

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Muhammad Athiyah Al-Abrasyi (dalam Abdul Mujib) “mengartikan Metode sebagai jalan yang dilalui untuk memperoleh pemahaman pada peserta didik. Abd al-Aziz mengartikan metode dengan cara-cara memperoleh informasi, pengetahuan, pandangan, kebiasaan berpikir serta cinta kepada ilmu, guru, dan sekolah”.¹

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa.² Berbagai macam metode pembelajaran saat ini yang sangat variatif dapat membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas. Akan tetapi, seorang guru hendaknya selalu memperhatikan banyak faktor dalam memilih dan menetapkan metode tersebut.³ Diantara banyak jenis metode ada beberapa Metode yang mengkhususkan kerja sama tim dan keaktifan.

Menurut Aunurrahman dalam buku Belajar dan Pembelajaran, keaktifan anak dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru di dalam proses pembelajaran. Demikian pula berarti harus dapat diterapkan oleh siswa dalam setiap bentuk kegiatan belajar. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya

¹ Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014) Hlm. 166

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011) Hlm. 80

³ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) Hlm. 95

keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional dan fisik jika dibutuhkan.⁴

Keaktifan dalam pembelajaran tercermin dari kegiatan, baik yang dilakukan guru maupun siswa.⁵ Keaktifan sendiri merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan. Karena suatu kegiatan belajar di kelas akan terlaksana dengan baik, jika para siswa berperan aktif dalam belajar, oleh sebab itu keaktifan merupakan hal yang patut untuk diperjuangkan oleh guru agar apa yang di inginkan kepada siswa dapat tercapai dengan sempurna.

Perubahan terjadi ketika pembelajaran berlangsung mempunyai sebuah aspek arahan. Kadang-kadang menimbulkan suatu perubahan dalam arah cita-cita warga sekolah tersebut.⁶ Guru hanyalah merangsang keaktifan dengan jalan menyajikan bahan pelajaran, sedangkan yang mengolah ialah siswa itu sendiri sesuai kemauan, kemampuan, bakat, dan latar belakang masing-masing.⁷

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam buku Belajar dan Pembelajaran, Keaktifan sebagai “Primus Motor” dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajar dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud

⁴⁴ Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2016) Hlm. 119

⁵ Hamdani, *Op cit* Hlm. 81

⁶ A. Surjadi, *Membuat Siswa Aktif Belajar*, (Bandung: Mandar Maju, 2012) Hlm. 3

⁷ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) Hlm. 11

perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu hasil dari suatu reaksi kimia, membuat karya tulis, membuat klipng, dan perilaku sejenis lainnya. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa lebih lanjut menuntut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.⁸

Keaktifan sendiri muncul jika kenyamanan dalam belajar ada dan guru yang memberikan materi mampu mengontrol kelasnya dengan baik. Keaktifan sesungguhnya bisa dicapai ketika seorang guru mampu mewujudkan tujuan awal dari pembelajaran dalam kelas itu sendiri. Keaktifan bermula dari siswa namun didukung dengan sistem pembelajaran yang sesuai dengan tujuan serta materi yang akan diajarkan ditata sedemikian rupa agar ringkas, padat dan menyenangkan serta tidak membuang waktu dan hemat biaya tentunya.

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengarm menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagiannya. Contoh kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan lain-lainnya.⁹

⁸ Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) Hlm. 51

⁹ *Ibid.*, Hlm. 45

Selain keaktifan siswa, yang harus diperhatikan ada hal lain yakni metode pembelajaran. Dalam hal ini pemilihan metode harus tepat, apalagi untuk membangkitkan keaktifan siswa dikelas sedikit di butuhkan usaha. Oleh sebab itu, metode *Brainstroming* baik untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

Menurut Wina Sanjaya dalam buku Strategi Pembelajaran, Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat di implementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.¹⁰

Menurut Ridwan Abdul Sani, dalam buku Inovasi Pembelajaran menyatakan bahwa Metode Curah Pendapat (*Brainstorming*) adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat. Metode ini sering digunakan dalam pemecahan/penyelesaian masalah kreatif dan dapat digunakan sendiri atau sebagai bagian dari strategi lain. Kegiatan curah pendapat sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan kedalam kegiatan kelompok, serta mengembangkan ide kreatif masing-masing peserta didik. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebanyak mungkin gagasan mengenai topik

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016) Hlm. 147

tertentu. *Brainstorming* dirancang agar diskusi menjadi menyenangkan dan santai, tetapi harus menaati aturan yang ditetapkan agar berhasil.¹¹

Oleh sebab itu, seorang guru semestinya mengetahui semua metode pembelajaran agar bisa menyesuaikan dengan keadaan siswa dan tujuan pembelajarannya. keadaan sekarang yang dapat diamati secara umum yakni kebanyakan guru selalu menggunakan metode ceramah dan metode diskusi dari awal pertemuan hingga berakhir pertemuan. Penerapan Metode *Brainstorming* bermanfaat yaitu siswa lebih aktif dan berpikir kreatif mengemukakan gagasan.¹² Selain itu menyampaikan materi pelajaran dengan hanya mengandalkan bahasa verbal tidak selamanya berjalan dengan efektif, dengan hanya mengandalkan bahasa sebagai media utama bisa terjadi siswa salah dalam menangkap informasi.¹³

Pada saat penulis melakukan observasi di SMP Negeri 4 Tanjung Lubuk banyak sekali kekurangan yang peneliti dapat amati. Mulai dari keadaan para siswanya. dan yang paling menonjol ialah keaktifan siswa dalam belajar dikelas. Padahal pembelajaran dalam kelas merupakan hal yang paling terpenting dalam tiap institusi pendidikan.

Pada Tanggal 9 Oktober 2017 pukul: 14.35 WIB. penulis melakukan sedikit observasi dengan beberapa siswa yang bersekolah di SMP Negeri 4

¹¹ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) Hlm. 203

¹² Muhammad Afandi Dkk, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013) Hlm. 105

¹³ Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014) Hlm. 107

Tanjung Lubuk dan siswa mengeluhkan jenuh dalam belajar di kelas dan tidak terlalu aktif dalam belajar dikarenakan kebanyakan gurunya memakai metode yang tidak menyenangkan dan kurang tepat. Dicontohkannya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai salah satu surah dalam Al-Qur'an hanya diberikan tugas membaca saja dan tidak untuk dihafalkan. Padahal surah tersebut penting untuk dihafal agar siswa dapat memahami makna dari materi atau bahan ajar tersebut. Dan hal tersebut berdampak pada keaktifan siswa untuk mengikuti pelajaran di kelas.

Oleh sebab itu dari hasil observasi di atas akhirnya penulis mencoba untuk memberikan salah satu solusi untuk para guru yang ingin siswa-siswinya berhasil dalam kegiatan belajar di kelas ialah dengan mencoba menggunakan Metode *Brainstorming* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan bertujuan agar seorang guru optimal dalam memberikan bahan ajar di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 4 Tanjung Lubuk Tahun Ajaran 2016/2017 dapat digambarkan bahwa:

1. Siswa tidak terlalu aktif dalam kegiatan belajar di kelas.
2. Siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan ide-idenya.
3. Kurang perhatiannya guru sebagai fasilitator.
4. Guru masih kurang kreatif mengenai metode pembelajaran.

C. Batasan masalah

Dalam upaya memperjelas dan mempermudah penelitian maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Brainstorming*.
2. Meningkatkan Keaktifan Siswa ini dibatasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Bahaya Minuman Keras, Judi dan Pertengkaran di kelas 8 tepatnya di kelas VIII I.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Keaktifan Siswa di kelas 8 Sebelum menerapkan Metode *Brainstorming* ?
2. Bagaimana Keaktifan Siswa di kelas 8 Sesudah menerapkan metode *Brainstorming* ?
3. Apakah ada perbedaan Keaktifan Siswa di kelas 8 sebelum dan sesudah menerapkan Metode *Brainstorming* ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian
 - a. Untuk mengetahui keaktifan siswa di kelas 8 Sebelum menerapkan metode *brainstorming*.
 - b. Untuk mengetahui keaktifan siswa di kelas 8 Sesudah menerapkan metode *brainstorming*.

- c. Untuk mengetahui apa ada perbedaan keaktifan siswa di kelas 8 sebelum dan sesudah menerapkan metode *brainstorming*.

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat penelitian bagi siswa antara lain :
 - 1) Dapat meningkatkan keaktifan siswa belajar dalam kelas.
 - 2) Dapat memberikan pembelajaran yang baik dan menyenangkan.
 - 3) Dapat mempermudah siswa memahami materi yang di ajar kan oleh gurunya.
- b. Manfaat Penelitian Bagi Guru :
 - 1) Dapat mempermudah seorang guru menyampaikan materi ajar.
 - 2) Dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa nya dan guru pun disenangi oleh siswa nya.
 - 3) Dapat meningkatkan semangat bagi guru dalam memberi pembelajaran di kelas.
- c. Manfaat Penelitian Bagi Sekolah :
 - 1) Terjadinya kenyamanan terhadap pembelajaran di kelas dapat membuat sistem peraturan disekolah berjalan dengan baik dan sesuai ketentuan.

F. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan kumpulan hasil penelitian yang relevan. Maksudnya meninjau atau memeriksa kepustakaan, baik kepustakaan Fakultas Tarbiyah maupun Institut serta skripsi atau karya ilmiah yang bersangkutan dan

juga jurnal yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti yang lebih mengkhususkan pengkajian terhadap penelitian yang terdahulu untuk mengetahui apakah permasalahan ini sudah ada mahasiswa yang meneliti dan membahasnya. Setelah mengadakan pemeriksaan terhadap beberapa kepustakaan, maka diketahui sudah ada beberapa hasil penelitian yang bisa dijadikan rujukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

Hairul Lutfi Savutra “Penerapan Metode *Brainstorming* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PAI Siswa Kelas X SMA YKPP Pendopo Kab. PALI” Hasil penelitiannya terdapat perbedaan antara kelas yang tidak menggunakan metode *brainstorming* dengan yang menggunakan metode *brainstorming*. Hal ini karena t_0 lebih besar dari t_t baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1% yaitu $2,71 < 3,836 > 2,02$. Maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif H_e diterima. Berarti antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan prestasi belajar siswa kelompok kontrol terdapat perbedaan dan dapat disimpulkan bahwa mengajar dengan menggunakan metode *brainstorming* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA YKPP pendopo.¹⁴

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di sebelumnya, ada kesamaan dengan penelitian yang penulis rencanakan, yaitu: menggunakan *brainstorming*. Namun terdapat perbedaan pada bagian variabel Y yakni hasil

¹⁴ Hairul Lutfi Savutra. *Penerapan Metode Brainstorming Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pai Siswa Kelas X Sma Ykpp Pendopo Kab. Pali*. (Palembang: Uin Raden Fatah Palembang, 2017) Hlm.106

belajar sedangkan yang peneliti teliti untuk saat ini adalah keaktifan siswa. kemudian penelitian di atas dilakukan di tingkat sekolah menengah atas sedang penulis melakukan penelitian ditingkat sekolah menengah pertama.

Dani Frengky Simanjuntak “Pengaruh Metode Pembelajaran dengan Menggunakan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Sukoharjo kelas X tahun Ajaran 2015/2016” hasil penelitiannya menjelaskan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada metode pembelajaran Brainstorming dengan menggunakan media visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah siswa kelas X di SMAN 1 Sukoharjo tahun ajaran 2015/2016, dengan diketahui $F_{010,732} > F_{tabel} 4,08$ sehingga dari hasil tersebut keputusan uji yang diambil H_0 ditolak, dengan taraf nyata 5%, dan H_1 Diterima.¹⁵

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di sebelumnya, ada kesamaan dengan penelitian yang penulis rencanakan, yaitu: menggunakan metode pembelajaran brainstorming. Namun terdapat perbedaan pada bagian variabel Y nya yakni hasil belajar sedangkan yang peneliti teliti untuk saat ini adalah keaktifan siswa. kemudian penelitian di atas dilakukan di tingkat sekolah menengah atas sedangkan penulis melakukan penelitian ditingkat sekolah menengah pertama.

¹⁵ Dani Frengky Simanjuntak. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dengan menggunakan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma N 1 Sukoharjo Kelas X Tahun Ajaran 2015/2016*. (Lampung: Universitas Lampung, 2016) Hlm. 74

[Http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pes/article/download/12102/pdf/201](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pes/article/download/12102/pdf/201) diakses pada tanggal: 22 Desember 2017 Pukul: 21.30 Wib

Hasil penelitian yang dilakukan Hairunnisah (2017) Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar dalam skripsinya yang berjudul “ Pengaruh Penerapan Metode *Brainstorming* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SLTP PGRI 1 Tamalate Makassar” dari penelitian ini berkesimpulan bahwa hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa metode *brainstorming* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SLTP PGRI 1 Tamalate Makassar dengan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas yang tidak menggunakan metode *brainstorming* yaitu 81. Sedangkan rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada kelas yang menggunakan metode *brainstorming* adalah 84,9. Hasil statistik inferensial dengan menggunakan *SPSS* versi 16 diperoleh nilai $sig(2. Tailed) \leq a$ atau $(0,031 \leq 0,05)$, maka berdasarkan criteria pengujian dapat dikatakan bahwa metode *brainstorming* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SLTP PGRI 1 Tamalate Makassar.¹⁶

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di sebelumnya, ada kesamaan dengan penelitian yang penulis rencanakan, yaitu: menggunakan metode pembelajaran *brainstorming* dan sekolah yang diteliti tingkat sekolah menengah pertama. Namun terdapat perbedaan dari variabel Y nya berbeda yakni hasil belajar sedangkan yang peneliti teliti untuk saat ini adalah keaktifan siswa.

¹⁶Hairunnisah, “ Pengaruh Penerapan Metode *Brainstorming* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sltp Pgr 1 Tamalate Makassar”, Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam (Makassar : Uin Alauddin Makassar, 2017), Hlm. 82

G. Kerangka Teori

Kerangka teori adalah uraian singkat mengenai tentang teori yang digunakan dalam penelitian ini. Dan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian. Kerangka teori ini dijadikan penulis sebagai suatu batasan masalah dalam membuat proposal ini. Adapun kerangka teori dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode *Brainstorming*

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang sistematis yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu, sehingga materi tersebut dapat diserap oleh peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.¹⁷

Metode *Brainstorming* pertama kali dicetuskan oleh Alex Frackney Osborn yang berasal dari Bronx, New York (USA) pada tahun 1953 dalam bukunya *Applied Imagination*. Menurut Sani “Metode *Brainsorming* adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari kelompokborang dalam waktu singkat¹⁸”. Sedangkan menurut Roestiyah “*brainstorming* adalah suatu metode mengajar oleh guru dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru¹⁹”. Selanjutnya siswa menjawab menyatakan pendapat atau komentar

¹⁷ Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2014), Hlm. 116

¹⁸ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), Hlm. 203

¹⁹ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), Hlm. 73

sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru dan dapat pula diartikan pula sebagai suatu cara untuk mendapatkan banyak ide dari kelompok manusia dalam waktu yang singkat.

Brainstorming merupakan bentuk dari pengembangan metode diskusi. Model diskusi banyak dikembangkan menjadi metode pembelajaran baru salah satunya yaitu metode *Brainstorming*. Diskusi adalah membahas suatu masalah oleh sejumlah anggota kelompok, setiap anggota kelompok bebas untuk menyumbangkan ide, saran, pendapat, informasi yang dimiliki, dan gagasan.

Setiap anggota bebas untuk menanggapi, didukung, atau bahkan tidak sepihak. Sedangkan metode *Brainstorming* semua ide atau gagasan ditampung oleh ketua kelompok dan hasilnya kemudian dijadikan peta gagasan. Hasil dari peta gagasan menjadi kesepakatan bersama dalam kelompok.

Menurut Danajaya, *Brainstorming* adalah dirancang untuk mendorong kelompok mengekspresikan berbagai macam ide dan menunda penilaian-penilaian kritis. Menurut Muhaimin metode *Brainstorming* merupakan suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman dari peserta.

Metode Brainstorming menurut Parera ialah aktivitas dari sekelompok kecil yang telah berkumpul untuk memproduksi atau menciptakan gagasan yang baru, original, praktis.²⁰

Metode Curah Pendapat (*Brainstorming*) adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat. Metode ini sering digunakan dalam pemecahan/penyelesaian masalah kreatif dan dapat digunakan sendiri atau sebagai bagian dari strategi lain. Kegiatan curah pendapat sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan kedalam kegiatan kelompok, serta mengembangkan ide kreatif masing-masing peserta didik. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebanyak mungkin gagasan mengenai topik tertentu. *Brainstorming* dirancang agar diskusi menjadi menyenangkan dan santai, tetapi harus menaati aturan yang ditetapkan agar berhasil.²¹

Jadi metode *Brainstorming* adalah suatu bentuk metode yang berbentuk diskusi kelompok yang bertujuan untuk memicu anggota kelompok agar mengeluarkan gagasan-gagasan, ide-ide dan pendapat mereka.

²⁰ Muhammad Afandi, Dkk. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. (Semarang: Unissula Press. 2013) Hlm. 103-104

²¹ Ridwan Abdullah Sani. *Inovasi Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2016) Hlm. 203

2. Keaktifan Siswa

Menurut KBBI aktif adalah Giat, dinamis. Dan keaktifan adalah kegiatan atau kesibukan.²²

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam buku Belajar dan Pembelajaran, Keaktifan sebagai “*Primus Motor*” dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajar dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu hasil dari suatu reaksi kimia, membuat karya tulis, membuat klipng, dan perilaku sejenis lainnya. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa lebih lanjut menuntut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam buku Belajar dan Pembelajaran, Siswa adalah Subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah.²³

²² *Kamus Besar Bahasa Indonesia(Kbbi)*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014). Hlm. 78

²³ Dimiyati Dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta.2013) Hlm, 22

Jadi, keaktifan siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas dengan cara ikut berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar di kelas.

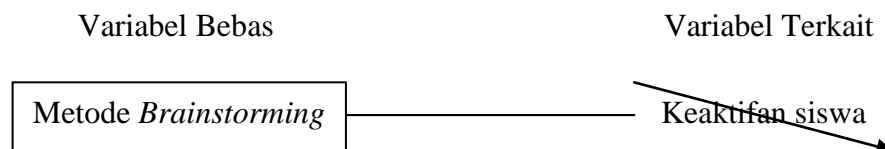
H. Variabel Penelitian

Dalam setiap penelitian variabel dapat diklarifikasikan dalam empat kategori, namun di peneletin eksperimen kali ini yang dipakai hanya dua variabel saja yakni: variabel bebas (*indenfendence variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas sendiri ialah merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan Variabel terikat ialah faktor utama yang ingin dijelaskan atau diprediksi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor lain.²⁴

Berdasarkan penjelasan diatas penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas: penggunaan Metode Brainstorming
2. Variabel terikat: Keaktifan Siswa

Skema Variabel



I. Definisi Operasional

Kedudukan definisi operasional dalam suatu penelitian sangat penting karena adanya definisi akan mempermudah para pembaca dan penulis itu

²⁴ Juliansyah Noor. Metodologi Peneltian. (Jakarta: Prena Media Group. 2015) Hlm, 48 Dan 49

sendiri dalam memberikan gambaran atau batasan tentang pembahasan dari masing-masing variabel. Untuk menghindari kemungkinan terjadinya penafsiran yang berbeda dengan maksud utama penulis, perlu beberapa penjelasan pokok yang menjadi variabel penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel.

1. Metode *Brainstorming*

Metode *Brainstorming* adalah suatu bentuk metode yang berbentuk diskusi kelompok kecil yang bertujuan untuk memicu anggota kelompok agar mengeluarkan gagasan-gagasan, ide-ide dan pendapat mereka.

Adapun indikator dari metode *Brainstorming* ini adalah sebagai berikut:

- a. Membimbing agar anak percaya diri
- b. Membimbing anak yakin dengan dirinya
- c. Membimbing anak berpikir kreatif
- d. Membimbing anak bekerja sama dengan temannya
- e. Membimbing anak agar mengikuti tata tertib
- f. Membimbing anak agar disiplin dalam belajar
- g. Membimbing anak agar memanfaatkan hal yang tersedia

2. Keaktifan siswa

Keaktifan Siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang siswa dalam mengikuti pelajaran dikelas dengan cara ikut

berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar dikelas. Keaktifan siswa sendiri merupakan variabel terikat dalam penelitian kali ini. Adapun indikator dari variabel ini adalah:

1. Menjawab pertanyaan
2. Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat
3. Memberikan gagasan yang cemerlang
4. Saling membantu antara Tim
5. Dapat menyelesaikan masalah yang ada
6. Berpartisipasi dalam kegiatan belajar dikelas
7. Mengerjakan tugas yang diberikan
8. berani maju kedepan kelas.

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan anggapan yang telah dikemukakan, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Ada perbedaan keaktifan siswa pada materi bahaya minuman keras, judi dan pertengkaran di kelas 8 dengan metode *Brainstorming* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dikelas 8 SMPN 4 Tanjung Lubuk.

H_o : Tidak ada perbedaan keaktifan siswa pada materi bahaya minuman keras, judi dan pertengkaran di kelas 8 dengan metode *Brainstorming* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dikelas 8 SMPN 4 Tanjung Lubuk.

K. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²⁵ Dalam pelaksanaan penelitian untuk dapat memperoleh hasil yang optimal maka suatu penelitian ilmiah harus didasarkan pada metode yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Sehubungan dengan hal tersebut maka dalam hal ini akan di bahas hal-hal sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *teratment* (perlakuan) tertentu.²⁶

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono pada desain ini dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dengan sesudah diberi perlakuan.²⁷

O₁ X O₂

Ket : O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = treatment yang diberikan

O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

²⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014). Hlm, 2

²⁶ *Ibid.*, Hlm. 6

²⁷ *Ibid*, Hlm. 74

2. Jenis dan Sumber Data

Data dapat didefinisikan sebagai sekumpulan informasi atau angka hasil pencatat atas sesuatu kejadian atau sekumpulan informasi yang digunakan untuk menjawab permasalahan.²⁸ Jadi data dapat diartikan sebagai sesuatu yang diketahui atau dianggap atau anggapan.

a. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif merupakan data berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif berupa data yang menunjukkan angka yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata atau gambar.²⁹ Data kualitatif merupakan data dari hasil observasi, wawancara yang terdapat dalam sampel dan tidak dapat

²⁸ Nanang Martono. *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder)*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada. 2014) Hlm. 84

²⁹ *Ibid.*, Hlm. 84

dinyatakan dalam angka-angka. Data ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dari pihak sekolah.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder:

1) Sumber data primer

Data yang diperoleh atau bersumber dari tangan pertama. Data primer penelitian ini diambil langsung oleh guru melalui siswa dengan memberikan tes.

2) Sumber data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau bersumber dari tangan kedua. Jadi, sata sekunder disini merupakan sumber data yang dijadikan penunjang dalam penelitian ini, seperti data yang diperoleh dari dokumentasi dari pihak sekolah (pegawai) serta literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Populasi

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan atribut: dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Dalam kerangka penelitian populasi merupakan salah satu hal yang esensial dan perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan sesuatu suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat guna untuk daerah (area) atau objek penelitian.³⁰

Berikut populasi yang digunakan oleh peneliti untuk sebagai bahan penelitian eksperimen yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 01
Jumlah kelas di kelas VIII. I

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	VIII 1	13	14	27
2.	VIII 2	11	15	26
	JUMLAH	24	29	53

Sumber Dokumentasi SMP Negeri 4 Tanjung Lubuk

³⁰ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*,. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014) Hlm. 144 Dan 145

b. Sampel

Sampel adalah suatu proporsi kecil dari populasi yang seharusnya diteliti, yang dipilih atau ditetapkan untuk keperluan analisis.³¹ Berdasarkan hal tersebut, yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII I. Hal ini didasarkan pada pengambilan sampel yang dilakukan secara *sampling purposive* yaitu teknik-teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.³²

Adapun tujuan dari *sampling purposive* yaitu agar tidak mengganggu aktivitas dan jam pelajaran pada khususnya mata pelajaran lain. Peneliti mengambil sampel kelas VIII I SMP Negeri 4 Tanjung Lubuk dikarenakan penetapan kelas ditentukan oleh prestasi belajar, hal ini lah yang menjadi pertimbangan mengambil kelas pertama. Adapun rincian siswa kelas VIII I yaitu sebagai berikut:

Tabel. 02

Jumlah Siswa di Kelas VIII I

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VIII I	13	14	27

Sumber: dokumen SMP Negeri 4 Tanjung Lubuk

³¹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2014), Cet-25, Hlm. 280

³² Sugiyono, *Opcit* Hlm. 85

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (=data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.³³ Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara sistematis.³⁴

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain yaitu wawancara dan kuesioner, kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi yang kami lakukan dengan mengamati secara langsung bagaimana jalannya proses penelitian dari awal sampai akhir di SMP Negeri 4 Tanjung Lubuk.

b. Angket (Kuisisioner)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan

³³ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), Hlm. 76

³⁴ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), Hlm. 143

tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁵ Ada beberapa jenis angket, di penelitian kali ini menggunakan angket tidak langsung. Angket tidak langsung yaitu angket yang berisi daftar pertanyaan tentang orang lain dan di isi oleh responden yang mengetahui tentang orang tersebut (dimana responden menjawab pertanyaan tentang orang lain).³⁶ Sebagian besar penelitian umumnya menggunakan kuesioner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data. Kuesioner atau angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrumen pengumpul data. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang Penerapan Metode *Brainstorming* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di Kelas 8 SMP Negeri 4 Tanjung Lubuk Kecamatan Tanjung Lubuk Kabupaten Ogan Komering Ilir. Cara memperoleh datanya peneliti menyebarkan angket siswa yang menjadi responden peneliti.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu. Dalam hal ini dokumen ini dapat berbentuk teks tertulis, gambar maupun foto yang terkait

³⁵ Sugiyono, *Op., Cit.*, Hlm. 199

³⁶ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) Hlm. 267

dengan penelitian. ³⁷ dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data tentang keaktifan siswa belajar dikelas 8 dengan menggunakan metode brainstorming di SMP Negeri 4 Tanjung Lubuk.

5. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: setelah data-data dikumpulkan, selanjutnya data dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara membahas, menjabarkan, menguraikan dan mencari hubungan-hubungan masalah yang telah ditelaah kemudian ditarik kesimpulan secara deduktif yang menarik kesimpulan dari penjelasan-penjelasan yang bersifat umum ditarik ke khusus sehingga penyajian hasil penelitian dapat dimengerti. Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus statistik tes “T” ³⁸

Dalam penelitian uji t digunakan untuk menguji dua hipotesis yang diajukan yaitu hipotesis pertama dan hipotesis kedua, dalam penelitian ini uji t yang digunakan bertujuan untuk membandingkan besarnya pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan Metode *Brainstorming* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data yang

³⁷ Muri Yusuf, *Op., Cit.*, Hlm 391

³⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), Hlm 315

diperoleh dari hasil penelitian diolah dengan uji t, test “t” berguna untuk dua sampel kecil yang satu sama lain tidak mempunyai hubungan. Rumusnya sebagai berikut.

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan:

T_0 : Hasil akhir perbandingan

M_1 : mean variabel X

M_2 : mean variabel Y

$SE_{M_1 - M_2}$: *Standar error* perbedaan antara mean variabel 1 dan mean variabel 2

Adapun langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut:

a) Mencari mean variabel X (variabel I) menggunakan rumus:

$$M_X \text{ atau } M_1 = \frac{\sum x}{N}$$

b) Mencari mean variabel Y (variabel II) menggunakan rumus:

$$M_y \text{ atau } M_2 = \frac{\sum y}{N}$$

c) Mencari SD variabel X menggunakan rumus:³⁹

³⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Pt Grafindo Persada, 2018), Hlm. 314

$$SD_X \text{ atau } SD_1 = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

d) Mencari SD variabel Y menggunakan rumus:

$$SD_Y \text{ atau } SD_2 = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}}$$

e) Mencari *standar error* Mean Variabel X menggunakan rumus:

$$SE_{M_1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1-1}}$$

f) Mencari *standar error* Mean Variabel Y menggunakan rumus:

$$SE_{M_2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2-1}}$$

g) Mencari *standar error* perbedaan antara mean variabel X dan mean variabel Y dengan menggunakan rumus:

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2}$$

h) Kemudian mencari “t” atau t_0 ⁴⁰

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

J. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulis dalam penyusunan penelitian ini, maka sistem pembahasannya adalah sebagai berikut:

⁴⁰ *Ibid.*, Hlm. 315

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, batasan masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, sistematika pembahasan.

Bab II landasan teori, Dalam Bab Ini membahas mengenai Konsep metode *brainstorming*, Tahapan metode *brainstorming*, kelemahan dan kelebihan metode *brainstorming*. Serta konsep keaktifan siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa.

Bab III Deskriptif wilayah, membahas tentang gambaran sekolah SMP Negeri 4 Tanjung Lubuk. Uraian dalam bab ini meliputi sejarah berdiri, visi dan misi, keadaan guru dan karyawan, keadaan siswa, keadaan sarana dan prasarana, denah lokasi proses belajar mengajar.

Bab IV analisis Data, yang meliputi penerapan metode *brainstorming* dan keaktifan siswa di kelas 8 SMP Negeri 4 Tanjung Lubuk Kecamatan Tanjung Lubuk Kabupaten Ogan Komering Ilir.

Bab V Penutup, yang meliputi kesimpulan dan saran.