

**PENGARUH *BRAINSTORMING* DAN DISKUSI TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PELAJARAN PAI DAN  
BUDI PEKERTI KELAS X IIS 2 DI SMA NEGERI 2 KOTA  
KEDIRI**

**SKRIPSI**

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Agama (S.Pd)



Oleh :

ELSA ALFIYA ALMAURIZA

NIM : 932101115

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI  
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH *BRAINSTORMING* DAN DISKUSI TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PELAJARAN PAI DAN BUDI  
PEKERTI KELAS X IIS 2 DI SMA NEGERI II KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Oleh :

**ELSA ALFIYA ALMAURIZA  
NIM. 932101115**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Pembimbing 1,

Pembimbing II,

**Dr.Mu'awanah,M.Pd.I**  
NIP.196806041998032001

**M.Alim Khoiri,S.H.I,M.Sy**  
NIP.198703142015031006

## NOTA KONSULTAN

Kediri, 30 Mei 2019

Nomor :  
Lampiran : 4 Lembar  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth,  
Bapak rektor IAIN Kediri  
Di  
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo  
Kediri

Assalamualaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan bapak rektor untuk membimbing penyusunan skripsi mahapeserta didik tersebut dibawah ini :

Nama : Elsa Alfiya Almauriza

NIM : 932101115

Judul : PENGARUH *BRAINSTORMING* DAN DISKUSI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS X IIS 2 DI SMAN 2 KEDIRI

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian tingkat akhir sarjana strata satu (S-1).

Bersamanya ini terlampir satu berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diajukan dalam sidang Munaqosah.

Demikian harap maklum dan atas kesediaan bapak kami mengucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pembimbing 1

Pembimbing 2

**Dr. Muawwanah, M.Pd.I**  
NIP. 196806041998032001

**M. Alim Khoiri, S.H.I, M.Sy**  
NIP. 198703142015031006

## NOTA PEMBIMBING

Kediri, 1 Mei 2019

Nomor :

Lamp : 4 Berkas

Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada,

Yth, Bapak Rektor Institut Agama

Islam Negeri (IAIN) Kediri

Di

Jl. Sunan Ampel No. 07 Ngronggo Kediri

Assalamualaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Rektor untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Elsa Alfiya Almauriza

NIM : 932101115

Judul : PENGARUH *BRAINSTORMING* DAN DISKUSI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS X IIS 2 DI SMAN 2 KEDIRI

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1). kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum adanya, atas kesediaan bapak, kami mengucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing 1

Pembimbing 2

**Dr.Muawwanah,M.Pd.I**  
NIP. 196806041998032001

**M.Alim Khoiri,S.H.I,M.Sy**  
NIP. 198703142015031006

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH *BRAINSTORMING* DAN DISKUSI TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI  
KELAS X IIS 2 DI SMA NEGERI II KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Oleh  
**ELSA ALFIYA ALMAURIZA**  
NIM. 932101115

Telah dipertahankan didepan penguji skripsi dan dinyatakan diterima sebagai  
salah satu prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Tanggal 16 Mei 2019

1. Penguji Utama

**Drs.Moh.ROIS,M.A**  
NIP.195907111992031002 (.....)

2. Penguji 1

**Dr.Muawwanah,M.Pd.I**  
NIP. 196806041998032001 (.....)

3. Penguji 2

**M.Alim Khoiri,S.H.I,M.Sy**  
NIP. 198703142015031006 (.....)

Mengetahui,  
Rektor IAIN Kediri

**Dr. Nur Chamid, MM**  
NIP. 196807141997031002

## HALAMAN MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (الانشراح : ٦)

Artinya : “sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”<sup>1</sup>.(QS.Al Insyirah :6)

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ. (الرَّعْدُ :

( ١١ )

Artinya : “Sesungguhnya allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”.(QS.Ar-Ra’du :11)

---

<sup>1</sup> Fahd Bin Abdul Aziz, *Majmu' Al Malik* (Madinatul Munawwarah:1997), 639.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan mempersembahkan Puji Syukur Kehadirat ALLAH SWT.*

*Penulis hadirkan Skripsi ini dengan tulus dan ikhlas*

*Kepada Ayahanda tercinta **H.Samut Rois, S.Ag***

*Ibunda tercinta **Ely sri winarti***

*Suami tercinta **M.Adib Eri Mashudi, S.E.I***

*Adik tercinta **Ahmad Azimul Khobir dan Muhammad Yusuf Hasan***

***Albana***

*Serta putra tersayang **Zhafran Muhammad Abqori Al-Adiby***

*Yang tiada henti mendo'akanku, mencurahkan kasih sayangnya,*

*Dan memberikan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.*

*serta teman-temanku prodi **PAI** sepejuangan selalu memberikan*

*semangat untuk menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.*

*Terimakasih untuk kalian semua yang selalu memberikan dukungan*

*dan semangat.*

## ABSTRAK

ELSA ALFIYA ALMAURIZA, Dosen Pembimbing Dra. Muawwanah,M.Pd.I dan Alim Khoiri,M.Pd.I : Pengaruh *Brainstorming* Dan Diskusi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Kelas X IIS 2 Di SMAN 2 Kediri, Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri 2019.

Kata kunci : *Brainstorming*, Diskusi, hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui,(1) Seberapa besar pengaruh *brainstorming* terhadap hasil belajar pelajaran PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 ?, (2) Seberapa besar pengaruh diskusi dalam meningkatkan hasil belajar pelajaran PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 ?, (3) Seberapa besar pengaruh *brainstorming* dan diskusi terhadap hasil belajar pelajaran PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 ?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian eksperimen, dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*, sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X IIS 2 yang berjumlah 30 peserta didik, pengambilan sampel menggunakan *probability sampling*, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi.

Hasil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut (1) *Brainstorming* dengan rata-rata sebesar 84, memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar sebesar 13,4 % (2) Diskusi dengan rata-rata sebesar 84, memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar sebesar 21,3 % (3) pengaruh *brainstorming*, dan diskusi memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar sebesar 11,3%, dengan rata-rata hasil belajar 94 Sedangkan 88,7% dipengaruhi oleh faktor lain.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Brainstorming* Dan Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pelajaran PAI Dan Bud Pekerti Kelas X IIS 2 SMA Negeri 2 Kota Kediri”.

Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan keselamatan. Sebagai obat dari berbagai penyakit dan semoga kita tergolong hambanya yang akan diberikan syafa'at di yaumul kiyamah nanti. Amin yaa rabbal alamin.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini, yakni kepada :

1. Dr.Nur Chamid,MM selaku rektor IAIN Kediri memberikan kesempatan bagi kami untuk turut andil dalam penyelesaian program studi PAI yang berimbas pada pengabdian guru kepada negara dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa.
2. Dr.Muawanah,M.Pd.I dan M.Alim Khoiri,S.H.I,M.Sy selaku dosen pembimbing, memberikan arahan dan bimbingan kepada kami dalam penyelesaian tugas akhir skripsi kami.
3. Dr.Ali Anwar,M.Ag selaku dekan fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN kediri. Serta guru kami dalam mengembangkan kapasitas keilmuan kami. Terimakasih.
4. Seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, terimakasih atas segala kebijakan dan manajemennya sehingga penulis dapat menyelesaikan program pendidikan strata 1.

5. Teman – teman mahasiswa di IAIN kediri dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, telah memberikan dukungan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan studi Strata-1.
6. Ayah,ibunda, suami, adik dan anak yang menemani dengan tabah dan setia, serta penuh perhatian selama penulis menyelesaikan studi.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut dapat menjadi amal jariyah dan kebaikan yang berlipat ganda sehingga dapat menjadi bekal dikehidupan kemudian hari. Amiin

Kediri, 7 Mei 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
NOTA KONSULTAN .....	iii
NOTA PEMBIMBING .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
E. Hipotesis Penelitian.....	9
F. Asumsi Penelitian.....	9
G. Penegasan Istilah.....	10
BAB II LANDASAN TEORI .....	11
A. Metode <i>Brainstorming</i> .....	11
B. Diskusi .....	14
C. Hasil Belajar.....	16

BAB III METODE PENELITIAN .....	20
A. Rancangan penelitian .....	20
B. Populasi dan Sampel .....	21
C. Pengumpulan Data .....	22
D. Instrumen Penelitian.....	23
E. Analisis Data .....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	27
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Deskripsi Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Pengujian Hipotesis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V PEMBAHASAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Metode <i>Brainstorming</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Metode Diskusi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Hasil Belajar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Pengaruh <i>Brainstorming</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Pengaruh Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. Pengaruh <i>Brainstorming</i> Dan Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB VI PENUTUP .....	27
A. KESIMPULAN .....	27
B. SARAN .....	28
DAFTAR RUJUKAN .....	30
LAMPIRAN -LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DOKUMENTASI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
RIWAYAT HIDUP.....	33



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Deskripsi Data <i>Brainstorming</i>
Tabel 2	: Korelasi Data <i>Brainstorming</i>
Tabel 3	: Koefisien Korelasi <i>Brainstorming</i>
Tabel 4	: Uji Anova Variabel <i>Brainstorming</i> dengan Hasil Belajar
Tabel 5	: Koefisien Regresi Antara <i>Brainstorming</i> terhadap Hasil Belajar
Tabel 6	: Deskripsi Data Diskusi
Tabel 7	: Korelasi Data Diskusi
Tabel 8	: Koefisien Korelasi Diskusi
Tabel 9	: Uji Anova Variabel Diskusi Terhadap Hasil Belajar
Tabel 10	: Koefisien Regresi Antara Diskusi Terhadap Hasil Belajar
Tabel 11	: Deskripsi Data <i>Brainstorming</i> dan Diskusi dan Hasil Belajar
Tabel 12	: Korelasi Data <i>Brainstorming</i> dan Diskusi dan Hasil Belajar
Tabel 13	: Koefisien Korelasi <i>Brainstorming</i> dan Diskusi dan Hasil Belajar
Tabel 14	: Uji Anova Variabel <i>Brainstorming</i> dan Diskusi Terhadap Hasil Belajar
Tabel 15	: Koefisien Regresi Antara <i>Brainstorming dan</i> Diskusi Terhadap Hasil Belajar

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Nilai *Brainstorming*
- Lampiran 2 : Nilai Diskusi
- Lampiran 3 : Tabel peningkatan *Brainstorming*
- Lampiran 4 : Tabel peningkatan Diskusi
- Lampiran 5 : Indeks Gain *Brainstorming*
- Lampiran 6 : Indeks Gain Diskusi
- Lampiran 7 : RPP Madinah
- Lampiran 8 : RPP Haji, zakat dan wakaf
- Lampiran 9 : Lembar Observasi Siswa
- Lampiran 10 : Lembar Observasi Guru

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran menggunakan pendekatan *teacher centered* merupakan pembelajaran yang sudah lazim digunakan oleh seorang pendidik atau pendidik. Seorang pendidik terkadang hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran sehingga peserta didik tidak begitu aktif dalam pembelajaran. Dewasa ini pembelajaran menggunakan metode ceramah tidak begitu memberikan hasil belajar peserta didik yang baik pada materi-materi tertentu, padahal ketercapaian ketuntasan belajar minimal dalam pembelajaran merupakan target yang harus dicapai oleh peserta didik dalam setiap jenjang pendidikan.

Permasalahan pembelajaran tersebut harus segera diatasi. Adanya inovasi pembelajaran dalam pendidikan merupakan cara ampuh untuk menyelesaikan masalah tersebut seperti kata Bobby De Potter yang mengatakan “Seorang *quantum teacher* mengorkestrasi pembelajaran sesuai dengan modalitas dan gaya para pelajarnya”.<sup>2</sup> Pernyataan Bobby De Potter memberikan gambaran bahwa dalam satu kelompok kelas, peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik yang kesemuanya itu harus menjadi pertimbangan pendidik sebelum melaksanakan pembelajaran agar kelas menjadi nyaman

---

<sup>2</sup> Bobby De Potter Dan Mark Readon, *Quantum Teaching* (Bandung: Kaifa, 2000), 115.



dan menyenangkan bagi semua peserta didik sehingga hasil belajar yang menjadi target pembelajaran dapat dicapai peserta didik dengan baik.

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat memperlambat proses pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Peserta didik tidak serta merta disalahkan apabila tidak mencapai target yang ditentukan, Namun lebih dari itu bagaimana pendidik melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Teori tentang hasil belajar dikemukakan oleh Jay Moskowitz dan Maria Stephens yang berbunyi "*to better measure the outcomes of learning more clearly define the domains in which knowledge, skills and abilities are assessed*".<sup>3</sup> pernyataan tersebut menjelaskan bahwa untuk mengukur hasil pembelajaran yang baik maka dilihat dari aspek pengetahuan, keterampilan dan kemampuan.

Benjamin S. Bloom juga membagi tujuan pendidikan menjadi tiga domain yaitu<sup>4</sup> :

1. *Cognitive Domain* (ranah kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek pengetahuan atau intelektual.
2. *Affective Domain* (Ranah afektif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek sikap atau perilaku.
3. *Psychomotor Domain* (ranak psikomotor), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik.

---

<sup>3</sup> Jay H. ,Oskowits Dan Maria Stephens, *Comparing Learning Autcomes (International Assessments And Education Policy)*( New York : Routledgefalmer, 2004), 215.

<sup>4</sup> Benjamin S. Bloom, *Taxonomy Of Educational Objectives* (Canada: Publisid Simultaneously, 1956), 194.

Menteri pendidikan dan kebudayaan indonesia juga telah mengeluarkan PERMENDIKBUD No 4 Tahun 2018 tentang penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan dan penilaian hasil belajar oleh pemerintah. Bab II tentang penyelenggaraan pasal 2 ayat 1 bahwa penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan dilaksanakan melalui USBN dan US.

Bab VI tentang kelulusan peserta didik dari satuan/program pendidikan ayat 1 menyatakan bahwa peserta didik dinyatakan lulus dari satuan/program pendidikan setelah : (1) menyelesaikan seluruh program pembelajaran (2) memperoleh nilai sikap / perilaku minimal baik (3) lulus ujian satuan/program pendidikan. Dari pernyataan PERMENDIKBUD tersebut dapat diambil kesimpulan bahwasannya hasil belajar merupakan salah satu prasyarat kelulusan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Sekarang ini banyak isu-isu pendidikan yang mengungkapkan ujian nasional pendidikan bukan lagi menggunakan sistem 20 paket soal untuk 20 peserta didik dalam 1 kelas namun sekarang pemerintah memperbaiki lagi sistem ujian nasional menggunakan UNBK (ujian nasional berbasis komputer). UNBK dinilai efektif untuk menanggulangi adanya kebocoran kunci jawaban dalam pelaksanaan ujian nasional. Selain itu UNBK dapat efisien dalam penggunaan dana pendidikan.

Untuk mempersiapkan peserta didik yang siap dalam menjalani ujian nasional yang berimbang pada hasil belajar peserta didik maka perlu bagi pendidik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar sebaik mungkin

sehingga peserta didik menjadi faham atas apa yang seharusnya mereka fahami dari ilmu pengetahuan yang dipelajari.

Dalam UU sistem pendidikan nasional No 20 tahun 2003 Pendidik sebagai fasilitator berkewajiban sebagai berikut:

1. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna<sup>5</sup>, menyenangkan<sup>6</sup>, kreatif<sup>7</sup>, dinamis<sup>8</sup> dan dialogis<sup>9</sup>.
2. mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan
3. Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.<sup>10</sup>

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan dinamis, seorang pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli diantaranya yaitu metode *brainstorming*. Metode *brainstorming* ini di populerkan oleh penciptanya Alex Frackney Osborn seorang pemikir dari New York (USA) pada tahun 1957. Alex menuangkan gagasan pemikirannya kedalam bukunya yang berjudul *applied imagination*. Metode ini merupakan metode mengajar yang diterapkan oleh pendidik dengan cara melontarkan suatu permasalahan

---

<sup>5</sup> Yang dimaksud Bermakna (*meaningfull learning*) yaitu suasana pendidikan yang mengandung arti penting untuk dipelajari dan diingat dalam kehidupan.

<sup>6</sup> Yang dimaksud Menyenangkan (*joyfull learning*) yaitu suasana pendidikan yang berusaha membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, tercipta arti penting, kephahaman dan nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik.

<sup>7</sup> Yang dimaksud Kreatif yaitu suasana pendidikan yang mampu membangkitkan daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan ide-ide dan bakat peserta didik.

<sup>8</sup> Yang dimaksud dinamis yaitu suasana pendidikan yang penuh semangat, cepat bergerak, mudah menyesuaikan diri dan dapat mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

<sup>9</sup> Yang dimaksud dialogis yaitu suasana pendidikan yang bersifat terbuka dan komunikatif sehingga terlibat penuh dalam pelaksanaan pendidikan.

<sup>10</sup> UU Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 (Permata Press), 23.

kepada peserta didik kemudian peserta didik menjawab permasalahan tersebut secara bergiliran.

Chauncey Wilson dalam bukunya yang berjudul *Brainstorming and beyond (a user centered design method)* mengatakan bahwa *brainstorming* digunakan untuk menghasilkan ide-ide atau kebutuhan (*generate ideas or requirements*), menemukan solusi untuk masalah yang spesifik (*find solutions to specific problems*), menjelajahi ruang design baru (*explore new design spaces*), dan menghasilkan kohesi sosial dengan tim produksi (*generate social cohesion within product teams*).<sup>11</sup>

Metode *Brainstorming* dinilai efektif karena pada penerapannya tidak ada istilah diskriminasi atau perbedaan perlakuan antar peserta didik. Pelaksanaan metode *brainstorming* memberikan peluang bagi setiap peserta didik untuk mengungkapkan ide/ gagasan yang dimilikinya dalam pembelajaran tanpa di kritik terlebih dahulu oleh pendidik sehingga dapat membangun kepercayaan pada diri peserta didik.

John R. Rossiter juga mengungkapkan prinsip *brainstorming* yaitu (1) instruksi *brainstorming* penting dan harus menekankan secara rinci dan jumlah ide (2) target yang spesifik dan sulit harus ditetapkan untuk sejumlah ide (3) individu bukan kelompok harus menghasilkan gagasan (4) kelompok digunakan untuk menggabungkan dan memperbaiki ide (5) individu harus memberikan penilaian akhir untuk memilih ide terbaik.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Chauncey Wilson, *Brainstorming And Beyond (A User Centered Design Method)* (USA: Elsevier, 2013), 5.

<sup>12</sup> John R. Rossiter Dan Gary L. Lilien, "New *Brainstorming* Principles", *Australian Journal Of Management*, 1 (June, 1994), 61.

Metode pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi peserta didik yaitu melalui metode diskusi. Pada penerapan diskusi seorang pendidik memberikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan pembelajaran kemudian peserta didik membahas mengenai permasalahan tersebut beserta satu kelompok. Diskusi kelompok bisa disebut diskusi kelas dimana seluruh anggota kelas terlibat dalam pelaksanaan diskusi. Penerapan diskusi ini dinilai efektif karena peserta didik yang cenderung tidak aktif dalam pembelajaran akan bertemu dengan peserta didik yang aktif sehingga akan memberikan dampak positif bagi pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Abdul Majid dalam bukunya strategi pembelajaran memberikan pengertian diskusi kelompok adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan seluruh anggota kelas dengan dibentuk formasi *small group discusstion*. Formasi *small group discusstion* memberikan kelebihan yaitu konten isi topik pembahasan dalam diskusi jelas/tepat tidak melebar, penyatuan pendapat yang relevan dengan hasil pembahasan mudah, Kemudahan bagi pendidik untuk mengarahkan peserta didik dalam proses pemecahkan masalah.

Untuk mewujudkan suasana pendidikan bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis maka pendidik seharusnya mengetahui karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkannya serta penggunaan metode pembelajaran yang mampu menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Robert dkk dalam bukunya *computer supported collaborative learning in hinger* Mengungkapkan bahwa melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mengeksplorasi dan mendorong tanggung jawab peserta didik untuk belajar.

Pengetahuan mengenai metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan merupakan aspek yang penting dalam mewujudkan suasana belajar yang efektif. Suasana belajar dapat terwujud dengan baik manakala penggunaan metode pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan yang benar. Oleh karena itu peneliti berusaha mengolaborasi metode pembelajaran *brainstorming* dan diskusi kelompok terhadap peningkatan hasil belajar PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 SMA Negeri 2 Kota Kediri

## **B. Rumusan Masalah**

1. Adakah pengaruh metode *brainstorming* terhadap peningkatan hasil belajar PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 SMA Negeri 2 ?
2. Adakah pengaruh metode diskusi terhadap peningkatan hasil belajar PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 SMA Negeri 2 ?
3. Adakah pengaruh *brainstorming* dan diskusi terhadap peningkatan hasil belajar pelajaran PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 SMA Negeri 2 ?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *brainstorming* terhadap peningkatan hasil belajar pelajaran PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 SMA Negeri 2.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode diskusi terhadap peningkatan hasil belajar pelajaran PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 SMA Negeri 2.
3. Untuk mengetahui Pengaruh *brainstorming* dan diskusi kelompok terhadap peningkatan hasil belajar pelajaran PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 SMA Negeri 2.

### D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini menguji penelitian yang diajukan oleh Robert dkk. yang berbunyi, “*involves students actively in the learning process And here, that it creates an environment of active, involved, exploratory learning ; encourages student responsibility for learning ; involves students in developing curriculum and class procedures;*”.<sup>13</sup> merupakan variabel yang berkontribusi terhadap ketercapaian metode pembelajaran. Sedangkan hasil penelitian ini diharapkan mempunyai 2 (dua) kontribusi, yaitu teoritis dan praktis.

Kontribusi teoritis adalah memperkaya teori tentang strategi pembelajaran dan pengembangan kurikulum pendidikan. Sedangkan kontribusi praktisnya adalah, dijadikan acuan oleh pendidik PAI dan budi

---

<sup>13</sup> Roberts Tim S, *Computer Supported Collaborative Learning In Higher Education* (Amerika: Idea Group Publishing, 2005), 2.

pekerti untuk melaksanakan pembelajaran tidak hanya terpaku dengan satu metode.

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan hasil belajar, dapat mengeksplorasi pengetahuannya dalam pembelajaran dan dapat dijadikan percobaan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Memperhatikan kerangka berfikir diatas. Maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh *brainstorming* dan diskusi terhadap peningkatan hasil belajar pelajaran PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 SMA Negeri 2.

Ha : Ada pengaruh *brainstorming* dan diskusi terhadap peningkatan hasil belajar pelajaran PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 SMA Negeri 2.

#### **F. Asumsi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan asumsi bahwa peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh *brainstorming* dan diskusi terhadap peningkatan hasil belajar PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 di SMAN 2 Kota Kediri. Apakah hasil belajar hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran atau dapat dipengaruhi oleh yang lain. Ini menjadikan penulis tertarik untuk mengambil judul tersebut.



## G. Penegasan Istilah

1. *Brainstorming* merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk menghasilkan ide-ide dari permasalahan yang spesifik. Istilah *brainstorming* dipopulerkan oleh seorang pemikir dari New York USA yaitu Alex Fracney Osbrorn. Dalam bukunya *applied imagination* dia menyatakan bahwa *brainstorming* merupakan metode bagi kelompok - kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan.
2. Diskusi adalah metode pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas terlibat dalam penyelesaian permasalahan secara kelompok. Abdul majid dalam bukunya mengatakan diskusi adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh seluruh anggota kelas sebagai peserta diskusi.
3. Hasil belajar adalah sesuatu yang diberikan kepada seseorang setelah melakukan suatu pembelajaran. Jay Moskowitz dan Maria Stephen menyatakan untuk mengukur hasil belajar yang baik maka dapat dilakukan melalui aspek pengetahuan, keterampilan dan kemampuan.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Metode *Brainstorming*

Metode *Brainstorming* pertamakali dipopulerkan oleh Alex Frackney Osborn seorang pemikir dari New York (USA) pada tahun 1957. Alex menuangkan gagasan pemikirannya kedalam bukunya yang berjudul *applied imagination*. Metode ini merupakan metode mengajar yang diterapkan oleh pendidik dengan cara melontarkan suatu permasalahan kepada peserta didik kemudian peserta didik menjawab permasalahan tersebut secara bergiliran. Alex Osborn mengatakan sebagaimana yang dikutip oleh Nurul bahwa *brainstorming* sebagai sebuah metode bagi kelompok-kelompok yang sedang memecahkan masalah. Osborn juga mengatakan penggunaan istilah *brainstorming* mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah.<sup>14</sup>

Metode *brainstorming* adalah teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Metode ini disebut juga metode curah pendapat yang mengutamakan perubahan pengetahuan atau ranah kognitif. Metode *Brainstorming* adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman dari semua peserta. Pada metode ini pendapat seseorang tidak untuk ditanggapi melainkan membuat komplikasi (kumpulan) pendapat

---

<sup>14</sup> Nurul Fajri Dan Yani Kusmasni, "Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Metode *Brainstorming*", FACTUM, 2 (Oktober, 2016), 249.

semua peserta yang sama atau yang berbeda. hasilnya kemudian dijadikan peta gagasan untuk menjadi pembelajaran bersama.<sup>15</sup>

Metode *Brainstorming* mengajak peserta didik untuk berfikir kritis. Menurut Edward Glaser sebagaimana yang dikutip oleh Dwi Utami bahwa berpikir kritis sebagai pengetahuan tentang metode pemeriksaan dan penalaran yang logis selain itu berpikir kritis menuntut upaya keras untuk memeriksa pengetahuan asertif berdasarkan bukti yang nyata.<sup>16</sup> Maksud dari pernyataan tersebut bahwa seseorang yang diberikan stimulus berupa pemecahan suatu masalah akan mendorong seseorang untuk berfikir secara mendalam dan tepat dalam mengemukakan pemikirannya.

Hairul dalam skripsinya mengatakan bahwa metode *brainstorming* adalah suatu metode atau cara untuk mengunpulkan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu yang singkat dengan cara pendidik melontarkan suatu masalah kepada peserta didik kemudian peserta didik menjawab, menyatakan pendapat atau memberikan komentar terhadap permasalahan yang ada.<sup>17</sup>

Chauncey Wilson dalam bukunya yang berjudul *Brainstorming and beyon (a user centered design method)* mengatakan bahwa *brainstorming* digunakan untuk menghasilkan ide-ide atau kebutuhan (*generate ideas or requirements*), menemukan solusi untuk masalah yang spesifik (*find solutions to specific problems*), menjelajahi ruang design baru (*explore*

---

<sup>15</sup> *Kumpulan Metode Pembelajaran Dan Pendampingan*, 130.

<sup>16</sup> Dwi Utami, "Pengaruh Metode *Brainstorming* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6 (Desember, 2015), 237.

<sup>17</sup> Hairul Lufvi Saputra, "Penerapan Metode *Brainstorming* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran PAI (Studi Eksperiment Peserta didik Kelas X Di SMA YKPP Pendopo Kabupaten Pali)" Skripsi (Palembang: Program Sarjana UIN, 2017), 31.

*new design spaces*), dan menghasilkan kehesi sosial dengan tim produksi (*generate social cohesion within product teams*).<sup>18</sup>

1. Ketentuan-ketentuan dalam metode *brainstorming*<sup>19</sup>
  - a. Tunda keputusan, maksudnya hindari pemberian kritik terhadap setiap gagasan yang muncul. Gagasan dipilih setelah mendapatkan banyak gagasan. Menurut Balacova sebagaimana dikutip oleh Agung bahwa pada metode ini peserta didik yang menyampaikan pendapatnya tanpa ada yang mengkritik atau menyanggah sebelum sesi evaluasi.<sup>20</sup>
  - b. Munculkan sebanyak mungkin gagasan, maksudnya gunakan gagasan yang aneh dan lucu untuk merangsang gagasan lain yang lebih banyak.
  - c. Orang umumnya sangat hebat dalam menilai dan mengkritik, Berilah kesempatan suatu gagasan dapat berkembang.

John R. Rossiter juga mengemukakan beberapa prinsip *brainstorming*. John mengatakan,

*The principles are: (a) brainstorming instructions are essential and should emphasize, paradoxically, number and not quality of ideas; (b) a specific, difficult target should be set for the number of ideas; (c) individuals, not groups, should generate the initial ideas; (d) groups should then be used to amalgamate and refine the ideas; (e) individuals should provide the final ratings to select the best ideas, which will increase commitment to the ideas selected; and,*

---

<sup>18</sup> Chauncey Wilson, *Brainstorming And Beyond (A User Centered Design Method)* (USA: Elsevier, 2013), 5.

<sup>19</sup> Muhammad Zulfikar, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode *Brainstorming* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dikelas X Madrasah Aliyah 1 STABAT" Skripsi (Medan: Program Sarjana UIN, 2017), 32.

<sup>20</sup> Yuni Tri Astuti Dan Agung Haryanto, "Implementasi Metode *Brainstorming* Dalam Model Group Investigation Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X IPS 3 SMAN 1 Batu", *JPE*, 2 (2017), 110.

*(f) the time required for successful brainstorming should be kept remarkably short.*<sup>21</sup>

- d. Setiap individu harus menghasilkan gagasan.
  - e. Pembentukan kelompok digunakan untuk menyatukan dan menyempurnakan ide-ide.
2. Langkah-langkah *brainstorming*
    - a. Munculkan permasalahan
    - b. Rangsang pikiran peserta didik mengenai permasalahan tersebut
    - c. Peserta didik mengemukakan pendapat
    - d. Pendidik menulis semua pendapat peserta didik
    - e. Klarifikasi oleh pendidik
  3. Kekurangan Metode *brainstorming*
    - a. Anak yang kurang aktif selalu ketinggalan
    - b. Pembelajaran di dominasi oleh peserta didik yang pandai
    - c. Masalah dapat berkembang kearah yang tidak diharapkan
  4. Kelebihan *brainstorming*
    - a. Anak-anak aktif mengemukakan pendapatnya
    - b. Melatih peserta didik berfikir dengan cepat
    - c. Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar

## **B. Diskusi**

Diskusi kelompok dapat disebut juga diskusi kelas dimana seluruh anggota kelas terlibat dalam satu proses pemecahan masalah. Permasalahan pada diskusi ini disajikan oleh pendidik dan pemecahan

---

<sup>21</sup> John R. Rossiter Dan Gary L. Lilien, "New *Brainstorming Principles*", *Australian Journal Of Management*, 1 (June, 1994), 61.

masalah oleh peserta didik secara keseluruhan. Permasalahan yang diajukan pendidik berkaitan dengan pengalaman belajar yang diterima oleh peserta didik sehingga diharapkan adanya kesesuaian antara permasalahan yang dibahas dengan tujuan pembelajaran.

Abdul Majid dalam bukunya strategi pembelajaran memberikan pengertian diskusi kelompok adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh seluruh anggota kelas sebagai peserta diskusi.<sup>22</sup>

a. Langkah-langkah yang digunakan dalam diskusi ini adalah:

- 1) Pendidik membagi tugas sebagai pelaksanaan diskusi (moderator, notulen dan peserta diskusi).
- 2) Sumber masalah, Pendidik memaparkan masalah yang harus dipecahkan.
- 3) Peserta didik diberi kesempatan untuk menanggapi permasalahan.
- 4) Sumber masalah memberi tanggapan.
- 5) Moderator menyimpulkan hasil diskusi.

b. Kelebihan metode diskusi

- 1) Dapat merangsang peserta didik dalam mengutarakan gagasan atau ide-ide.
- 2) Melatih dan membiasakan peserta didik bertukar pikiran dalam mengatasi suatu permasalahan.
- 3) Dapat melatih peserta didik untuk menghargai pendapat orang lain.

c. Kelemahan metode diskusi

---

<sup>22</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 201.

- 1) Terkadang pembicaraan diskusi dikuasai oleh 2 atau 3 peserta didik.
- 2) Pembahasan diskusi dapat meluas melebihi topik pembicaraan.
- 3) Memerlukan waktu yang panjang.

### C. Hasil Belajar

Teori tentang hasil belajar dikemukakan oleh Jay Moskowitz dan Maria Stephens yang berbunyi “*to better measure the outcomes of learning more clearly define the domains in which knowledge, skills and abilities are assessed*”.<sup>23</sup> pernyataan tersebut menjelaskan bahwa untuk mengukur hasil pembelajaran yang baik maka dilihat dari aspek pengetahuan, keterampilan dan kemampuan.

Benjamin S. Bloom juga membagi tujuan pendidikan menjadi tiga domain yaitu<sup>24</sup> :

1. *Cognitive Domain* (ranah kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek pengetahuan atau intelektual.
2. *Affective Domain* (Ranah afektif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek sikap atau perilaku.
3. *Psychomotor Domain* (ranah psikomotor), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik.

Menurut Made Wena Hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi

---

<sup>23</sup> Jay H. ,Oskowits Dan Maria Stephens, *Comparing Learning Autcomes (International Assessments And Education Policy)*( New York : Routledgefalmer, 2004), 215.

<sup>24</sup> Benjamin S. Bloom, *Taxonomy Of Educational Objectives* (Canada: Publised Simultaneously, 1956), 7.

pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda.<sup>25</sup> Hasil berarti sesuatu yang diadakan, pendapatan, dan akibat dari sesuatu. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian, berlatih dan perubahan tingkah laku. Jadi, Hasil belajar adalah Pencapaian yang dihasilkan dari usaha memperoleh kepandaian da perubahan tingkah laku. Keberadaan hasil belajar dapat mewakili tingkat kematangan peserta didik dalam proses belajarnya. Hasil belajar ideal yaitu hasil belajar yang sudah memenuhi standart ketuntasan minimal pada materi pelajaran yang diajarkan.

Hasil belajar adalah penilaian hasil usaha dari kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik. Menurut Witherington sebagaimana yang dikutip oleh Arga bahwa belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru dan berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.<sup>26</sup>

Babarapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu. Seorang individu pembelajar merupakan aspek yang secara langsung berhubungan erat dengan proses belajar, sehingga faktor yang terdapat dalam dirinya dapat mempengaruhi perkembangan potensinya menuju tujuan yang diharapkan. Tidak jarang seseorang mengalami kegagalan dalam memperoleh hasil belajarnya

---

<sup>25</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta:Bumi Aksara, 2012), 6.

<sup>26</sup> Arga Lacopa Arisana, "Pengaruh Kedisiplinan Dan Persepsi Peserta didik Tentang kualitas Mengajar Pendidik Terhadap Prestasi Belajar Akutansi Peserta didik Kelas XI IPS MAN Yogyakarta II", *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 2 (2012), 25.



dikarenakan faktor dalam dirinya semisal motivasi belajarnya rendah, hal ini harus segera ditangani oleh pendidik agar tidak berimbas terus-menerus. Namun juga banyak seseorang mengalami keberhasilan dalam memperoleh hasil belajar yang ideal disebabkan mereka mempunyai bakat dan minat terhadap materi pelajaran yang diajarkan sehingga membentuk perkembangan peserta didik yang dinamis. Faktor Internal meliputi kesehatan, bakat dan minat, gangguan fikiran dan konflik yang berpengaruh terhadap kemampuan belajar anak.

2. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Seseorang tidak lepas dari hubungannya dengan manusia lain, begitupun yang berhubungan dengan belajar. Sebagian dari karakter dan perilaku seseorang terbentuk dari lingkungan sekitarnya baik keluarga, masyarakat, organisasi sosial dan kelompok masyarakat. Suasana diri individu dapat terpengaruh oleh keadaan sekitar sehingga lingkungan yang kurang baik dapat memperlambat proses perkembangan seseorang semisal pertikaian dalam keluarga, secara tidak langsung ketika anak melihat ada pertikaian dalam keluarga maka dalam dirinya akan terpengaruh sehingga menjadikan dirinya kurang fokus mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar yang semestainya harus dicapai mengalami kemerosotan. Faktor eksternal meliputi keluarga, status ekonomi dan situasi dalam keluarga juga berpengaruh terhadap perkembangan anak.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Andre Prasetyo, "Pengaruh Konsep Diri Dan Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Jurusan Teknik Audio Vidio Di Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta", *Jurnal Uny*, (2013), 4.

Winkel sebagaimana dikutip oleh Anna mengemukakan bahwa hasil belajar dalam pendidikan adalah pencapaian dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrmen lain yang relevan.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Anna Yuliana Harun Dan Elly Sukmanasa, “Hubungan Antara Disipli Belajar Dengan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”, *Jurnal Fkip*, (Januari, 2015), 4.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Rancangan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian dari data yang didapatkan berupa angka yang kemudian dianalisis menggunakan excel atau SPSS 24.

Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian untuk menguji hipotesis yang menyangkut hubungan kausal (sebab akibat) yang pembuktiannya melalui komparasi / perbandingan antara kondisi subjek sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.<sup>29</sup> Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dimana perlakuan diberikan terhadap satu kelompok eksperimen dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* dan diskusi. Perlakuan dalam penelitian ini diadakan sebanyak 2 kali perlakuan dalam 1 sampel.

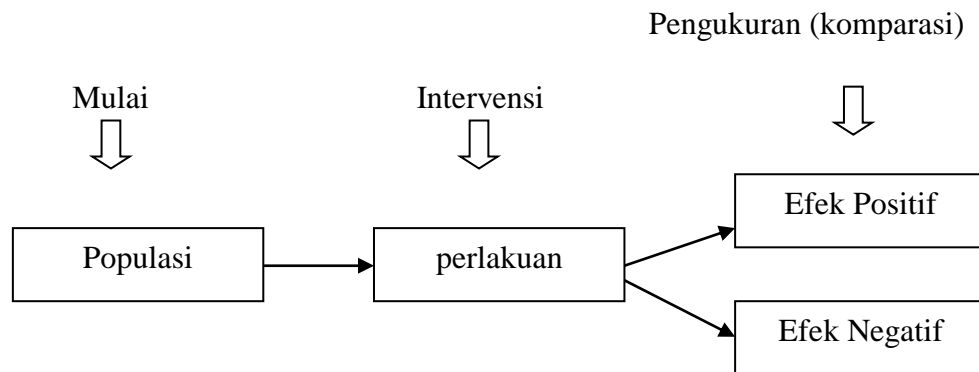
Desain penelitian yang digunakan adalah desain pretes-postes satu kelompok (*one group pretes-postes design*) yaitu :

Pretes	Perlakuan	Postes
O 1	X	O2

---

<sup>29</sup> Amat Jaedun, *Metodologi Penelitian Eksperimen* (Yogyakarta: Tp, 2011), 6.

One group pretes-posttes *design* termasuk dalam penelitian eksperimen Pra Eksperimental (*Single group design*) dimana siklus penelitiannya sebagai berikut :



Sedangkan jenis penelitian dalam penelitian ini adalah analisis regresi yaitu penelitian korelasi antar dua variabel atau lebih yang secara teori atau konsep mempunyai hubungan kausal (sebab akibat). Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel (X) untuk *brainstorming* dan diskusi dan variabel (Y) untuk hasil belajar.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah sebuah obyek penelitian, lebih lanjut sugiono menyatakan bahwa populasi adalah “wilayah generalisasi atas obyek” yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X IIS 1 dan 2 SMA Negeri 2 kota Kediri tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 60 peserta didik.

## 2. Sampel

Roscoe dalam bukunya *research methods for business* sebagaimana yang dikutip oleh Sugiono memberikan saran-saran tentang ukuran sampel dalam penelitian eksperimen yaitu untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen.<sup>30</sup> Maka jumlah anggota sampel masing-masing kelompok antara 10 sd 20. Pengambilan sampel yaitu *Probability sampling*.

Variabel bebas/Independen dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran *brainstorming* dan diskusi kelompok. Sedangkan variabel terikat/dependen adalah peningkatan hasil belajar. Sampel dalam penelitian ini yaitu 30 peserta didik kelas X IIS 2 di SMAN 2 Kota Kediri.

Subyek penelitian adalah peserta didik dan siswi kelas X IIS 2 di SMA Negeri 2 kota Kediri. Berjumlah 30 peserta didik, terdiri dari 10 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian Eksperimen (riset).

### C. Pengumpulan Data

Sumber data pada penelitian ini adalah peserta didik siswi kelas X IIS 2, kolaborator pendidik PAI dan budi pekerti, observasi, instrumen angket dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari hasil belajar peserta didik, data aktifitas peserta didik dalam pembelajaran

---

<sup>30</sup> Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung:Alfabeta, 2007), 21.

1. Observasi, adalah peninjauan secara cermat dalam rangka melihat dan mengamati proses terjadinya penelitian untuk selanjutnya dapat diambil data yang mendukung penelitian.
2. Dokumentasi menurut Nurul Zuhriah adalah cara pengumpulan data melalui daftar chek-list tabel.<sup>31</sup> Sedangkan menurut Husain Umar metode dokumentasi adalah “mencari mengenai hal-hal itu variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda dan lain lain.”<sup>32</sup>

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi secara obyektif. Jadi, instrumen penelitian sangat menentukan keberhasilan dari suatu penelitian, oleh karena itu dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa instrumen untuk memperoleh data lapangan sebagai berikut :

##### **1. Dokumentasi**

Sebagai alat bantu untuk menyimpan berbagai benda tertulis sebagai buku-buku , majalah, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan lain-lain. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang gambaran umum obyek penelitian serta data lainnya yang berkaitan dengan masalah penelitian sehingga dengan mudah dapat ditentukan seberapa besar sampel yang akan diteliti.

---

<sup>31</sup> Nurul Zuhriah, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 172.

<sup>32</sup> Husain Umar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 5.

## E. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.<sup>33</sup> Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari skor pretes, aktifitas peserta didik, keterlaksanaan penerapan pembelajaran menggunakan *brainstorming* dan diskusi.

### 1. Hasil belajar

Peserta didik dikatakan tuntas belajar apabila rata-rata penilaian semua indikator yang diukur minimal sebesar (KKM). Kriteria ini sesuai dengan KKM mata pelajaran PAI dan Budi pekerti di SMAN 2 Kota Kediri. Kelas dinyatakan tuntas belajar secara klasikal apabila minimal 80% peserta didik mencapai ketuntasan minimal. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dilakukan pengujian dengan normalisasi gain. Gain ternormalisasi dengan rumus :

$$\text{Indeks Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kategori indeks gainnya sebagai berikut :

- a.  $0,3 \leq g < 0,3$  Rendah
- b.  $0,3 \leq g < 0,7$  Sedang
- c.  $0,3 \geq g < 0,7$  Tinggi

---

<sup>33</sup> Edy Syukri Dkk, “ Komparasi Pemahaman Konsep Bangun Datar Peserta didik Antara Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Advanced Organizer Dengan Peta Konsep Dan Model Pembelajaran Yang Mengadopsi Teori Van Hiele Pada Kelas VII SMPN 2 Sinjai Timur”, *Jurnal Sainsmat*, (Maret, 2016), 113.

## 2. Respon Peserta didik

Data hasil respon peserta didik diperoleh melalui angket respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif yaitu skor rata-rata. Respon peserta didik dalam pembelajaran dan pengalaman belajar dikatakan positif jika lebih dari 50% peserta didik memberikan respon yang positif terhadap minimal 70% aspek yang dinyatakan . untuk melihat presentase respon peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan rumus :

$$P = \frac{N}{X} \times 100\%$$

Dimana : P = Presentase jawaban

n = Banyaknya responden

f = frekuensi jawaban

3. Untuk uji analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis regresi yang akan dihitung melalui aplikasi spss.24. regresi adalah hubungan antara dua variabel atau lebih menurut teori atau konsep mempunyai hubungan sebab akibat. Analisis regresi adalah alat analisis yang termasuk dalam statistik parametrik. Hasil dari analisis regresi dapat digunakan untuk mengetahui hubungan kausal sebab akibat. Sedangkan manfaat analisis regresi digunakan untuk membuat keputusan apakah naik dan turunnya variabel dependen dapat dilakukan melalui peningkatan variabel independen atau tidak.



Komparatif 3 sampel atau lebih.<sup>34</sup> Ali anwar dalam bukunya statistika untuk penelitian menyatakan bahwa “Untuk menggunakan regresi, seorang peneliti harus melakukan pengujian asumsi terlebih dahulu. Asumsi yang harus diuji adalah, normalitas distribusi data, linieritas (jika kita hendak mempergunakan regresi linier), tiadanya heteroskedastisitas yang sering juga disebut heterogenitas, yaitu terjadinya ketidaksamaan varians dari residual satu data ke data yang lain, tiadanya multikolinearitas untuk regresi ganda, yaitu korelasi yang tinggi (di atas 0,5) antar variabel independen, serta tiadanya autokorelasi”.<sup>35</sup> Terdapat 5 syarat menggunakan analisis regresi yaitu:

b. Distribusi datanya Normal

c. Terdapat linieritas

d. Tidak ada heterogenitas

e. Varian homogen

f. Tidak ada multikolinieritas

---

<sup>34</sup> Ali Anwar, *Statistik Dan Aplikasinya Dengan IBM SPSS Versi 24 Anova, Ancova Dan Manova* (Kediri : Syahida Press, 2017), 41.

<sup>35</sup> Ali Anwar, “STATISTIKA UNTUK PENELITIAN PENDIDIKAN,” t.t., 310.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

1. Berdasarkan data yang ditemukan, yaitu pengaruh *brainstorming* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X di SMAN 2 Kediri. Dengan rata-rata nilai *brainstorming* 84,00 dan rata-rata nilai hasil belajar 94,00,  $F_{hitung}$  sebesar 4,314 yang lebih tinggi dibandingkan dengan  $F_{tabel\ 0,05;1;28}$  dengan dk  $v_1 = 1$  dan dk  $v_2 = 28$ , skornya sebesar 4,195 atau dengan tingkat signifikansi sebesar 0,047 yang lebih rendah dari alpha sebesar 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penggunaan *brainstorming* mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 13,4 %. Dari data yang telah ditemukan maka dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yakni sebesar 13,4%.
2. Berdasarkan data yang ditemukan, yaitu pengaruh diskusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X di SMAN 2 Kediri. Dengan rata-rata nilai diskusi 84,00 dan rata-rata nilai hasil belajar 94,00, diketahui  $F_{hitung}$  sebesar 7,579 yang lebih tinggi dibandingkan dengan  $F_{tabel\ 0,05;1;28}$  dengan dk  $v_1 = 1$  dan dk  $v_2 = 28$ , skornya sebesar 4,195 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penggunaan diskusi mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 21,3% %. Dari data yang

telah ditemukan maka dapat disimpulkan bahwa metode diskusi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yakni sebesar 21,3%.

3. Berdasarkan data yang ditemukan, yaitu pengaruh metode *brainstorming* dan diskusi terhadap peningkatan hasil belajar pelajaran PAI dan budi pekerti kelas X IIS 2 di SMAN 2 Kediri. Dari data yang dianalisis menggunakan SPSS,24 dapat diketahui  $F_{hitung}$  sebesar 7,408 yang lebih tinggi dibandingkan dengan  $F_{tabel\ 0,05;1;58}$  dengan dk  $v_1 = 1$  dan dk  $v_2 = 58$ , skornya sebesar 4,006 atau dengan tingkat signifikansi sebesar 0,009 yang jauh lebih rendah dari alpha sebesar 0,05, maka **Ho ditolak dan Ha diterima**. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa model regresi ini yaitu variabel *brainstorming* dan diskusi secara bersama-sama dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

## B. SARAN

1. Dizaman yang serba teknologi ini pendidik harus turut serta menyesuaikan tata cara pengajaran dan pembelajaran sesuai kebutuhan pada zamannya. Apabila peserta didik tidak dapat mencapai target pembelajaran bukan serta merta peserta didik disalahkan, namun lebih dari itu introspeksi pengajaran yang telah dilakukan oleh pendidik agar peserta didik mampu memahami pelajaran yang telah diajarkan menurut kapasitas peserta didik.
2. Pengetahuan terus berkembang sesuai zamannya dan pendidik harus mampu berinovasi agar peserta didik mendapatkan kesiapan untuk menjalani kehidupan dimasa yang akan datang. SMAN 2 Kediri yakni sekolah yang melagalkan peserta didik untuk membawa smartphone

ke sekolah. Hal tersebut merupakan salah satu cara sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan disekolah yang akhirnya nanti dapat meningkatkan kapasitas keilmuan peserta didik dengan menambah pengetahuan melalui sumber-sumber keilmuan yang ada.

3. Pendidik sebaiknya mengokrestasi pembelajaran dalam kelas sehingga seluruh warga dalam satu kelas termasuk pendidik dan peserta didik merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Hakikat pembelajaran yang menyenangkan bukan hanya 1 orang dalam satu kelas saja yang merasa senang. Namun, seluruh warga kelas merasakan bahwa pembelajaran tersebut menyenangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- “Roberts T.S.-Computer-Supported Collaborative *Learning* in Higher Education (2005).pdf,” t.t.
- Anwar, Ali. *Statistik Dan Aplikasinya Dengan IBM SPSS Versi 24 Anova, Ancova Dan Manova*. Kediri : Syahida Press, 2017.
- Arisana, Arga Lacopa. “Pengaruh Kedisiplinan Dan Persepsi Peserta didik Tentang kualitas Mengajar Pendidik Terhadap Prestasi Belajar Akutansi Peserta didik Kelas XI IPS MAN Yogyakarta II”. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. 2 (2012).
- Astuti, Yuni Tri Dan Agung Haryanto. “Implementasi Metode Brainstorming Dalam Model Group Investigation Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X IPS 3 SMAN 1 Batu”. *JPE*. 2 (2017).
- Bloom, Benjamin S. *Taxonomy Of Educational Objectives*. Canada: Published Simultaneously, 1956.
- Fajri Nurul Dan Yani Kusmasni. “Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Metode *Brainstorming*”. *FACTUM*. 2 (Oktober, 2016).
- Flick, L.B. dan N.G. *Lederman. scientific inquiry and nature of science*. netherlands : springer, 2006.
- Harun Anna Yuliana Dan Elly Sukmanasa. “Hubungan Antara Disiplin Belajar Dengan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”. *Jurnal Fkip*. (Januari, 2015).
- Jaedun, Amat. *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Yogyakarta: Tp, 2011.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Omidvari, Arezoo, dan Soheila Abedianpour. “*Brainstorming Strategy and Writing Performance: Effects and Attitudes*.” *Journal of Language*

*Teaching and Research* 9, no. 5 (1 September 2018): 1084.  
<https://doi.org/10.17507/jltr.0905.24>.

Oskowits Jay H. , Dan Maria Stephens. *Comparing Learning Autcomes (International Assessments And Education Policy)*. New York : Routledgefalmer, 2004.

Potter, Bobby De Dan Mark Readon. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa, 2000.

Prasetyo, Andre. “Pengaruh Konsep Diri Dan Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Jurusan Teknik Audio Vidio Di Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta”. *Jurnal Uny*. (2013).

Purbaningsih, Savitri. “ Penerapan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Dalam Pembelajaran IPS”. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2013.

Roberts Tim S. *Computer Supported Collaborative Learning In Higher Education*. Amerika: Idea Group Publishing, 2005.

Rossiter John R. Dan Gary L. Lilien. “New Brainstorming Principles”, *Australian Journal Of Management*. 1 (June, 1994).

Rossiter, John R. Dan Gary L. Lilien. “New Brainstorming Principles”. *Australian Journal Of Management*. 1 (June, 1994).

Saputra, Hairul Lufvi. “Penerapan Metode *Brainstorming* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran PAI (Studi Eksperiment Peserta didik Kelas X Di SMA YKPP Pendopo Kabupaten Pali)” Skripsi. Palembang: Program Sarjana UIN, 2017.

Utami, Dwi. “Pengaruh Metode *Brainstorming* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 6 (Desember, 2015).

UU Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 (Permata Press).

Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta:Bumi Aksara, 2012.

Wilson, Chauncey. *Brainstorming And Beyond (A User Centered Design Method)*. USA: Elsevier, 2013.

Zuhriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Zulfikar, Muhammad. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode *Brainstorming* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dikelas X Madrasah Aliyah 1 STABAT" Skripsi. Medan: Program Sarjana UIN, 2017.

Zulfikar, Muhammad. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode *Brainstorming* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dikelas X Madrasah Aliyah 1 STABAT" Skripsi. Medan: Program Sarjana UIN, 2017.

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama ELSA ALFIYA ALMAURIZA, dilahirkan di Kediri Jawa Timur pada tanggal 03 Desember 1996. Penulis bertempat tinggal di Rt.01 Rw.01 Dsn.Munengan Ds.Mangunrejo Kec.Ngadiluwih Kab.Kediri.

Penulis merupakan anak pertama dari bapak H.Samut Rois,S.Ag dan ibu Hj.Ely Sri Winarti.

Jenjang pendidikan yang telah ditempuh penulis dimulai dari TK Sunan giri Ngunut Tulungagung lulus pada tahun 2003. Melanjutkan ke SDI Sunan Giri Ngunut Tulungagung lulus pada tahun 2009. Melanjutkan ke SMP Darus Salam Centong Kediri lulus pada tahun 2012. Melanjutkan ke MAN 1 Kota Kediri lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis menempuh jenjang pendidikan Strata-1 di IAIN Kediri, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan program studi Pendidikan Agama islam, yang telah pada tahap akhir penulisan Skripsi sekarang ini.

Banyak sekali pengetahuan dan ilmu tentang pendidikan dan kependidikan telah dicurahkan oleh civitas akademika IAIN Kediri kepada penulis. Kini saatnya bagi penulis turut serta dalam mewujudkan tujuan pendidikan negara Indonesia yaitu mencerdaskan Kehidupan Bangsa.