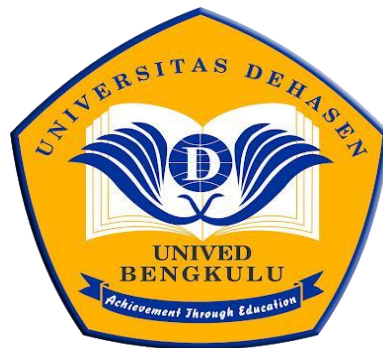


**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
KELAS X SMK NEGERI 1 BENGKULU SELATAN**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**VINA ANANDA PUTRI**

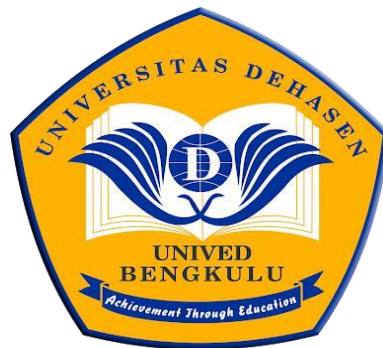
**NPM. 19210018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

**2023**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
KELAS X SMK NEGERI 1 BENGKULU SELATAN**

**SKRIPSI**



*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Studi Pendidikan Komputer  
Memperoleh Gelar Strata 1*

**OLEH :**

**VINA ANANDA PUTRI**

**NPM. 19210018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING***  
**UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA**  
**MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**KELAS X SMK NEGERI 1 BENGKULU SELATAN**

**SKRIPSI**

**OLEH**  
**VINA ANANDA PUTRI**  
**NPM. 19210018**

*Telah disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing*

Pembimbing 1,

  
**Dr. Edy Susanto, M.Pd**  
**NIDN. 0205058605**

Pembimbing 2,

  
**Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T**  
**NIDN. 0230098602**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Komputer  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Dehasen Bengkulu

  
**Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T**  
**NIK. 1703169**

## LEMBAR PENGESAHAN




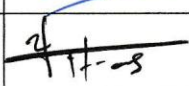
### PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X SMK NEGERI 1 BENGKULU SELATAN

#### SKRIPSI

OLEH  
**VINA ANANDA PUTRI**  
NPM. 19210018


*Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 5 Juni 2023  
Dan Dinyatakan Lulus*

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	Dr. Edy Susanto, M.Pd	0205058605		12/06-23
2.	Sekretaris	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T	0230098602		12/06-23
3.	Penguji I	Diah Selviani, M.Pd.Mat	0212019001		10 Juni 2023
4.	Penguji II	Yenni Fitria, M.Pd	0222078204		10 Juni 2023

Bengkulu, Juni 2023

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Dehasen Bengkulu

  
**Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 1703007

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vina Ananda Putri

NPM : 19210018

Program Studi : Pendidikan Komputer

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Vina Ananda Putri  
NPM.19210018

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Vina Ananda Putri  
NIM : 19210018  
Tempat Tanggal/ Lahir : Manna,  
15 Agustus 2001  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Trip Kastalani

Ayah : Nur Asikin  
Ibu : Nur Mawati  
Alamat : Jl. Trip Kastalani

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SD Negeri 23 Bengkulu Selatan
- ✓ SMP Negeri 4 Bengkulu Selatan
- ✓ SMA Negeri 5 Bengkulu Selatan
- ✓ SIPendidikan Komputer UNIVED Bengkulu

Pengalaman Organisasi :

- ✓ Anggota Himadikom Tahun 2020-2021
- ✓ Sekbid Humas Himadikom 2021-2022
- ✓ Panitia Makrab, Disnatalis dan PMO 2022
- ✓ Sekum Himadikom 2022

## **MOTTO**

1. *“Kesalahan Dan Kegagalan Akan Mengajari Kita Belajar Menjadi Lebih Baik”*
2. *“Tidak Ada Kata Sukses Tanpa Kerja Keras. Tidak Ada Keberhasilan Tanpa Kebersamaan. Tidak Ada Kemudahan Tanpa Doá”*

## **PERSEMBAHAN**

*Dengan mengucap Alhamdulillah dari relung hati yang terdalam  
Atas segala nikmat yang telah Engkau limpahkan  
Engkau Allah Tuhan yang Maha Agung  
Atas rahmat dan hidayah-Mu  
Setik keberhasilan telah ku-raih dan membuka harapan lain yang menanti  
Namun hal ini taklantas membuatku tinggi  
Dengan ini aku ingin menunjukkan sepenggal tanda baktiku kepada Orang  
Tuaku Atas apa yang telah mereka berikan kepadaku.*

*Skripsi ini terkhusus kupersembahkan kepada:*

- ❖ Kepada Allah Terima Kasih atas segala rahmat dan hidayahnya, tugas akhir ini dapat saya diselesaikan dengan baik.*
- ❖ Terima kasih juga kepada orang tua saya bapak dan emak yang tak pernah hentinya mendoakan yang terbaik untuk saya dan terima kasih juga kepada kakak-kakak saya yang tidak pernah lupa mendoakah saya dan memberi saya semangat dan motivasi sampai saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.*
- ❖ Terim kasih juga kepada teman teman saya squad gerabah yang selalu menemani saya dan mensupport dan tak lupa terima kasih juga kepada sahabat terbaik saya Dona, Ririn, Exsera Dan Eki yang selalu memotivasi*
- ❖ Civitas FKIP Universitas Dehasen terkhusus angkatan 2019.*
- ❖ Almamaterku tercinta.*

*Terimakasih ya Allah atas segala anugrah yang telah Engkau limpahkan dalam hidupku...*



## **ABSTRAK**

### **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X SMK NEGERI 1 BENGKULU SELATAN**

**Oleh:**

**Vina Ananda Putri<sup>1)</sup>**

**Dr.Edy Susanto,M.Pd<sup>2)</sup>**

**Fadhlu Amdhi Yul,M.Pd<sup>3)</sup>**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain komunikasi visual kelas X SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan dalam pembelajaran desain komunikasi dengan penerapan metode *Brainstorming*, Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam tiga siklus dengan alur penelitian yaitu rencana tindakan , pelaksanaan tindakan,observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang yang terdiri 19 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, tes akhir siklus dan dokumentasi. Dari hasil analisis keaktifan siswa mulai dari siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu Siklus I nilai rata-rata 51,87% dari siklus I meningkat menjadi 87,4% pada siklus II.Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa . Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus pertama yang tuntas secara individual dari 32 murid hanya 25 yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori Sedang. 7 Murid lainnya tidak mencapai Kriteria ketuntasan minimal atau sangat rendah. Pada siklus II dimana dari 32 murid semua telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata sebesar 80% atau berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan Hasil belajar Desain Komunikasi Visual Smk Negeri 1 Bengkulu Selatan dengan menggunakan metode *Brainstroming* mengalami peningkatan

Kata kunci : *Metode Brainstorming,Desain Komunikasi Visual,Hasil Belajar*

## **ABSTRACT**

### ***THE IMPLEMENTATION OF BRAINSTORMING LEARNING METHODS TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN SUBJECT IN CLASS X OF SMK 1 NEGERI SOUTH BENGKULU***

***By:***

***VinAnanda Putri1)***

***Edy Susanto2)***

***Fadhlu Amdhi Yul3)***

*This study aims to improve students' learning outcomes in class X visual communication design subjects at SMK Negeri 1 South Bengkulu in learning communication design by applying the Brainstorming method. This type of research is classroom action research (CAR) carried out in three cycles with research flows namely plans, action, observation and reflection. The subjects of this study were students of class X DKV SMK Negeri 1 South Bengkulu even semester of the 2023/2024 academic year with a total of 32 students consisting of 19 male students and 13 female students. Data Collection Technique used student activity observation sheets, end-of-cycle tests and documentation. From the results of the analysis of student activity from cycle I to cycle II, students' learning outcomes also increased, namely Cycle I, the average score of 51.87% from Cycle I increased to 87.4% in Cycle II. Based on the results of the research, it can be concluded that there is an increase in the results of students' learning activities from Cycle I to Cycle II and through the application of the brainstorming method from Cycle I, 17 people did not complete with a score of 60 while in Cycle II of 32 students all passed with a grade 85 above KKM 75% The average students' learning outcomes in Cycle I is only 45%, rising in Cycle II to 85%. With a difference of 40% there is an increase after Cycle II was used. Based on students' learning outcomes from Cycle I and Cycle II the implementation of Brainstorming method was proven to be able to improve students' learning outcomes in class X DKV 3 at SMK Negeri 1 South Bengkulu. This can be seen from the first cycle where the learning completeness only reached 45% with an average of 75 then rose to 85% in the second cycle with an average of 85.*

***Keywords: BrainstormingMethod, Visual Communication Design, Learning Outcomes.***

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu dengan judul : **Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Kelas X SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.**

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dra.Asnawati,S.Kom., M.Kom selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
2. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
3. Bapak Dr.Edy Susanto,M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan,saran,dan dorongan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, dan arahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Diah Selviani, M.Pd. Mat selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan – masukan dan arahan sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
6. Ibu Yenni Fitria, M.Pd selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan arahan sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
7. Seluruh dosen Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh staff administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian penelitian.
10. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan proposal skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalannya bernilai ibadah di sisi Allah SWT dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Aamiinn.

Bengkulu, Juni 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	v
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
10.1 Latar Belakang .....	1
10.2 Rumusan Masalah .....	4
10.3 Tujuan Penelitian.....	4
10.4 Manfaat Penelitian.....	4
10.4.1 Manfaat Teoritis .....	4
10.4.2 Manfaat Praktis.....	5
10.5 Definisi Operasional .....	6

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Deskripsi Teori .....	7
2.2 Hasil Penelitian Relevan .....	13
2.3 Kerangka Berpikir .....	14
2.4 Hipotesis Tindakan .....	17

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian .....	18
3.2 Kehadiran Peneliti .....	18
3.3 Tahap Peneliti.....	20
3.4 Indikator Penelitian.....	20
3.5 Instrumen Penelitian .....	21
3.6 Prosedur Penelitian .....	23
3.6.1 Perencanaan Tindakan Layanan .....	24
3.6.2 Pelaksanaan Tindakan Layanan.....	25
3.6.3 Pengamatan / Observasi .....	25
3.6.4 Analisis Refleksi .....	26
3.7 Data dan Sumber Data .....	30
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.9 Teknik Analisis Data .....	32
3.10 Kreteria Keberhasilan Penelitian .....	33

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I .....	34

4.1.1.1 Sebelum dilakukan Tindakan .....	35
4.1.1.2 Setelah dilakukan Tindakan .....	37
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II .....	52
4.1.2.1 Sebelum dilakukan Tindakan .....	53
4.1.2.2 Setelah dilakukan Tindakan.....	53

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran .....	73

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 : Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Brainstorming</i> .....	8
Tabel 2.2 : Langkah – Langkah Metode Pembelajaran <i>Brainstorming</i> .....	9
Tabel 4.1 : Daftar Dilaksanakan Proses Peneliti Siklus I .....	36
Tabel 4.2 : Aktivitas Murid Pada Siklus I .....	48
Tabel 4.3 : Statistik Sekor Hasil Belajar Murid Kelas X DKV .....	49
Tabel 4.4 : Distribusi Frekuensi dan Persentase Sekor Hasil Belajar Siklus I.....	50
Tabel 4.5 : Deskripsi Ketuntantasan Belajar Murid Kelas X DKV .....	51
Tabel 4.6 : Data Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	53
Tabel 4.7 : Daftar Dilaksanakan Proses Peneliti Siklus II .....	58
Tabel 4.8 : Aktivitas Murid Pada Siklus I .....	66
Tabel 4.9 : Statistik Sekor Hasil Belajar Murid Pada Siklus II.....	68
Tabel 4.10: Distribusi Frekuensi dan Persentase Sekor Hasil Belajar Siklus II .....	68
Tabel 4.11 : Deskrpsi Ketuntasan Belajar Murid Kelas X DKV .....	69
Tabel 4.12 : Perbandingan Sekor Tiap Siklus Hasil Belajar Murid.....	70
Tabel 4.13 Deskripsi Perbandingan Sekor Hasil Belajar Siklus I Dan Siklus II .....	71



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.3 : Kerangka Berpikir .....	17
Gambar 3.6 : Model Penelitian Tindakan Kelas.....	25
Gambar 4.1 : Grafik Aktivitas Belajar Murid Pada Siklus I Dan Siklus II....	67
Gambar 4.2 : Diagram Perbandingan Sekor Hasil Belajar Siklus I Dan II....	72
Gambar 4.3 : Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Murid Siklus I Dan II .	74

## DAFTAR LAMPIRAN

### Halaman

Lampiran 1 Soal Pretest dan Posttest .....	
Lampiran 2 Lembar Observasi Aktivitas Murid.....	
Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa .....	
Lampiran 4 Lembar Observasi Guru .....	
Lampiran 5 Lembar Observasi Materi.....	
Lampiran 6 Foto Dokumentasi Penelitian.....	
Lampiran 7 Surat Tugas Penelitian.....	
Lampiran 8 Surat selesai Tugas Penelitian .....	
Lampiran 9 Kartu Bimbingan.....	
Lampiran 10 ATP Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual .....	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini proses pendidikan beralih dari yang berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sementara pendidik mengawasi sekaligus memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu masalah yang dihadapi pendidikan saat ini adalah lemahnya kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih bersifat hapalan yang berakibat pada lebih mementingkan isi dari pada proses (Holmqvist, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara waka Kurikulum SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan pada tanggal 19 September 2022 hari senin di ruangan guru bahwa SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan menggunakan kurikulum merdeka pada ajaran 2022 sampai sekarang. Kurikulum merdeka merupakan suatu kurikulum yang berkualitas bagi pendidikan bangsa dibentuk untuk mempersiapkan lahirnya generasi emas bangsa Indonesia, dengan sistem dimana siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum merdeka bertujuan untuk mempersiapkan agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas, dengan cara melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru dapat diartikan pula sebagai cara untuk mendapatkan ide dari sekelompok siswa dalam waktu singkat. Metode pembelajaran *brainstorming* atau curah pendapat, merupakan salah satu metode pembelajaran yang memiliki manfaat agar tujuan pembelajaran tercapai melalui kegiatan belajar. Yang diharapkan, selain agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai maka kemampuan siswa dalam belajar dapat ditingkatkan. (Roestiyah, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 September 2022 peneliti memperoleh data dari guru bahwa dari 32 siswa kelas X DKV 3, SMK 1 Bengkulu Selatan ajaran 2022/2023 ada 15 siswa yang aktif dalam bertanya dan menyatakan pendapat pada saat guru menjelaskan proses pembelajaran berlangsung, sedangkan 17 siswa lainnya kurang merespon terhadap pelajaran Desain Komunikasi Visual. Karena selama proses pembelajaran berlangsung perhatian mereka cenderung kurang antusias, kondisi ini berakibat rendahnya hasil belajar siswa. 32 siswa hanya 15 siswa atau 75% yang mencapai nilai 80 sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran Desain Komunikasi Visual yang ditetapkan oleh pihak sekolah, sedangkan 17 siswa lainnya atau 60% harus diberi tugas atau remedial untuk mencapai KKM tersebut. Rendahnya hasil belajar siswa sebagai akibat kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran perlu mendapat perhatian dari guru, hal ini dipandang penting mengingat keterlibatan siswa dalam pembelajaran materi yang diajarkan.

Pembelajaran Desain Komunikasi Visual merupakan sistem penyampaian pengajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Pengembangan tersebut dilandasi kegiatan belajar mengajar yang efektif, dan menyenangkan dengan dukungan media pembelajaran yang menarik perhatian murid.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual sudah dilakukan guru kelas kejuruan dengan berbagai macam cara, seperti memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan mengemukakan gagasan, mendesain pembelajaran dalam bentuk diskusi kelompok, serta pemanfaatan media pembelajaran yang ada. Terkait belum optimalnya hasil belajar siswa maka peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya hanya melihat mengenai pembelajaran *brainstorming* yang dilakukan oleh (wahyurin et al,2019),(Sunandar Efendi 2018) hanya melihat pengaruh, Aqib (2017) pembelajaran hanya dilakukan secara berkelompok, (Minter dan Reid 2017),pengaruh metode *brainstorming* meningkatkan hasil belajar bahasa jerman, Roestiyah (2018), meningkat hasil belajar pkn,(khanulani et al,2019) diterapkan di Pendidikan prasekolah. Belum meneliti pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual. Karena dilihat pentingnya hal ini maka perlu dilakukan peneliti lanjutan dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan ”.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran desain komunikasi visual sehingga akan mampu meningkatkan hasil belajar mereka. Untuk itu peneliti mengadakan suatu penelitian dimana penelitian itu nanti akan menjelaskan bagaimana hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti akan menggunakan teknik pembelajaran *Brainstorming*, yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada proposal skripsi ini adalah “Bagaimana Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca serta perkembangan ilmu pengetahuan di lingkungan pendidikan.

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### a. Manfaat Bagi Mahasiswa

Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari perguruan tinggi dengan keadaan yang sesungguhnya dan dapat menerapkan pengalaman di masa yang akan datang.

##### b. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat menjalin hubungan dan kerjasama yang baik antara universitas dan sekolah.

##### c. Manfaat Bagi Universitas

Dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan mahasiswa dalam pengalamannya selama mengajar serta dapat dijadikan acuan penelitian selanjutnya.

## 1.5 Definisi Operasional

### 1. Penerapan Metode *Brainstorming*

Keberhasilan yang dicapai setelah terjadinya proses penerapan metode *brainstorming* tersebut dan keberhasilan kelas tersebut dilihat dari jumlah 25 siswa yang berhasil memperoleh nilai KKM 75 % .

2. Metode *brainstorming* adalah metode pembelajaran yang berbasis pemecahan problem yang merangsang siswa agar berfikir kritis, metode di terapkan dengan konsep pembelajaran mendiskusikan, merencanakan dan menyelesaikan persoalan atau dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil kemudian memberikan soal/masalah yang sama pada setiap kelompok yang selanjutnya tiap kelompok mendiskusikan dengan kelompok masing- masing sehingga tiap kelompok memiliki pemikiran tersendiri tentang cara penyelesaian persoalan dengan kata lain, cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

3. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan alat untuk mengukur hasil belajar ini dengan menjawab soal Post-test.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Deskripsi Konseptual**

##### **2.1.1 Metode Pembelajaran *Brainstorming***

###### **a. Pengertian Metode Pembelajaran *Brainstorming***

Metode *brainstorming* adalah salah satu metode mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas yaitu dengan melontarkan suatu masalah ke dalam kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar atau dapat diartikan pula sebagai satu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat ( Roestiyah 2017).

Metode *brainstorming* dikenal juga dengan metode curah pendapat atau sumbang saran Fathurrohman dan Sutikno menjelaskan bahwa metode *brainstorming* adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman dari semua peserta. Namun berbeda dengan diskusi dimana gagasan dari seseorang dapat ditanggapi oleh peserta lain, pada metode *brainstroming* pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi (Fauzatul Ma`rufah Rohmanurmeta 2017 ).

Menurut Zainal Aqib metode *brainstorming* merupakan cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan melontarkan suatu masalah kepada siswa oleh guru, kemudian siswa menjawab, menyatakan pendapat sehingga mungkin masalah tersebut.

b. Tujuan Metode *Brainstorming*

Metode ini melatih keaktifan siswa dalam bertanya dan mengolah pertanyaan sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan gagasan atau pendapat dalam rangka menentukan dan memilih berbagai pernyataan sebagai jawaban terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran ( Syifa S Mukrimaa 2018 ).

Menurut Roestiyah, tujuan *brainstorming* adalah untuk menguras habis apa yang dipikirkan siswa dalam menanggapi masalah yang dilontarkan guru ke kelas tersebut. Selain itu, tujuan *brainstorming* adalah untuk menghasilkan kuantitas ide yang sebesar besarnya, tanpa harus memperhatikan kualitasnya. Metode ini juga bertujuan untuk mengumpulkan gagasan atau pendapat dalam rangka menentukan dan memilih berbagai pernyataan sebagai jawaban terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran.

### **2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Brainstorming***

Setiap model atau metode mengajar yang disajikan selalu memiliki kelebihan dan kekurangan. Tidak ada suatu metode pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan tertentu, ini tergantung pada kondisi masing-masing unsur yang terlibat dalam proses belajar mengajar yang faktual. Dari uraian diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa *brainstorming* bukanlah suatu metode pembelajaran yang sempurna. Metode *brainstorming* mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

**Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Brainstorming***

Kelebihan	Kekurangan
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak-anak aktif berfikir untuk menyatakan pendapat.</li> <li>2. Melatih siswa berfikir dengan cepat dan tersusun logis.</li> <li>3. Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru.</li> <li>4. Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran.</li> <li>5. Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru.</li> <li>6. Terjadi persaingan yang sehat.</li> <li>7. Suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berfikir dengan baik.</li> <li>2. Anak yang kurang, selalu ketinggalan.</li> <li>3. Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan.</li> <li>4. Siswa tidak segera tahu apakah pendapatnya itu betul atau salah.</li> <li>5. Tidak menjamin hasil pemecahan masalah.</li> <li>6. Masalah bisa berkembang kearah yang tidak diharapkan.</li> </ol>

*Sumber : Roestiyah, 2017*

Dari kutipan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam metode pembelajaran *brainstorming* ini masih terdapat kelebihan dan kekurangannya, oleh sebab itu guru harus dapat menghindari setiap kekurangan yang mungkin saja terjadi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal. Selain tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, juga dapat melatih siswa untuk berbagi terutama berbagi ilmu pengetahuan yang didapatnya di dalam kelompok. Apabila terjadi kesalahan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa maka guru harus segera kembali agar tidak terjadi kesalahan paham.

a. Langkah-langkah Pembelajaran *Brainstorming*

Berdasarkan teori mengenai metode pembelajaran *brainstorming*, maka metode pembelajaran *brainstorming* dapat diterapkan dengan melalui langkah- langkah pembelajaran, dengan adanya langkah-langkah tersebut pembelajaran dapat berjalan secara sistematis Menurut Syifa S. Mukrimaa langkah-langkah metode pembelajaran *brainstorming* antara lain :

**Tabel 2.2 Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Brainstorming***

<b>Langkah-langkah</b>	<b>Kegiatan Guru dan siswa</b>
Pemberian informasi dan motivasi	Guru menjelaskan masalah yang akan dibahas dan latar belakangnya, kemudian mengajak siswa agar aktif untuk memberikan tanggapannya
Identifikasi	Siswa diajak memberikan sumbang saran pemikiran sebanyak-banyaknya. Semua saran yang diberikan siswa ditampung, ditulis dan jangan dikritik.
Klasifikasi	Mengklasifikasi berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh kelompok. Klasifikasi bisa juga berdasarkan struktur/faktor-faktor lain.
Verifikasi	Kelompok secara bersama meninjau kembali sumbang saran yang telah diklasifikasikan. Setiap sumbang saran diuji relevansinya dengan permasalahan yang dibahas
Konklusi(penyepakatan)	Guru/pimpinan kelompok beserta peserta lain mencoba menyimpulkan pemecahan masalah yang disetujui. Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat.

Sumber: Syifa S.Mukrimaa, 2019

Jadi, berdasarkan kutipan di atas penulis menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *brainstorming* terpaku pada kelompok, yang mana kelompok diberikan serangkaian masalah untuk kemudian siswa memberikan tanggapannya terkait permasalahan yang telah diberikan dalam upaya pemecahannya, kemudian semua tanggapan atau saran ditampung tanpa diberikan kritikan terlebih dahulu, semuasaran yang telah diberikan dicek kembali kesesuaiannya dengan pemecahan masalah, setelah dicek barulah adanya penyepakatan dari kelompok yang kemudian diambil sebagai kesimpulan akhir.

### **2.1.3 Kajian Tentang Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran yaitu “alat, yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis.

Kehadiran media dalam proses belajar mengajar mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat dengan bantuan media Menurut Hujair AH Sanaky .

## b. Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, ada delapan jenis media, yaitu (a) media cetakan; (b) media panjang; (c) *Overhead transparencies*; (d) rekaman audiotape; (e) seri *slide* dan filmstrip; (f) penyajian *multi-image*; (g) rekaman video dan film hidup; serta (h) komputer.

Berdasarkan penjelasan diatas, secara umum media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 3 yaitu media visual, media audio dan media audio visual yang akan dijabarkan sebagai berikut.

### 1. Media visual

Media yang tidak diproyeksikan Yang termasuk dalam media yang tidak diproyeksikan adalah mediagrafis seperti sketsa, Pop-Up Book, gambar atau foto dan media realita.

### 2. Media proyeksi

Yang termasuk dalam media proyeksi adalah OHP, film bingkai.

### 3. Media audio

Media yang termasuk audio yakni radio, rekaman.

### 4. Media audio visual

Media yang termasuk audio visual yakni video, komputer, film. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa jenis media seperti media audio, media visual, media audio visual, multimedia, dan lain- lain.

## 2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Istilah belajar adalah istilah yang lumrah kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengetahui lebih jauh akan dikemukakan beberapa pendapat. Usman (2019:5) mengemukakan bahwa “belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berikut adanya interaksi antara individu lain dan lingkungannya”.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Slameto (2018:67) mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. M. Sobry Sutikno dalam Slameto (2018:68) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, sedangkan menurut Skinner dalam Slameto (2018:68) menyatakan bahwa belajar adalah merupakan hubungan antara stimulus dan respons yang tercipta melalui proses tingkah laku.

Adapun ciri-ciri dari kegiatan belajar adalah :

- a. Belajar adalah aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara actual maupun potensial.
- b. Perubahan yang didapat sesungguhnya adalah kemampuan yang baru dan ditempuh dalam jangka waktu yang lama.

Selanjutnya Sardiman (2019:15) mengemukakan bahwa “belajar adalah senantiasa merupakan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, dan sebagainya”. Jadi belajar sebagai usaha penguasaan ilmu pengetahuan yang membawa suatu perubahan. Dengan belajar orang yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Hal ini juga sejalan dengan pengertian belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2018:68) bahwa “pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi denganlingkungannya”.

Dari pengertian belajar tersebut di atas ada beberapa hal yang penting yang perlu diperhatikan yaitu : (1) belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang lebih baik atau (2) belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi melalui pengalaman, (3) belajar merupakan suatu proses artinya berlangsung dalam satu waktu yang cukup lama.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku seseorang yaitu perubahan dalam cara berpikirnya, perubahan dalam melakukan sesuatu.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Dalam proses belajar dan mengajar terjadi interaksi antara guru dan murid. Interaksi guru dan murid sebagai makna utama proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Namun banyak hal yang mempengaruhi untuk mencapai tujuan



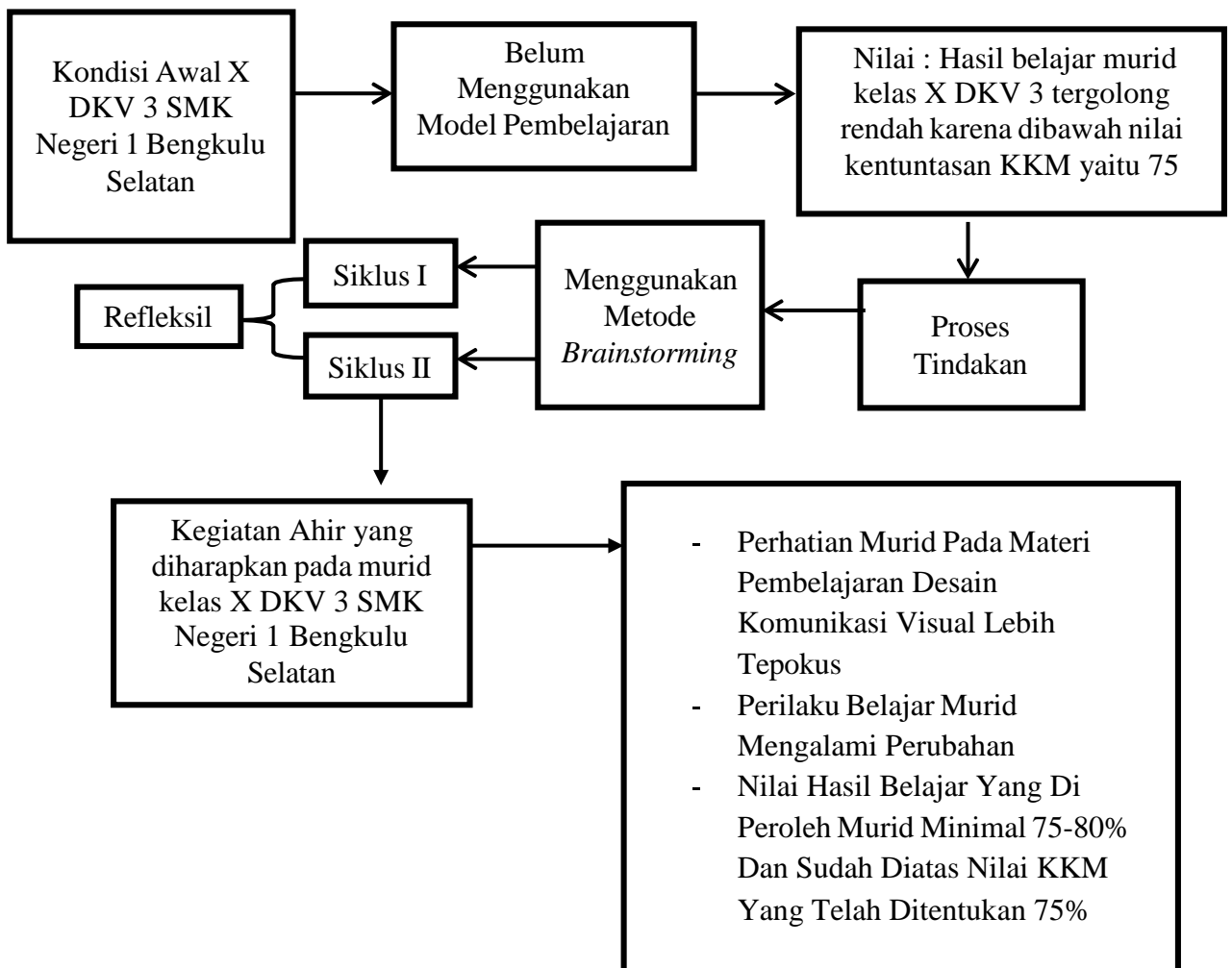
pembelajaran yang diinginkan salah satu di antaranya adalah diperlukan ketepatan metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru karena dengan menggunakan model atau pendekatan yang tepat maka akan menimbulkan motivasi belajar bagi murid.

Metode *Brainstorming* sebagai salah satu metode pembelajaran yang baik untuk diterapkan khususnya pada bidang studi Multimedia karena dapat meningkatkan nilai dan rasa percaya diri.

Yang terpenting dalam metode *Brainstorming* ini adalah murid tidak merasa bahwa belajar itu adalah suatu beban, akan tetapi merasa bahwa belajar itu adalah suatu hal yang menyenangkan. Metode *Brainstorming* pada bidang studi Multimedia khususnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Multimedia pada murid kelas X DKV yang nantinya akan menghadapi ujian UTS maupun UAS.

Adapun kerangka pikir peningkatan hasil belajar Multimedia melalui penggunaan metode *Brainstorming*, digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.3 Kerangka Berpikir



## 2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. (Sugiyono, 2019:115).

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan serta kerangka pikir, maka hipotesis yang diajukan peneliti ialah sebagai berikut :

1. Jika pembelajaran Desain Komunikasi Visual melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* dilaksanakan dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.
2. Jika pembelajaran Desain Komunikasi Visual melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* dilaksanakan dengan baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.1.1 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 orang yang terdiri dari 19 laki-laki dan 13 perempuan, sedangkan objek penelitiannya adalah Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan.

##### **3.1.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Yang SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan Terletak Dijalan Jalan Jendrak Ahmad Yani Manna Ibul Kab.Bengkulu Selatan . Pemilihan lokasi tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa sekolah tersebut cukup perspektif untuk dilakukan penelitian ini. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 September 2022.

#### **3.2 Kehadiran Penelitian**

Kehadiran Peneliti di lapangan sebagai instrumen utama, karena peneliti bertindak sebagai perencana, penganalisis data, dan membuat hasil laporan. Hal ini terkait dengan desain penelitian yang digunakan

yakni Penelitian Tindakan Kelas yang mandiri. Maka tugas peneliti disini sebagai perilaku tindakan juga sebagai pengamat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai pengamat, Peneliti berperan serta dalam kehidupan sehari-hari subjeknya pada setiap situasi yang diinginkannya untuk dapat dipahaminya.

Peneliti sebagai perencana yaitu merencanakan segala hal dalam penelitian meliputi perencanaan tahap-tahap dan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Peneliti sebagai pemberi tindakan yaitu peneliti bertindak sebagai pengajar, membuat rencana pembelajaran dan menyampaikan bahan ajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti sebagai pengamat (observer) dan pengumpul data yaitu peneliti melakukan pengamatan selama penelitian berlangsung dan mengumpulkan data melalui lembar observasi dan lembar tes. Terakhir peneliti menganalisis data dan pembuat laporan yaitu peneliti bertindak melakukan penganalisisan dari data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dan menyusunnya dalam sebuah laporan sebagai hasil penelitian.

Hal-hal yang menjadi pokok pengamatan akan dibantu oleh Wali Kelas X DKV 3 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Hal ini dilakukan karena peneliti sendiri adalah penelitian tindakan. Dengan bantuan guru atau teman sejawat diharapkan tidak ada data penting yang lepas dari pengamatan. Sedangkan sebagai pewawancara peneliti bertindak sebagai pewawancara terhadap subjek.

### 3.3 Tahap Penelitian

Tahap penelitian ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan guru sebelum melakukan pembelajaran. Rencana pembelajaran harus dibuat untuk satu siklus berdasarkan analisis permasalahan yang dihadapi. Pada saat menyusun tahap penelitian maka yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan langsung kesekolah untuk melihat permasalahan
- b. Menyusun RPP
- c. Membuat soal-soal yang berbentuk tes yaitu pretes (dilakukan diawal sebelum pembelajaran) dan postes (dilakukan diakhir pembelajaran)
- d. Mempersiapkan materi pembelajaran
- e. Mempersiapkan langkah-langkah metode *brainstorming*
- f. Mempersiapkan cara untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa tentang materi yang diberikan

### 3.4 Indikator Penelitian

- a. Keaktifan Visual
  1. Perhatian siswa terfokus pada penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
  2. Siswa membaca buku/materi pelajaran Multimedia dari guru.
- b. Keaktifan Lisan
  - 1) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.

2) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar

3) Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.

c. Keaktifan Mendengar

1) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.

2) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok

d. Keaktifan Menulis

1) Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.

2) Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok Indikator-indikator tersebut dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

#### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian ini terdiri atas lembaran observasi aktifitas guru dan siswa serta tes hasil belajar. Secara singkat dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Lembar observasi aktifitas guru**

Lembar observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peneliti yang berperan sebagai guru dalam pembelajaran.

Observasi dilakukan oleh guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar observasi dilakukan dengan memberikan tanda *chek-list* dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan kepada guru untuk mengamati setiap kegiatan peneliti selama proses belajar mengajar berlangsung. Observasi ini dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung melalui metode pembelajaran *brainstorming*, dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas guru/peneliti. Aktivitas guru/peneliti yang akan diamati yaitu kemampuan guru/peneliti memberikan apersepsi dan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi pembelajaran, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab, menghargai pendapat peserta didik, memberikan penguatan kepada peserta didik, mengarahkan peserta didik dalam berdiskusi, memberikan penghargaan (*reward*) kepada peserta didik, menyimpulkan/menutup pembelajaran.

## 2. Lembar observasi aktifitas siswa

Lembar observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran. Observasi dilakukan oleh pengamat selama proses belajar mengajar berlangsung melalui metode pembelajaran *brainstorming*, dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Hal yang diamati berupa kegiatan siswa yaitu mendengar penjelasan



guru, menjawab pertanyaan yang berhubungan dan mempersentasikan hasil diskusi dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Pengisian lembar observasi dilakukan dengan memberikan tanda *chek-list* dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati setiap kegiatan selama proses belajar mengajar berlangsung.

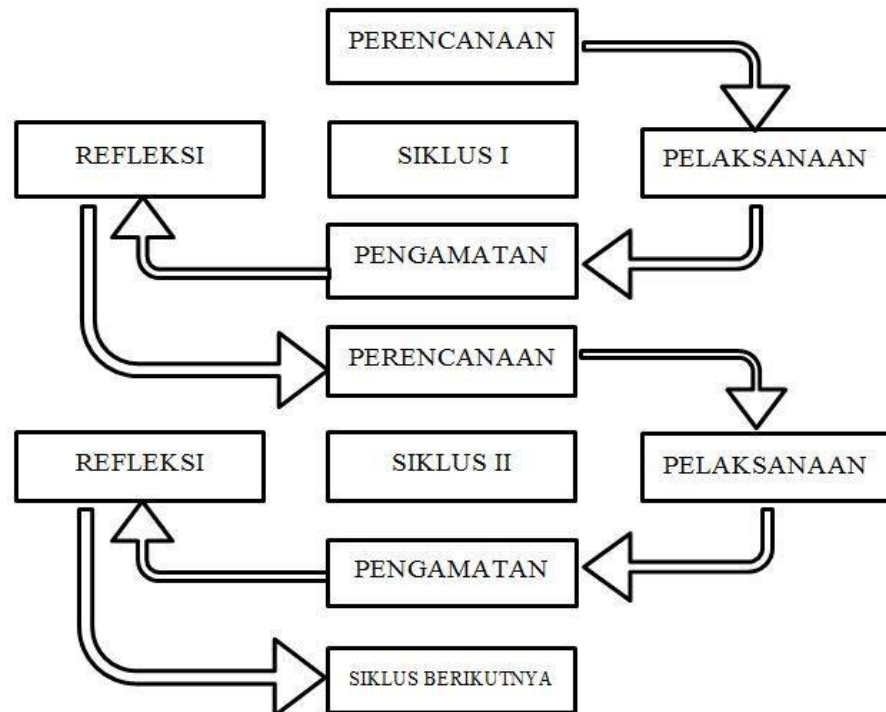
### 3. Lembar Soal tes

Tes ini diberikan kepada siswa kelas X DKV 3 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan Besar setelah penggunaan metode pembelajaran *Brainstorming*. Tujuan tes yaitu untuk mengetahui, mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pokok bahasan. Tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan metode pembelajaran *brainstorming*. Tes yang dibuat adalah lembar soal yang berbentuk Pilihan Ganda Soal tes diberikan disetiap akhir siklus pembelajaran berlangsung.

## 3.6 Prosedur Penelitian

Langkah kerja penelitian tindakan ini direncanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus direncanakan berlangsung selama 3 (tiga) kali pertemuan yang terdiri dari 2 (dua) kali pertemuan proses belajar mengajar dan 1 (satu) kali pertemuan untuk tes siklus, yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Tiap siklus terdiri atas beberapa kegiatan sesuai dengan hakikat penelitian.

Kegiatan-kegiatan pada siklus II merupakan pengulangan dan perbaikan dari kegiatan siklus I.



Hal-hal yang penting dilakukan pada siklus tersebut antara lain :

### 3.6.1 Perencanaan Tindakan Layanan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah sebagai berikut:

1. Menelaah kurikulum dan mempersiapkan materi pelajaran.
2. Membuat skenario pengajaran dengan menggunakan metode *Brainstorming*.
3. Menyiapkan lembar observasi untuk melihat kondisi belajar mengajardi kelas pada saat pelaksanaan tindakan.
4. Membuat alat evaluasi untuk melihat pemahaman konsep

### 3.6.2 Pelaksanaan Tindakan Layanan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan perencanaan ini adalah sebagai berikut :

- a) Melaksanakan tindakan berdasarkan rencana pembelajaran
- b) Membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4.
- c) Memantau dan mengobservasi tindakan yang dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi.
- d) Mengevaluasi

### 3.6.3 Pengamatan Observasi

Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi keadaan murid selama proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Sikap murid terhadap metode *Brainstorming* dalam proses pembelajaran.
2. Keaktifan murid dalam mengikuti proses belajar mengajar.
3. Pertanyaan, jawaban, atau tanggapan yang diajukan murid.

### 3.6.4 Analisis Refleksi

Adapun pada tahap Pelaksanaan tindakan evaluasi dan reflek sisiklus mengikuti langkah-langkah skenario sebagai berikut:

#### Siklus I

- Merancang tindakan siklus I
- Melaksanakan tindakan
- Memantau tindakan yang dilaksanakan (observasi)
- Mengevaluasi hasil observasi
- Mengadakan refleksi

#### Siklus II

- Merancang tindakan berdasarkan pengalaman siklus
- Melaksanakan tindakan perbaikan
- Memantau tindakan yang dilaksanakan (observasi)
- Mengevaluasi hasil observasi
- Mengadakan refleksi II

Selanjutnya diuraikan gambaran kegiatan kegiatan yang dilakukan pada masing-masing siklus sebagai berikut:

#### **Gambaran Umum Siklus I**

Siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan termasuk satu kali tes pada siklus I. Hal-hal pokok yang dilakukan sebagai berikut :

## 1. Merancang tindakan siklus I

Kegiatan ini dilakukan dalam tahap perencanaan tindakan pada siklus I, kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) mempersiapkan materi pelajaran yang akan dibawakan pada saat proses pembelajaran
- b) Membuat pengajaran dengan menggunakan metode *Brainstroming*
- c) Menyiapkan lembar observasi untuk melihat kondisi belajar mengajar di kelas pada saat pelaksanaan tindakan.
- d) Membuat alat evaluasi untuk melihat pemahaman konsep telah dimengerti dengan baik oleh murid.

## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan ini adalah sebagai berikut:

- a. Menelaah kurikulum dan mempersiapkan materi pelajaran yang akan dievaluasi menggunakan metode *Brainstroming*.
- b. Menyampaikan materi yang pada pertemuan sebelumnya telah disajikan sebagai bagian dari refleksi pembelajaran.
- c. Melakukan tanya jawab mengenai materi yang akan di evaluasi
- d. Menyiapkan lembar observasi dan melihat kondisi belajar mengajar dikelas pada saat pelaksanaan tindakan evaluasi
- e. Membuat alat evaluasi untuk melihat pemahaman konsep telah dimengerti dengan baik oleh murid.

### 3. Tahap Observasi dan Evaluasi

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang memuat catatan-catatan tentang situasi yang terjadi di dalam kelas selamatindakan berlangsung.

### 4. Tahap Refleksi

Dari hasil observasi dikumpul dan dianalisis pada tahap ini. Dari hasil yang didapatkan, peneliti dapat merefleksi diri dengan melihat hasil observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan hasil belajar Multimedia.

Hasil refleksi pada siklus I ini dijadikan bahan pertimbangan untuk membuat perencanaan pada tahap siklus II, sedangkan hal-hal yang sudah baik akan dipertahankan.

## **Gambaran Umum Siklus II**

Siklus II dilaksanakan selama 3 (tiga) kali pertemuan. Hal-hal pokok yang dilakukan adalah :

### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Melanjutkan aktivitas yang telah dilakukan pada siklus I.
- b. Memperbaiki dan membenahi kelemahan pada siklus I.
- c. Merencanakan kembali skenario pembelajaran merujuk dari hasil refleksi siklus I.

## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan sesuai dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan relatif sama dengan pelaksanaan pada siklus I dengan mengadakan perbaikan pada metode mengajar yang diterapkan. Adapun tahap-tahap pelaksanaan siklus ke- II sebagai berikut :

- a. Menyampaikan materi yang pada pertemuan sebelumnya telah disajikan sebagai bagian dari refleksi pembelajaran
- b. Melakukan tanya jawab mengenai materi yang akan di evaluasi,
- c. Menyiapkan lembar observasi dan melihat kondisi belajar mengajar di kelas pada saat pelaksanaan tindakan evaluasi.
- d. Membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4.
- e. Memantau dan mengobservasi Tindakan yang dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi.
- f. Mengevaluasi

## 3. Tahap Observasi dan Evaluasi

Pada prinsipnya observasi yang dilaksanakan pada siklus II hampir sama dengan observasi yang dilakukan pada siklus I.

## 4. Tahap Refleksi

Dari hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi dan dianalisis. Dari hasil yang didapatkan, peneliti dapat membuat kesimpulan atas teknik metode *Brainstorming*.

### 3.7 Data dan Sumber Data

#### 1. Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tes adalah hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Tes di penelitian ini terdiri dari: (1) pre test, (2) test pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan (3) post test pada tiap akhir Tindakan
- b. Hasil observasi yang diperoleh dari pengamatan teman sejawat yaitu guru mata pelajaran Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi yang disediakan peneliti.
- c. Dokumentasi, yang diperoleh selama proses penelitian ini dilakukan.

#### 2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Hasil tes siswa dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas X Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Semua siswa akan diambil hasil belajar baik selama pre test yang belum menggunakan metode *Brainstorming* maupun dalam siklus I dan siklus II yang sudah menggunakan metode *Brainstorming*.



- b. Hasil observasi akan digunakan untuk melihat apakah proses pembelajaran sudah sesuai dengan yang direncanakan. Dari hasil observasi dapat dilihat faktor-faktor yang mendukung atau menghambat proses belajar mengajar.
- c. Observasi akan digunakan untuk melengkapi data-data yang berisi beberapa hal penting yang terjadi selama proses mengajar.

### **3.8 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini teknik analisis kualitatif dan kuantitatif berupa:

#### **1. Observasi**

Menurut Said (2000:84) observasi adalah alat untuk mengukur atau menilai hasil dan proses belajar. Misalnya tingkah laku murid pada waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, kegiatan diskusi murid, partisipasi murid dalam simulasi serta penggunaan alat peraga. Bentuk observasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah observasi langsung, yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi sebenarnya dan langsung diamati oleh pengamat. Lembar observasi ini tertuju untuk siswa dan guru untuk mengamati.

#### **2. Tes**

Tes adalah alat pengukuran berupa pertanyaan, perintah, dan petunjuk yang ditujukan kepada murid untuk mendapatkan

respon sesuai dengan petunjuk guru. Bentuk tes yang dipilih dalam penelitian ini adalah pretes dan postes yang berupa tes soal pilihan ganda pretes dan pretest.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku-buku, transkrip, surat kabar, majalah gambar dan lain-lain. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan untuk mengambil atau mengumpulkan data yang bersumber dari -dokumen atau keterangan yang tercatat yang ada di sekolah yang bersangkutan. Dokumen ini digunakan untuk mengambil foto-foto pada saat proses KBM berlangsung yang dilaksanakan oleh peneliti.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara deskriptif, yaitu skor rata-rata dan persentase. Selain itu, juga ditemukan juga tabel frekuensi, standar, nilai maksimum dan nilai-nilai minimum murid setiap akhir siklus, sedangkan analisis kualitatif yang digunakan sebagai berikut yang di jelaskan menurut ( Roestiyah 2017).

- a. Tingkat penguasaan 0 – 20; dikategorikan sangat rendah
- b. Tingkat penguasaan 21 – 40; dikategorikan rendah
- c. Tingkat penguasaan 41 – 60; dikategorikan sedang
- d. Tingkat penguasaan 70 – 80; dikategorikan tinggi
- e. Tingkat penguasaan 85 – 100; dikategorikan sangat tinggi

### A. Data Observasi

Data observasi aktivitas belajar siswa digunakan untuk merefleksi siklus yang telah dilakukan. Hasil dari lembar observasi ini kemudian dianalisis untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang dilakukan siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Lembar observasi aktivitas siswa diolah dengan menggunakan persamaan berikut ini:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah pengamat}}$$

$$\text{kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{(\text{Skor tertinggi} - \text{Skor Terendah}) + 1}{\text{skor tertinggi tiap butir soal}}$$

#### **Keterangan :**

Skor tertinggi = jumlah butir obeservasi×skor tertinggi tiap butir observasi

Skor terendah = jumlah butir observasi×skor terendah tiap butir observasi

### **3.10 Kriteria Keberhasilan Penelitian**

Kriteria Keberhasilan Penelitian dari penelitian ini adalah apabila (1) terjadi peningkatan skor rata-rata hasil belajar murid kelas X DKV 3 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan dari siklus I ke siklus II, Nilai ketuntasan individu atau nilai KKM mencapai skor 75 dan ketuntasan secara klasikal mencapai 80%.

