



**PENGARUH MODEL BRAINSTORMING BERBANTU VIDEO PEMBELAJARAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK TEMA GLOBALISASI DI KELAS VI  
SDN NO 105361 LUBUK CEMARA**

**Aulia Fitri Khairina<sup>1</sup>, Sujarwo<sup>2</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Korespondensi: [auliafitrikhairina0002@gmail.com](mailto:auliafitrikhairina0002@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui pengaruh Model Brainstorming Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema Globalisasi di Kelas VI SDN No.105361 Lubuk Cemara dan seberapa signifikan pengaruh Model Brainstorming Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema Globalisasi di Kelas VI SDN No.105361 Lubuk Cemara. Metode penelitian yang digunakan ialah metode eksperimen dengan jenis Quasy Eksperimental dan dengan desain Two-group Pretest-Posttest Desaign. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN No.105361 Lubuk Cemara yang berjumlah 60 orang, dengan kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol. Untuk memperoleh data yang diperlukan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan intrumen berupa tes. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan uji-t. setelah dilakukan uji-t diperoleh harga thitung > ttabel ( $2,864154 > 1.994437$ ), maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Antara Model Brainstorming dengan hasil belajar tematik Tema Globalisasi di kelas VI SDN No.105361 Lubuk Cemara.

**Kata kunci:** Brainstorming, Hasil Belajar, Tematik.

**Abstract**

*This study aims to determine the effect of Video-Assisted Brainstorming Model on Globalization Theme Thematic Learning Outcomes in Grade VI SDN No. 105361 Lubuk Cemara. The research method used is an experimental method with a Quasy Experimental type and a Two-group Pretest-posttest Desaign. The population in this study were all students of class VI SDN No. 105361 Lubuk Cemara totaling 60 people, with class VI A as the experimental class and class VI B as the control class. To obtain the necessary data, in this study the researcher used an instrument in the form of a test. Data analysis used descriptive and inferential analysis techniques. Hypothesis testing is done by t-test. After the t-testis obtained, the value of tcount>ttable ( $2,864154 > 1.994437$ ), then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. From the results of this study, it can be concluded that there is a significant influence between the Brainstorming model and the thematic learning outcomes of the Globalization Theme in class VI SDN No. 105361 Lubuk Cemara.*

**Keywords:** Brainstorming, Learning Outcomes, Thematic



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses bagi manusia dalam memperoleh ilmu, keterampilan, pengalaman, nilai-nilai dan sikap-sikap positif guna meningkatkan kualitas, membesarkan kapasitas dan menemukan kebenaran. Pendidikan juga merupakan investasi jangka panjang bagi sebuah bangsa. Maka sudah selayaknya agar proses pendidikan dikelola dengan tepat agar peserta didik yang menjadi sasaran pendidikan memperoleh kompetensi-kompetensi yang benar-benar diperlukan dikehidupan mereka, baik hari ini maupun dimasa yang akan datang.

Salah satu upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan melakukan pengembangan kurikulum 2013. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Sukmawati & Hidayat, 2020) Pengembangan kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan bermoral. Namun, disamping solusi tersebut, untuk merealisasikan cita-cita pendidikan yang diharapkan, masih banyak permasalahan yang harus dihadapi.

Salah satu masalah yang sedang terjadi pada proses pendidikan di Indonesia ialah masih rendahnya kualitas pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan pada survei PISA 2018 (dalam Hewi dan Sholeh, 2020:30) yang menyatakan Indonesia berada pada peringkat ke74 dari 79 negara pada kategori membaca, sementara untuk kemampuan matematika dan kemampuan sains, Indonesia berada diperingkat 73 dan 71 dari 79 negara Negara partisipan PISA. Pernyataan rendahnya kualitas pembelajaran tersebut juga didukung oleh pendapat Pratiwi (2019:58) yang mengatakan sejak 15 tahun Indonesia menjadi partisipan dalam PISA pendidikan Indonesia tidak memberikan dampak signifikan, dan jika Indonesia tidak mampu membenahi sistem pendidikannya maka akan kalah dalam persaingan global. Lemahnya masalah pembelajaran di Indonesia adalah pengaruh dari sistem pembelajaran didalam kelas yang didesain tidak jauh berbeda dengan sistem kerja karyawan pabrik yang bekerja dibawah tekanan dan aturan. Seperti halnya siswa yang diminta mengerjakan tugas ini, mencatat itu atau diperintahkan untuk diam. Alur pembelajaran yang didominasi oleh guru, tidak dilibatkannya siswa dalam menemukan

konsep, memilih cara belajar dan nihilnya penjelasan akan manfaat suatu pembelajaran tentulah mengurangi keberhasilan dan kebermaknaan pembelajaran bagi siswa.

Masalah lainnya ditemukan pada saat peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas VI SDN 105361 Lubuk Cemara pada tanggal 10 Februari 2022. Masalah tersebut ialah rendahnya hasil belajar siswa Kelas VI pada pembelajaran tematik tema globalisasi. Menurut Susanto (2016:5) yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Pernyataan ketidaktuntasan siswa juga didukung dengan hasil penilaian UTS siswa kelas VI SDN No.105361 Lubuk Cemara pada pembelajaran Tematik Tema Globalisasi.

**Tabel 1**

**Data Hasil UTS Kelas VI di SDN No 105361 Lubuk Cemara**

No	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Mencapai KKM	Tidak Mencapai KKM
1.	VI A	70	30	26%	74%
2.	VI B	70	30	24%	76%

Tabel diatas menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema Globalisasi. Rendahnya hasil belajar siswa, dikarenakan minat dan motivasi belajar yang menurun efek dari lokasi dan jadwal pembelajaran yang berubah-ubah. Minat dan motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat dari Sifitrah dan Wahyuni (2020:59) yang mengatakan minat belajar yang baik dan motivasi belajar yang tinggi pastinya akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

Selain itu, peneliti menemukan masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran *Expository* yang menggunakan pendekatan *Teacher Centered* (berpusat pada guru) sehingga siswa menjadi kurang aktif. Kelemahan model *Expository* juga dijelaskan oleh Rachmawati (2018:52) yang mengatakan penggunaan model *Expository* sangat tergantung oleh guru, kemampuan siswa sulit dikembangkan dan tidak dapat melayani setiap perbedaan siswa baik pengetahuan, kemampuan maupun minat. Siswa hanya diarahkan untuk menerima dan menghafal informasi tanpa terlibat dalam menemukan informasi tersebut. Tidak hanya itu, media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik, yaitu hanya menggunakan papan tulis dan gambar-gambar pada buku. Hal ini tentu saja membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga siswa

menjadi pasif dan pembelajaran cenderung membosankan. Pernyataan tersebut senada dengan Yuliani dan Winata (2017: 32) yang mengatakan media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu perlu diterapkan model pembelajaran lain, yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satunya adalah model *Brainstorming*. Pada model ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, namun juga ikut berpartisipasi dalam menyubangkan gagasan, pendapat atau pengalaman mereka berdasarkan masalah yang dihadapkan oleh guru.

Selain itu, untuk mengurangi munculnya hambatan belajar (*learning obstacle*) tersebut, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. (Hidayat & khayroiyah, 2018) salah satu perangkat pembelajaran ialah media pembelajaran. Siswa pada tingkat pendidikan dasar sedang masih memasuki masa periode bermain. Selain itu, perkembangan kognitif mereka adalah periode transisi operasional konkret ke bahasa formal Piaget operasi. (Hidayat dkk, 2021: 1-2). Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik sehingga memotivasi mereka untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan ialah video pembelajaran. Dengan menggunakan video pembelajaran, siswa akan menggunakan 2 inderanya (penglihatan dan pendengaran) dalam menerima materi yang disampaikan guru, sehingga materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan menguji hipotesis dari data-data yang telah dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Metode penelitian yang digunakan ialah metode eksperimen dengan jenis penelitian *Quasy Eksperimental* dan dengan desain *Two-group Pretest Posttest Design*. Partisipan dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN No.105361 Lubuk Cemara. Sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas VI A yang berjumlah 30 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VI B yang berjumlah 30 orang sebagai kelas kontrol. Sampel pada penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik *Probability Sampling* dengan tipe *Simple Random Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan ialah tes. Instrumen tes yang digunakan berjumlah 30 soal telah valid dan reabel. Data berupa hasil belajar

yang diperoleh kemudian dilakukan teknik analisis data yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji statistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Analisis Data Uji Coba

Uji coba tes dilakukan di kelas VI SDN no.106192 KP Besar I/II. Analisis uji coba instrument dilakukan peneliti untuk mengetahui tingkat validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Dari analisis data uji coba dilakukan, diperoleh 30 soal yang valid dan 20 soal yang tidak valid, soal dengan kriteria baik sebanyak 23 soal, cukup baik sebanyak 11 dan kriteria kurang baik sebanyak 16 soal dan terdapat soal dengan kriteria sulit sebanyak 4 soal, sedang sebanyak 39 soal dan kriteria mudah sebanyak 7 soal. Berdasarkan uji reabilitas yang dilakukan, diperoleh harga koefisien soal = 1,017, sehingga soal uji coba tergolong sangat tinggi.

#### 2. Perbandingan Data Statistik Kelompok Model Eksperimen (*Brainstorming*) dan Kelompok Kontrol (*Expository*)

Perbandingan data statistik kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

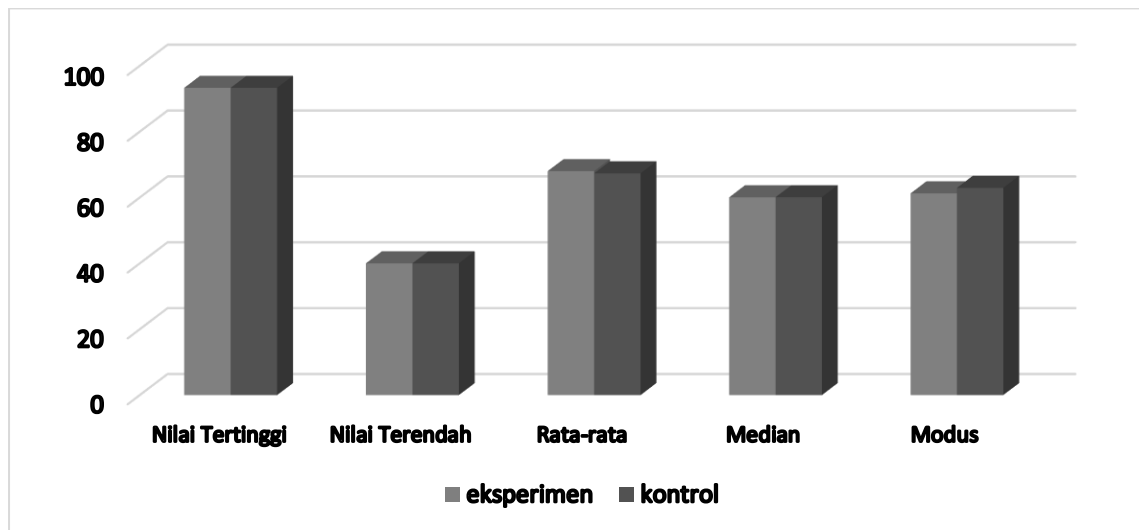
**Tabel 2**

**Perbandingan Data Statistik *Pretest* dan *Posttest***

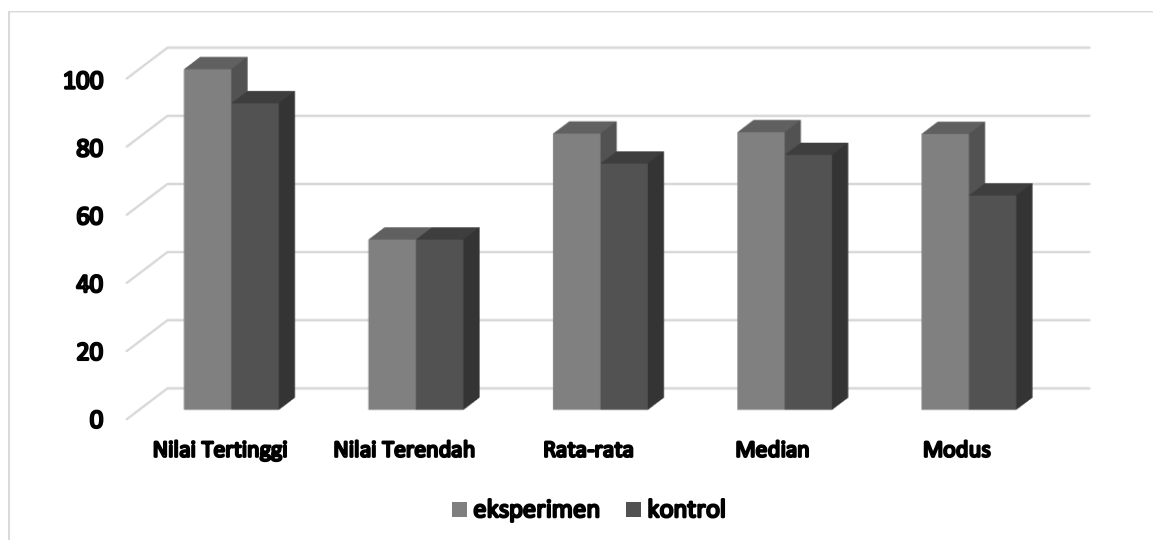
Data Statistik	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Tertinggi	93,3	93,3	100	90
Nilai Terendah	40	40	50	50
Rata-rata	68	67,33	81,1	72,3
Median	60,05	60,08	81,5	74,83
Modus	61,25	62,93	81	74
Jumlah Siswa	30	30	30	30

Tabel diatas memperlihatkan hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelompok yang menunjukkan perbedaan. Pada *Pretest*, data-data yang diperoleh dari kedua kelas cenderung sama atau hampir sama. Nilai tertinggi dan terendah kelas eksperimen dan kontrol ialah 93,3 dan 40. Rata-rata, median dan modus kelas eksperimen yaitu 68, 60,05 dan 61,25 sedangkan rata-rata, median dan modus kelas kontrol secara berurutan yaitu 67,33, 60,08 dan 62,93. Sedangkan pada *post-test*, nilai pada kelas

eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok dapat dilihat pada diagram dibawah ini



Gambar 1 Diagram Histogram perbandingan data statistik *pretest* kelompok eksperimen dan control



Gambar 2 Diagram histogram perbandingan data statistik *posttest* kelompok eksperimen dan control

## 3. Analisis data

Uji normalitas yang dilakukan menggunakan *liliefors* dengan taraf nyata 0,05. Setelah dilakukan penghitungan pada kedua sampel, maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Sampel**

Data Statistik	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyaknya sampel (n)	30	30	30	30
$L_{hitung}$	0,126052	0,123082	0,099226	0,066174
$L_{tabel}$	0,16176	0,16176	0,161761	0,161761
Kesimpulan	Normal	normal	normal	Normal

Dari tabel diatas dapat diketahui untuk kedua sampel memiliki harga  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas berdistribusi normal.

Untuk uji homogenitas yang dilakukan menggunakan uji Harley. Data yang diperoleh dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Sampel**

Data Statistik	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	30	30	30	30
$S^2$	203,1244138	201,4011609	135,597023	106,4777126
$F_{hitung}$	1,00855632		1,273477985	
$F_{tabel}$	1,860811435		1,860811435	

Berdasarkan tabel uji homogenitas pada *pretest* dan *posttest*, maka diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , sehingga data kedua kelompok kelas dinyatakan homogen.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, hasil belajar siswa menggunakan model *Brainstorming* mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas kontrol. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan tindakan pada kedua kelas sampel. Kelompok yang menggunakan model *Brainstorming* akan lebih berfikir untuk mengungkapkan



gagasan dari permasalahan yang disajikan. Pernyataan tersebut didukung oleh rata-rata model *Brainstorming* sebesar 81,1 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 72,83. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model *Brainstorming* berbantu video pembelajaran. terhadap pembelajaran tematik.

Hal tersebut juga sesuai dengan hasil uji-t, dimana pada perhitungan uji-t skor *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Skor *posttest* kelas yang menggunakan pembelajaran *Expository* dan kelas yang menggunakan model *Brainstorming* dimana nilai t hitung lebih besar dari t tabel ( $2,864154 > 1,994437$ ).

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar yang diajarkan dengan pembelajaran *Expository* dengan hasil belajar yang diajarkan dengan model *Brainstorming*, dimana hasil belajar kelompok yang menggunakan model *Brainstorming* lebih baik daripada kelompok yang menggunakan model pembelajaran ekspositori.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar tematik menggunakan model *Brainstorming* berbantu video pembelajaran. hal ini ditunjukkan dari perolehan hasil perhitungan uji hipotesis *posttest* melalui uji-t pada taraf signifikansi 0,05, dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2.864154 > 1.994437$ ). hasil ini diperkuat dengan pencapaian rata-rata nilai siswa pada kelas pembelajaran ekspositori dengan nilai 72,83 sedangkan model *Brainstorming* memperoleh nilai 81,1. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas kegiatan siswa pada pembelajaran *Brainstorming* lebih baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. (2016). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Frizka, N., Sihombing, N., & Rangkuti, D. (2022). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Keterampilan Berbicara Anak Di PAUD Bina Produktivitas Kecamatan Portibi

- Kabupaten Padang Lawas Utara Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(1), 49-59.
- Hidayat dkk. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10-18.
- Hidayat & Khayroiyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 1(1), 15-19.
- Husnul Nisak Ruwah, Dkk. (2020). *Statistik Deskriptif*. Banten: Unpam Press
- Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 180-188.
- Istarani & Intan Pulungan. (2020). *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Larispa
- Mujib, A., & Firmansyah. (2022, July). Improvement habits of minds in constructing mathematical proof using DNR-model. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1, p. 020038). AIP Publishing LLC.
- Mulyono, Abdurrahman. (2018). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 45-54.
- Nurmairina. 2019. *Pembelajaran Terpadu dan Tematik*. Medan: UMN Al-Washliyah
- Pratiwi, Cindy. (2021) *Pengaruh Model Make A Match Berbantu Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Ips Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SDN No. 105361 Lubuk Cemara*. Skripsi. Medan: Universitas Muslim Nusantara Al-Wahsliyah Medan
- Rifat. (2017). Instrumen Penelitian yang Valid dan Reliabel. *Jurnal Edukasi Sebelas April*. Vol. 1 No.1

- Rizki, Nanda. (2019). *Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming dengan Media Miniatur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas V Min 5 Aceh Besar*. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
- Rohmanurmeta, Fauzatul Ma'rufah, Dkk. (2016) Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4 No.2, Juli 2016
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Rusmono. (2017) *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Penerbit Galia Indonesia
- Sari, D. U., Mujib, A., & Rosita, T. (2022). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Dan Motivasi Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar Kecamatan Sekupang Batam. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(2), 329-340.
- Siska, A., Mujib, A., & Putri, D. A. P. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sekolah Batam (Studi Pada Sdn 005 Sekupang Batam). *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(1), 93-106.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmawarti, & Hidayat. (2021). Cultural-Based Alternative Assessment Development In Elementary School Mathematics. *Proceedings Of The First International Conference On Science, Technology, Engineering And Industrial Revolution (ICSTEIR 2020)*, 536(Icsteir 2020), 288–292.
- Susanto, Ahmad, (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group