainstorming* (Curah Pendapat) dalam Pembelajaran IPA**

Metode *brainstorming* (curah pendapat) merupakan suatu metode yang dapat merangsang berpikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa. Guru hanya melihat jalan pikiran siswa, pendapat, serta motivasi mengeluarkan pendapat. Yonny dan Rahayu (2011: 126) menyatakan bahwa “metode *brainstorming* (curah pendapat) dapat digunakan untuk menanamkan konsep dasar materi yang akan diajarkan”.

Pembelajaran IPA membahas mengenai segala sesuatu yang terjadi di alam sekitar, sehingga banyak masalah yang dapat dikaji oleh siswa kemudian memberikan ide atau pendapatnya dalam memahami suatu konsep dalam pembelajaran IPA. Menurut Piaget (Makkasau, 2014: 20), dalam “pembelajaran IPA perlu latihan yang berulang untuk pengembangan berpikir operasional”. Berpikir operasional menurut Piaget (Trianto, 2012) terjadi pada anak dengan perkiraan usia 7 sampai 11 tahun dengan kemampuan-kemampuan utama yaitu perbaikan dalam kemampuan berpikir secara logis.

Berinteraksi dengan siswa yang sudah menginjak pada tahap operasional menurut Makkasau (2014: 20), yaitu:

hendaknya guru mencoba memahami bagaimana cara anak berpikir, misalnya dengan mengajukan pertanyaan “mengapa kamu berpikir demikian” atau dalam memecahkan soal-soal anak ditanya bagaimana langkah-langkah yang dapat dilakukan sampai mendapatkan jawaban demikian.

Berdasarkan pendapat tersebut, metode *brainstorming* (curah pendapat) pada pembelajaran IPA dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat atau ide tentang kejadian sederhana yang terjadi di alam berdasarkan pengalaman dari siswa, sehingga dapat memecahkan masalah berdasarkan ide kreatif yang ditemukan.

Guru menjelaskan materi IPA dengan menggunakan media yang konkret dan jika perlu guru mengajak siswa untuk melihat kejadian alami yang ada di lingkungan mereka sehingga dapat muncul pertanyaan-pertanyaan dari kejadian tersebut. Pertanyaan-pertanyaan yang muncul membuat siswa untuk berpikir cepat dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Guru mendorong siswa untuk menyampaikan ide atau pendapatnya berdasarkan masalah yang diberikan. Pendapat atau ide dari setiap siswa ditulis dan ditampung yang nantinya akan dievaluasi dan diklarifikasi. Guru bersama dengan siswa memilih ide-ide yang relevan dan membuang atau mencoret ide yang sama dan tidak relevan. Ide-ide yang relevan dapat digunakan untuk menanamkan sebuah konsep kepada siswa berdasarkan permasalahan yang telah diberikan.

Penerapan metode *brainstorming* (curah pendapat) dalam pembelajaran IPA, guru hendaknya menetapkan terlebih dahulu tujuan yang akan dicapai kepada siswa untuk mengemukakan ide kreatifnya sehingga siswa lebih meningkatkan kualitas ide yang dikemukakan agar tidak mengakibatkan ide-ide yang muncul membuat siswa merasa bingung. Guru perannya disini hanya membantu siswa untuk menemukan ide-ide baru, selanjutnya siswa mengembangkan ide-idenya dan mencari tahu sendiri melalui apa yang mereka alami dari lingkungan dan yang mereka rasakan serta yang pernah mereka lihat. Hal ini dapat membuat siswa mampu memahami suatu konsep.

1. **Belajar dan Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan istilah yang sudah biasa dikalangan masyarakat. Belajar merupakan jendela dunia, dengan belajar kita bisa mengetahui banyak hal. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik.

Gagne (Suprijono, 2015: 2) menyatakan “belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas”. Menurut Abdullah (2013), belajar merupakan aktivitas interaksi aktif individu terhadap lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Peristiwa belajar tidak selalu terjadi atas inisiatif diri individu. Individu memerlukan bantuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pada umumnya diperlukan lingkungan yang kondusif agar dapat dicapai perkembangan individu secara optimal.

Martianah (Ghufron, 2012: 4) berpendapat bahwa “belajar merupakan sebuah proses untuk melakukan perubahan perilaku seseorang, baik lahiriah maupun batiniah”. Proses perubahan tersebut sifatnya relatif permanen dalam artian bahwa kebaikan yang diperoleh berlangsung lama dan proses perubahan tersebut tidak mengabaikan kondisi lingkungannya. Perubahan tersebut terjadi karena adanya akumulasi pengalaman seseorang ketika melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Belajar menurut Yonny dan Rahayu (2011: 60) merupakan “segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indra dan pengalamannya”. Sementara Hamalik (2014: 52) menyatakan, “belajar adalah modifikasi atau memperkuat tingkah laku melalui pengalaman dan latihan.

Belajar juga diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Menurut Degeng (Riyanto, 2012) menyatakan bahwa belajar merupakan pengaitan pengetahuan baru pada struktur kognitif yang sudah dimiliki si belajar. Hal ini mempunyai arti bahwa dalam proses belajar, siswa akan menghubungkan pengetahuan atau ilmu yang telah tersimpan dalam memorinya dan kemudian menghubungkannya dengan pengetahuan yang baru. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang disebabkan adanya pengalaman untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dari seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta berinteraksi dengan lingkungannya sehingga akan terjadi berbagai macam pengalaman belajar.

Ausubel (Abdullah, 2013) membedakan dua jenis belajar, yakni belajar dengan menghafal dan belajar bermakna. Belajar menghafal terkait dengan mengingat informasi yang saling terpisah tanpa mengetahui hubungan yang mungkin ada antar informasi tersebut. Belajar bermakna terjadi jika peserta didik dapat menghubungkan informasi secara benar dan melakukan kegiatan belajar untuk mempelajari hal tersebut.

Pengertian-pengertian diatas menunjukkan bahwa belajar terkait erat dengan perubahan tingkah laku. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Walaupun pada hakikatnya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar dan dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungan.

1. **Tujuan Belajar**

Tujuan belajar berkaitan dengan arah atau sasaran yang ingin dicapai dalam penyelengggaraan pendidikan dimana tujuan belajar dikaitkan dengan perubahan tingkah laku. Tujuan belajar menurut Hamalik (2014: 73) “adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar”.

Tujuan belajar menurut Sardiman (2012:26), terdiri dari tiga komponen, yaitu

“(1) Untuk mendapatkan pengetahuan; (2) Penanaman konsep dan keterampilan; dan (3) Pembentukan sikap”. Selain itu, Hamalik (2014: 73) menyatakan, tujuan belajar terdiri dari tiga komponen yaitu:

Tingkah laku terminal yang merupakan komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar.

Kondisi-kondisi tes yang bertujuan menentukan situasi dimana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal.

Ukuran-ukuran perilaku yang merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa.

Komponen-komponen dalam tujuan belajar merupakan seperangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dari menerima materi, partisipasi siswa ketika di dalam kelas, mengerjakan tugas-tugas, sampai siswa tersebut diukur kemampuannya melalui ujian akhir semester yang nantinya akan mendapatkan sebuah hasil belajar. Tujuan belajar pada intinya menurut Sardiman (2012) adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap serta nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan hal penting dalam pembelajaran. Belajar bertujuan untuk mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik atau berkualitas untuk pembentukan pemahaman, pembentukan nilai dan sikap, serta sebagai suatu pembentukan keterampilan-keterampilan dari setiap siswa.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Suprijono (2015: 5) menyatakan “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Anak dikatakan berhasil dalam belajar apabila berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Hasil belajar adalah hasil prestasi yang dicapai dalam bidang studi tertentu dengan menggunakan tes standar sebagai alat pengukuran keberhasilan belajar seseorang yang ditandai dengan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Menurut Abdullah (2013), jenis perilaku yang diharapkan muncul setelah mengikuti sebuah kegiatan belajar adalah, perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotor. Perilaku kognitif adalah perilaku yang berkaitan dengan kemampuan mengingat dan berpikir. Perilaku afektif adalah perilaku yang berkaitan dengan nilai, norma, sikap, perasaan, dan kemauan. Sementara itu, perilaku psikomotor merupakan perilaku yang menyangkut aspek keterampilan atau gerakan.

Benjamin S. Bloom (Abdullah, 2013: 54), membagi taksonomi hasil belajar dalam enam kategori, yaitu:

1. Pengetahuan: peserta didik dapat mengingat informasi konkret ataupun abstrak.
2. Pemahaman: peserta didik memahami dan menggunakan informasi yang dikomunikasikan.
3. Aplikasi: peserta didik dapat menerapkan konsep yang sesuai pada suatu problem atau situasi baru.
4. Analisis: peserta didik dapat menguraikan informasi atau bahan menjadi beberapa bagian dan mendefenisikan hubungan antarbagian.
5. Sintesis: peserta didik dapat menghasilkan produk, menggabungkan beberapa bagian dari pengalaman atau bahan/informasi baru untuk mengahasilkan sesuatu yang baru.
6. Evaluasi: peserta didik memberikan penilaian tentang ide atau informasi baru.

Sementara Gagne (Abdullah, 2013), membagi taksonomi hasil belajar dalam tiga kategori, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, dan strategi kognitif. Hasil belajar informasi verbal memungkinkan peserta didik menyatakan atau menceritakan tentang fakta atau serangkaian peristiwa secara lisan, tulisan, atau menggunakan gambar. Hasil belajar keterampilan intelektual memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan menggunakan simbol. Peserta didik dikatakan memiliki strategi kognitif jika mampu mengelola belajarnya sendiri, mengingat, dan berpikir. Tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran dapat diketahui dengan menggunakan alat ukur yang berupa tes hasil belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku yang dialami oleh siswa kearah yang lebih baik serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi kegiatan belajar mengajar yang berupa kemampuan memahami materi yang telah diajarkan, keterampilan atau psikomotor, serta sikap dan nilai setelah melakukan proses belajar.

1. **Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**
2. **Hakikat Pembelajaran IPA**

“Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa Inggris ‘ science’. Kata ‘ science’ berasal dari kata dalam bahasa latin ‘scientia’ yang berarti saya tahu” (Trianto, 2012: 136).

IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, di dalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati indera. Wahyana (Trianto, 2012) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematik, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

Makkasau (2014: 22) menyatakan “pada hakikatnya IPA dapat dipandang dari tiga dimensi yaitu produk, proses, dan sikap ilmiah”. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil dari proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran pengetahuan. IPA dapat pula dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan terhadap alam semesta, dari sudut pandang mitologis menjadi sudut pandang ilmiah.

Secara umum IPA dipahami sebagai ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. Prihantro (Trianto, 2012: 141), menyatakan bahwa dengan merujuk pada hakikat IPA, maka nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain sebagai berikut:

1. Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah.
2. Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah.
3. Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan.

Menurut Cahyo (2012), Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam yang terjadi untuk mencari tahu dan mengembangkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan dan nilai ilmiah dalam memperoleh pemahaman yang lebih tentang alam secara ilmiah.

1. **Tujuan Mata Pelajaran IPA**

Mata pelajaran IPA di SD/MI menurut Mulyasa (2010: 111), bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.

Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA Yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecah masalah dan membuat keputusan.

Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Menurut Prihantro (Trianto, 2012: 142), sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, maka pendidikan IPA di sekolah bertujuan untuk:

1. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
2. Menanamkan sikap hidup ilmiah.
3. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
4. Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuan penemunya.
5. Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa mata pelajaran IPA bertujuan agar siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang alam sekitar dan dapat memecahkan masalah dengan menggunakan metode ilmiah serta menanamkan rasa untuk menghargai dan mencintai sang pencipta semesta alam. IPA sangat bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari alam sekitarnya.

1. **Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA**

Menurut Mulyasa (2010: 112), ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.

Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas.

Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.

Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

**B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja masih rendah. Permasalahan tersebut disebabkan karena proses pembelajaran yang masih bersifat konseptual, kurang interaktif, dan belum mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam kemandirian belajar. Sementara dalam pembelajaran IPA menekankan kemandirian siswa dan pemberian pengalaman belajar secara langsung dalam memecahkan masalah-masalah agar memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Akibatnya, hasil belajar IPA kelas IV SDN Negeri 139 Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja rendah.

Metode *brainstorming* (curah pendapat)sebagai salah satu metode pembelajaran yang baik untuk diterapkan khususnya pada mata pelajaran IPA karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Langkah-langkah penerapan metode *brainstorming* (curah pendapat) yaitu; (1) Guru menjelaskan aturan pelaksanaan curah pendapat dan menentukan topik atau permasalahan yang akan dikaji; (2) Guru memilih salah satu siswa untuk menjadi notulen yang akan menulis semua ide atau pendapat yang diajukan siswa; (3) Semua siswa didorong untuk mengemukakan ide atau pendapat tanpa ada kritik; (4) Guru memberikan waktu istrahat (istrahat dapat diselingi dengan diskusi untuk mengklarifikasi ide-ide yang telah dicatat, bukan untuk mengkritik) dan meminta pada notulen untuk menampilkan catatan yang telah dibuat; (5) Guru memandu kelas untuk menganalisis dan mengevaluasi ide yang telah dikumpulkan untuk memilih ide yang relevan dan membuang ide.

Penerapan metode *brainstorming* (curah pendapat)pada mata pelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kabupaten Tana Toraja. Secara skematis, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut

Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 139 Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja Rendah

Proses Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD Negeri 139 Tampapute:

1. Bersifat konseptual.
2. Kurang interaktif.
3. Belum mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam kemandirian belajar.

Penerapan Metode *Brainstorming* (curah pendapat), langkah-langkah pembelajaran yaitu:

1. Penjelasan aturan *brainstorming* (curah pendapat) dan penentuan permasalahan.
2. Memilih notulen.
3. Mendorong siswa mengemukakan ide atau pendapat.
4. Pemberian waktu istrahat.
5. Menganalisis dan mengevaluasi ide.

Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 139 Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja dapat Meningkat

Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir Metode Pembelajaran *Brainstorming* (curah pendapat) pada Siswa Kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kabupaten Tana Toraja.

**C. Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan penelitian ini adalah jika metode *brainstorming* (curah pendapat) diterapkan, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sugiyono (2015) mengartikan pendekatan kualitatif sebagai penelitian yang datanya dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk kata-kata yang tersusun berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai/ skor dan kualitas guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta mendeskripsikan nilai/ skor dan kualitas hasil belajar siswa dengan penerapan metode *brainstorming* (curah pendpat) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja.

1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas *(Classroom Action Research)*. Hamzah (2012: 41) menjelaskan “Penelitian tindakan kelas yaitu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat”. Penelitian ini dilaksanakan dalam siklus, penelitian tindakan kelas sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan profesional guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran, perbaikan dilakukan secara bertahap. Terdapat 4 tahapan penting dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas antara lain:(1)perencanaan, (2)pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Keempat tahapan dalam penelitian ini merupakan unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula atau siklus berulang.

1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini mengkaji metode *brainstorming* (curah pendapat) dan hasil belajar IPA. Kedua fokus penelitian dioperasionalkan sebagai berikut:

1. Penerapan Metode *Brainstorming* (curah pendapat)

Pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja dilaksanakan dengan menerapkan metode *brainstorming* (curah pendapat). Proses pembelajaran IPA menggunakan metode *brainstorming* (curah pendapat) dengan langkah-langkah yaitu, (1) Guru menjelaskan aturan pelaksanaan curah pendapat dan menentukan topik atau permasalahan yang akan dikaji; (2) Guru memilih salah satu siswa untuk menjadi notulen yang akan menulis semua ide atau pendapat yang diajukan siswa; (3) Semua siswa didorong untuk mengemukakan ide atau pendapat tanpa ada kritik; (4) Guru memberikan waktu istrahat (istrahat dapat diselingi dengan diskusi untuk mengklarifikasi ide-ide yang telah dicatat, bukan untuk mengkritik) dan meminta pada notulen untuk menampilkan catatan yang telah dibuat; (5) Guru memandu kelas untuk menganalisis dan mengevaluasi ide yang telah dikumpulkan untuk memilih ide yang relevan dan membuang ide.

1. Hasil belajar IPA

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar yang diharapkan dengan menerapkan metode *brainstorming* (curah pendapat) adalah kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi energi yang diukur langsung dengan menggunakan tes hasil belajar dengan bentuk soal pilihan ganda dan essay. Pemberian tes hasil belajar bertujuan untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan hasil belajar yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode *brainstorming* (curah pendapat).

1. **Setting dan Subjek Penelitian**
2. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 139 Tampapute, Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tanah Toraja dalam bidang studi IPA, dan waktu pelaksanaan tindakannya adalah pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Alasan peneliti memilih SD Negeri 139 Tampapute karena di sekolah tersebut masih jarang yang melakukan penelitian dan guru belum pernah menerapkan metode *brainstorming* (curah pendapat) dalam proses pembelajaran.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV sebanyak 24 siswa, laki-laki berjumlah 13 siswa dan perempuan berjumlah 11 siswa. Tindakan ini dilaksanakan oleh guru dikelas IV SD 139 Tampapute, Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tanah Toraja, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer. Alasan peneliti memilih kelas IV dengan mata pelajaran IPA karena pada saat melakukan observasi hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA masih rendah.

1. **Rancangan Tindakan**

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/evaluasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:

Perencanaan

Pelaksanaan

Pengamatan

Refleksi

Siklus I

Pelaksanaan

Pengamatan

Refleksi

Siklus II

Perencanaan

Berhasil

Gambar 3.1: Skema Desain Penelitian Tindakan Kelas

(Arikunto, 2008: 16)

Berdasarkan bagian-bagian tentang prosedur pelaksanaan tindakan penelitian yang terdiri atas: tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, maka keempat tahap tesebut diuraikan sebagai berikut:

1. **Gambaran Kegiatan pada Siklus I**
2. Perencanaan
3. Menelaah kurikulum dan buku-buku pelajaran sebagai sumber belajar dalam mengajar IPA kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kabupaten Tana Toraja.
4. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *brainstorming* (curah pendapat). Standar Kompetensi yang digunakan yaitu memahami berbagai bentuk energi dan cara penggunaanya dalam kehidupan sehari-hari.
5. Menyusun lembar kerja siswa dimana pada pertemuan pertama siswa membuktikan bahwa benda yang bergesekan dapat menghasilkan panas dan menyebutkan sumber energi panas serta kegunaannya dan pertemuan kedua siswa membuktikan bahwa panas dapat berpindah tempat.
6. Menyiapkan soal-soal tes hasil belajar dengan bentuk instrumen pilihan ganda dan essay.
7. Membuat kunci jawaban untuk soal tes hasil belajar siswa.
8. Menyusun format observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa yang terdiri dari 8 aspek pengamatan sesuai dengan langkah-langkah metode *brainstorming* (curah pendapat).
   * + - 1. Pelaksanaan tindakan
9. Guru menjelaskan materi mengenai energi.
10. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen.
11. Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok.
12. Guru menjelaskan aturan pelaksanaan metode *brainstorming* (curah pendapat).
13. Guru memilih salah satu siswa dalam setiap kelompok untuk menjadi notulen yang akan menulis semua ide atau pendapat yang diajukan siswa.
14. Semua siswa didorong untuk mengemukakan ide atau pendapat tanpa ada kritik.
15. Guru memberikan waktu istrahat dan meminta pada notulen untuk menampilkan catatan yang telah dibuat.
16. Guru memandu kelas untuk menganilis dan mengevaluasi ide yang telah dikumpulkan untuk memilih ide yang relevan dan membuang ide yang tidak relevan. Ide yang sama dan relevan dibuat menjadi satu.

Setelah melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru serta melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, maka dilakukan tes hasil belajar terhadap dampak pelaksanaan tindakan.

* + - * 1. Observasi

Observasi meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Observasi tentang aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Observasi tentang aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Kegiatan pada langkah ini adalah pencermatan, pengkajian, analisis, dan penilaian terhadap hasil observasi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Kelemahan atau kekurangan-kekurangan akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

1. **Gambaran Kegiatan pada Siklus 2**

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II relatif sama dengan siklus I dengan mengadakan beberapa perbaikan dan penyempurnaan yang dianggap perlu berdasarkan hasil refleksi siklus I.

1. Perencanaan

Menelaah kurikulum dan buku-buku pelajaran sebagai sumber belajar dalam mengajar IPA kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kabupaten Tana Toraja.

Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *brainstorming* (curah pendapat). Standar Kompetensi yang digunakan yaitu memahami berbagai bentuk energi dan cara penggunaanya dalam kehidupan sehari-hari.

Menyusun lembar kerja siswa dimana pada pertemuan pertama siswa membuktikan bahwa benda yang bergetar dapat menghasilkan bunyi serta menyebutkan sumber energi bunyi dan pertemuan kedua siswa menyebutkan sumber energi alternatif serta kegunaannya.

Menyiapkan soal-soal tes hasil belajar dengan bentuk instrumen pilihan ganda dan essay.

Membuat kunci jawaban untuk soal tes hasil belajar siswa.

Menyusun format observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa yang terdiri dari 8 aspek pengamatan sesuai dengan llangkah-langkah metode *brainstorming* (curah pendapat).

1. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan mengulangi kembali tahap-tahap pada siklus I serta mengadakan perbaikan atau penyempurnaan sesuai dengan hasil pada siklus I.

1. Observasi

Proses observasi yang dilakukan pada putaran kedua mengikuti teknik observasi pada putaran pertama.

1. Refleksi

Pada tahap refleksi di siklus II umumnya sama dengan apa yang dilakukan pada siklus I. Hasil refleksi pada siklus II menjadi tolak ukur apakah penelitian membutuhkan siklus III ataukah cukup sampai siklus ke II. Apabila hasil belajar murid mengalami peningkatan maka penelitian dicukupkan sampai pada siklus II.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, adalah:

* + - 1. Observasi

Observasi atau pengamatan menurut Harris (2007:6) adalah “teknik penilaian yang dilakukan dengan menggunakan indera secara langsung”. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang akan diamati. Observasi dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran di kelas berlangsung, guna mengumpulkan data secara kualitatif mengenai aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Tujuannya untuk mencatat masalah yang terjadi pada saat tindakan yang kemudian akan menjadi refleksi sebagai tindak lanjut.

* + - 1. Tes

Teknik tes menurut Aunurrahman (2010:14) adalah “suatu cara untuk memperoleh data dengan melakukan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai atau prestasi tertentu”.

Tes yang digunakan adalah tes hasil belajar yang dilaksanakan di akhir siklus setelah diberikan serangkaian tindakan yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa selama melakukan penelitian Data hasil belajar siswa diambil dengan menggunakan tes akhir. Tes diadakan untuk mengetahui dan mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan.

* + - 1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan melihat nilai ulangan harian pada semester 1, daftar hadir siswa, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, data yang diambil adalah dokumen hasil belajar siswa (Mata Pelajaran IPA) pada semester sebelumnya melalui dokumen daftar nilai siswa dan daftar hadir siswa serta gambar-gambar kegiatan selama melakukan penelitian di kelas.

1. **Teknik Analisis Data**

Ada dua jenis data yang dikumpulkan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yaitu:

Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Arikunto (2008: 131) mengatakan bahwa “statistik deskriptif dapat digunakan untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah, merata-rata, mencari persentase, dan menyajikan data yang menarik, mudah dibaca, dan diikuti alur berpikirnya”. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor akhir menurut Yamin (2012) yaitu:

Skor akhir: [ W1 (B1/ N1) x 100 ] + [ W2 (B2/ N2) x 100 ]

Keterangan:

W1 adalah bobot untuk N1 soal pilihan ganda

W2 adalah bobot untuk N2 soal essay

N1 jumlah skor pilihan ganda

N2 jumlah skor maksimum soal essay

B1 jumlah butir sola pilihan ganda yang dijawab benar

B2 jumlah butir soal essay yang dijawab benar.

Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa menurut Mappasoro (2013), yaitu:

* 1. Menghitung nilai rata-rata siswa

*X* =

Keterangan:

*X*  = nilai rata-rata

∑X = jumlah semua nilai siswa

∑N= jumlah siswa

* 1. Menghitung persentase ketuntatasan belajar siswa

P = x 100 %

Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 139 Tampapute Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja melalui penerapan metode *brainstorming* (curah pendapat) dalam penelitian ini meliputi:

1. Indikator proses

Indikator keberhasilan dari segi proses yaitu jika semua langkah-langkah pembelajaran metode *brainstorming* (curah pendapat) terlaksana dengan kategori baik (B).

Tabel 3.1 Kategori Keberhasilan langkah-langkah pembelajaran metode *brainstorming* (curah pendapat)

|  |  |
| --- | --- |
| Persentase Pelaksanaan | Kategori |
| 70% - 100% | Baik |
| 50% - 69% | Cukup |
| 0 – 49% | Kurang |

Sumber: Arikunto (Istifawati, 2015)

1. Indikator hasil

Indikator keberhasilan dari segi hasil yaitu jika nilai hasil belajar siswa mencapai KKM sebesar 70 dan mencapai ketuntasan belajar 70% dari jumlah keseluruhan siswa.

Kriteria yang digunakan dalam menentukan keberhasilan siswa dalam % yaitu

Tabel. 3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

|  |  |
| --- | --- |
| **Tingkat Keberhasilan** | **Arti** |
| >80% | Sangat Baik |
| 60% - 79% | Baik |
| 40% - 59% | Cukup |
| 20% - 49% | Kurang |
| < 20% | Sangat Kurang |

Sumber: Aqib (2011)