

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Syaiful Bahri Djamarah bahwa metode pembelajaran adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 009 Petala Bumi Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu. Lebih lanjut Syaiful Bahri Djamarah menjelaskan metode pembelajaran mempunyai kedudukan dalam pengajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik
- 2) Metode sebagai strategi pembelajaran
- 3) Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan.¹¹

Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual ataupun secara kelompok. Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.¹²

Sementara itu, Hamzah B. Uno mengatakan metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara-cara yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi pembelajaran yang berbeda”. Oleh karena itu, ia mengatakan lebih lanjut bahwa “variabel metode pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3(tiga) jenis, yaitu (1) strategi pengorganisasian, (2) strategi penyampaian, dan (3) strategi pengelolaan belajar mengajar.

Dengan demikian secara ringkas dapat kita katakan bahwa metode pembelajaran adalah cara penyajian materi ajar kepada siswa yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar yang tercapai tujuan yang diinginkan.

2. Metode *Brain Storming* (Sumbang Saran)

a. Pengertian Metode *Brain Storming* (Sumbang Saran)

Rostiyah N.K mengatakan Metode pembelajaran *Brain Storming* (Sumbang Saran) adalah suatu metode atau suatu cara mengajar yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Ialah dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat pula diartikan pula sebagai suatu cara

¹² Istarani, *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*, (Medan: Media Persada, 2012). hlm. 1

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang sangat singkat.¹³

Abudin Nata menjelaskan bahwa metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) merupakan cara guru mendapatkan ide terhadap permasalahan yang dilontarkan kepada siswa di dalam kelas, kemudian siswa diminta untuk meresponnya dengan pendapat atau komentar yang relevan.¹⁴

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa metode *Brain Storming* (*Sumbang Saran*) merupakan cara guru untuk mendapatkan ide terhadap permasalahan yang dilontarkan kepada siswa di dalam kelas. Selain itu, siswa diminta untuk meresponnya dengan pendapat atau komentar yang relevan.

Agar pembelajaran efektif, maka perlu mengikuti langkah-langkah metode *Brain Storming* (*Sumbang Saran*) secara baik dan benar, yaitu:¹⁵

- a. Langkah-langkah metode *Brain Storming* (*Sumbang Saran*)
 - 1) Guru melontarkan masalah kepada siswa.
 - 2) Guru merangsang pikiran siswa, sehingga terpancing emosinya dan akhirnya ia mau menjawab atau mengomentari masalah yang diajukan.
 - 3) Masing-masing siswa mengemukakan pendapat tentang permasalahan yang diajukan.
 - 4) Guru mencatat atau menampung semua pendapat siswa, dan tidak boleh mengomentari, lebih-lebih mengambil kesimpulan pendapat siswa tersebut.
 - 5) Mengklasifikasi dari berbagai pendapat yang dikemukakan oleh siswa.
 - 6) Mengambil kesimpulan sebagai pemecahan masalah.

¹³ *Ibid*,

¹⁴ Abudin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009, hlm. 269

¹⁵ Istarani, *Op. Cit.* hlm. 70

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Brain Storming* (Sumbang Saran)

- 1) Kelebihan Metode *Brain Storming* (Sumbang Saran).¹⁶
 - a) Anak-anak aktif berfikir untuk menyatakan pendapat.
 - b) Melatih siswa berfikir dengan cepat dan tersusun logis.
 - c) Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru.
 - d) Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran.
 - e) Siswa yang kurang aktif menerima bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru.
 - f) Terjadi persaingan yang sehat.
 - g) Anak merasa gembira dan bebas.
 - h) Susana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan
- 2) Kekurangan metode *Brain Storming* (Sumbang Saran).¹⁷
 - a) Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berfikir dengan baik.
 - b) Anak yang kurang selalu ketinggalan.
 - c) Kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja.
 - d) Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan.
 - e) Siswa tidak segera tahu apakah pendapatnya itu benar atau salah.
 - f) Tidak menjamin hasil pemecahan masalah
 - g) Masalah bisa berkembang ke arah yang tidak diharapkan.

B. Aktivitas Belajar**1. Pengertian aktivitas belajar**

Menurut Sriyono, aktivitas belajar adalah segala kegiatan baik secara jasmani maupun maupun rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya siswa untuk belajar.¹⁸

Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun suatu proses mental, yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan

¹⁶ Ibid, hlm. 71

¹⁷ Ibid

¹⁸ Istarani dan Aswin Bancin, *Loc.Cit.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

munculnya perubahan tingkah laku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadarinya. Sehingga dapat di simpulkan bahwa belajar bahwa belajar pada dasarnya adalah proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan psikomotorik.¹⁹

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seorang melakukan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Di pahami ataupun tidak di pahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas dalam kehidupan sehari-hari adalah belajar.²⁰ Para anak didik beraktivitas dalam cara-cara yang seperti dilakukan manusia-manusia lain pada umumnya memperhatikan, mengerti, mengamati, mengingat, berkhayal, berfikir, dan sebagainya seperti manusia-manusia pada umumnya.²¹

Untuk mewujudkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran di butuhkan proses pembelajaran yang aktif dan efektif. Menurut Hisyam Zaini pembelajaran yang aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan demikian mereka secara aktif menggunakan otak baik untuk menemukan ide dari pokok materi, memecahkan persoalan atau

¹⁹Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 2.

²⁰Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 33.

²¹Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 6.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari kedalam satu persoalan nyata.²²

Dengan demikian, belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan), adalah jika jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.²³ Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal. keaktifan jasmani fisik sebagai kegiatan yang tampak, yaitu saat peserta didik melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain. Sedangkan kegiatan psikis tampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, dan mengambil keputusan dan sebagainya.²⁴

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulannya bahwa aktivitas adalah kegiatan fisik maupun psikis atas kemauan diri sendiri untuk mengembangkan jasmani dan rohani. Aktivitas fisik sangat bergantung pada aktivitas psikis, dan sebaliknya. Tanpa ada kerjasama antara kedua aktivitas tersebut, suatu kegiatan tidak akan membuahkan hasil yang optimal. Menurut Gagne, belajar perubahan disposisi atau

²²Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Jakarta: Insan Madani CTSD, Edisi Revisi, 2008), hlm. 69.

²³Ahmad Rohani, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.

²⁴*Ibid.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.²⁵ Hal senada juga juga dikemukakan oleh Travers yaitu, belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.²⁶

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Apalagi aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berfikir, latihan, atau praktek.²⁷ Belajar juga bukan sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.²⁸

b. Jenis-jenis Aktivitas dalam belajar

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Paul

B. Diedrich, menggolongkan aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

1. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi dan sebagainya.
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interviu, diskusi dan sebagainya.
3. *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian percakapan diskusi, musik, pidato, ceramah dan sebagainya.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, kerangka, laporan, angket, menyalin dan sebagainya.
5. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, patroon, dan sebagainya.

²⁵ Agus Suprijino, *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 65

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 90.

²⁸ Wina Sanjaya, *Op. Cit.*, hlm. 229.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
7. *Mental activities*, seperti menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya.
8. *Emotionl activities*, seperti menaruh minat, gembira, berani, tenang, gugup, kagum dan sebagainya.²⁹

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa adalah faktor eksternal, dan faktor internal.³⁰

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah seluh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikis).

a) Aspek psikologis (Fisik)

Orang yang belajar membutuhkan fisik yang sehat. Fisik yang sehat akan mempengaruhi seluruh jaringan tubuh sehingga aktivitas belajar tidak rendah. Keadaan sakit pada fisik/tubuh, mengakibatkan cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing dan sebagainya. Oleh karena itu, agar seseorang dapat belajar dengan baik maka harus mengusahakan kesehatan dirinya.

b) Aspek Psikologis (Psikis)

Menurut Sardiman A. M sedikitnya ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan

²⁹Ahmad Rohani, *Op. Cit*, hlm. 10.

³⁰Muhibbin, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 145.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aktivitas belajar. Faktor-faktor itu adalah perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif.³¹

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal siswa terdiri dari dua macam, yakni: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.³²

a) Lingkungan Sosial

Siswa sebagai peserta didik di lembaga formal (sekolah) sebelumnya telah mendapatkan pendidikan di lingkungan keluarga. Di keluargalah setiap orang pertama kali mendapat pendidikan. Pengaruh pendidikan di lingkungan keluarga, suasana di lingkungan keluarga, cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi, hubungan antar anggota keluarga, pengertian orang tua terhadap pendidik anak dan hal-hal lainnya di dalam keluarga turut memberi karakteristik, dan meningkatkan aktif dan pasifnya anak dalam mengikuti kegiatan tertentu, selain itu para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Lingkungan sekolah, di mana dalam lingkungan ini siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar, dengan segala unsur yang terlibat didalamnya seperti bagaimana guru menyampaikan materi, metode, pergaulan dengan teman-temannya dan lain-lain. Turut mempengaruhi tinggi rendahnya kadar aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

³¹Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 45.

³²Muhibbin Syah, *Op. Cit.*, hlm. 154.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Lingkungan Non Sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

3. Hubungan Metode *Brain Storming* dengan Aktivitas Belajar Siswa

Metode pembelajaran *Brain Storming* (Sumbang Saran) adalah suatu metode atau suatu cara mengajar yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Ialah dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat pula diartikan pula sebagai suatu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang sangat singkat.³³

Metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) merupakan cara guru mendapatkan ide terhadap permasalahan yang dilontarkan kepada siswa di dalam kelas, kemudian siswa diminta untuk meresponnya dengan pendapat atau komentar yang relevan.³⁴

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan ataupun tingkah laku untuk memahami materi pelajaran. Aktivitas ini menyangkut bagaimana usaha

³³ *Op. Cit*, hlm. 70

³⁴ *Ibid*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas.³⁵

Dalam metode ini bertujuan untuk memberikan rangsangan terhadap siswa untuk lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan membangun pengetahuannya melalui pendapat siswa tentang masalah yang diberikan oleh guru sehingga siswa aktif dalam proses belajar mengajar yang baik. Metode ini diberikan kepada siswa untuk melatih pikiran dan mengeluarkan pendapat. Jadi dengan diberikan kesempatan untuk melatih pikiran dan mengeluarkan pendapat maka secara tidak langsung guru telah memberikannya kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam mengeluarkan pendapatnya masing-masing dan sekaligus telah mengaktivitaskan siswa dalam pembelajaran, karena semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa maka aktivitas siswa juga semakin meningkat.

C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Istikomah yaitu dengan judul : “Penerapan Metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis, 2014/2015. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Istikomah terletak pada variabel X yaitu sama-sama menggunakan Metode *Brain Storming*

³⁵Sardiman A.M, *Op. Cit.*, hlm. 58.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Sumbang Saran), kemudian perbedaan penelitian ini selain dari waktu, tempat, dan mata pelajaran yang diteliti juga berbeda variabel Y, penelitian yang dilakukan oleh Istikomah untuk meningkatkan motivasi sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.³⁶

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rosita pada tahun 2012 dengan judul: “Penerapan Metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 009 Simpang Kubu Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”. Adapun persamaan penelitian ini pada metode *Brain Storming* (Sumbang Saran), perbedaan peneliti ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar, sedangkan peneliti yang saya teliti yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.³⁷

D. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar di kelas, guru harus memiliki metode, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki metode pembelajaran itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode pembelajaran. Sehingga dapat dipahami bahwa metode pembelajaran adalah

³⁶ Istikomah, Penerapan Metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV MI Kecamatan Pinggir Bengkalis Tahun Pelajaran 2014/2015, Skripsi, Pekanbaru: Universitas Islam Sultan Sarif Kasim Riau (Pekabaru), 2012.

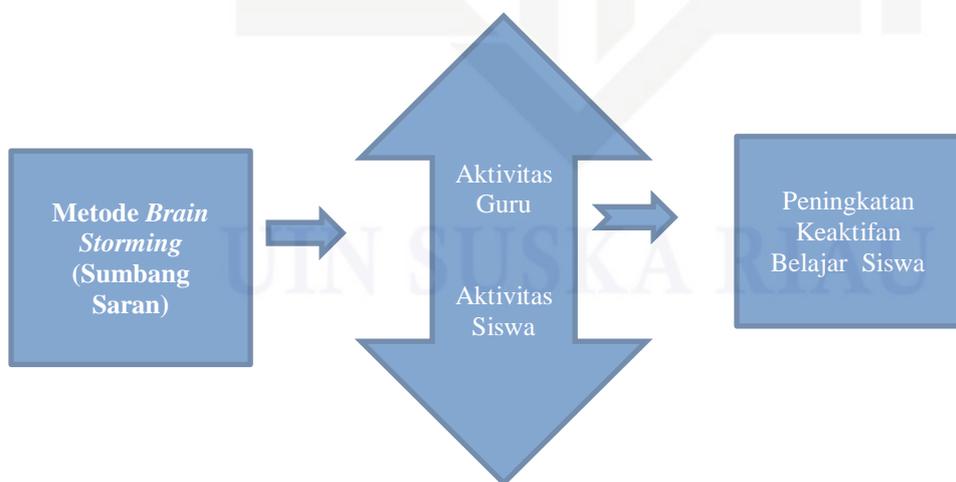
³⁷ Rosita, Penerapan Metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV IV Sekolah Dasar Negeri 009 Simpang Kubu Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar Tahun Pelajaran 2013/2014, Skripsi, Pekanbaru: Universitas Islam Sultan Sarif Kasim Riau (Pekabaru), 2013.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cara penyajian materi ajar kepada siswa yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar yang tercapai tujuan yang diinginkan.

Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar salah satunya adalah metode *Brain Storming* (Sumbang Saran). Metode ini bersifat partisipatif dan mengasyikkan, dan yang lebih penting metode ini memberikan peran aktif untuk dimainkan setiap siswa. Diharapkan melalui penerapan metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 009 Petala Bumi Kecamatan Severida Kabupaten Indragiri Hulu. Untuk mengetahui apakah metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 009 Petala Bumi Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu, maka perlu diperjelas variabel penelitian sebagai bahan yang akan dijadikan untuk penelitian. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar kerangka berfikir di bawah ini:



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dengan menerapkan Metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) adalah sebagai berikut:

- a. Guru melontarkan masalah kepada siswa.
- b. Guru merangsang pikiran siswa, sehingga terpancing emosinya dan akhirnya ia mau menjawab atau mengomentari masalah yang diajukan.
- c. Guru masing-masing siswa mengemukakan pendapat tentang permasalahan yang diajukan.
- d. Guru mencatat atau menampung semua pendapat siswa, dan tidak boleh mengomentari, lebih-lebih mengambil kesimpulan pendapat siswa tersebut.
- e. Guru mengklasifikasi dari berbagai pendapat yang dikemukakan oleh siswa.
- f. Guru mengambil kesimpulan sebagai pemecahan masalah.

b. Aktivitas Belajar Siswa

Adapun indikator keaktifan belajar siswa selama pembelajaran dengan penerapan metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) adalah sebagai berikut:

- a. *Visual activities*. Siswa aktif memperhatikan guru menyampaikan pelajaran.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. *Oral activities*. Siswa aktif bertanya kepada guru maupun teman dan menyatakan pendapat
- c. *Listening activities*. Siswa aktif mendengarkan percakapan pendapat teman.
- d. *Writing activities*. Siswa aktif menulis pendapat teman.
- e. *Motor activities*. Siswa aktif dalam membuat kesimpulan pelajaran.
- f. *Mental activities*. Siswa mampu memecahkan masalah atau pertanyaan yang diberikan.
- g. *Emotional activities*. Siswa berani dalam mempertahankan pendapat.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 009 Petala Bumi Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu mencapai di atas 75%.³⁸ Artinya dengan persentase tersebut hampir seluruh secara keseluruhan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau aktivitas belajar siswa tergolong “cukup tinggi”.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoretis di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah dengan penerapan metode *Brain Storming* (Sumbang Saran) ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 009 Petala Bumi Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu.

³⁸ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008, hlm. 257