

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA MELALUI METODE *BRAINSTORMING* UNTUK MENGEMBANGKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Imroatussolihah¹, Imamudin², Munawaroh³

Universitas Bina Bangsa Kota Serang¹, Universitas Bina Bangsa Kota Serang²,
Universitas Bina Bangsa Kota Serang³,

Alamat e-mail : imroatussolihah058@gmail.com¹, imamudin@binabangsa.ac.id²,
munawarohmarwan@gmail.com³

ABSTRACT

Developing student learning outcomes, particularly in Social Sciences, requires one method, namely brainstorming. Researchers use brainstorming with quantitative methods in their research. Quantitative research is a type of educational research where the researcher decides what will be studied. Quantitative research aims to measure and analyze data statistically. The method used in this study is Pre-Experiment with One Group Pretest-Posttest Design research design. The sampling technique used is purposive sampling technique. The population in this study was all fourth grade students of SDN Pekalongan II, totaling 26 students. Data collection techniques used were questionnaires, tests, observation and documentation. Based on the results of statistical analysis, the pretest learning outcomes averaged 54.50 and the posttest 73.38. The results of the Shapiro Wilk Normality test showed a significant value of $0.23 > 0.05$, which is normal. The results of the homogeneity test showed homogeneity, namely $0.51 > 0.05$. The results of the t-test obtained a significant value of $0.000 > 0.05$, indicating a significant difference between the initial and final variables. Based on the results of the normalized N-Gain, it shows an increase in student learning outcomes in the pre-experimental class of 0.4745, which is included in the moderate category. This category shows that learning using the brainstorming method provides quite effective improvements in learning outcomes.

Keywords : *Brainstorming Method, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Dalam mengembangkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memerlukan salah satu metode yaitu metode *brainstorming* untuk mengembnagkan hasil belajar siswa. Dan peneliti menggunakan metode *brainstorming* dengan metode kuantitatif dalam penelitian. Penelitian Kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian pendidikan Dimana penelitian memutuskan apa yang akan diteliti. Penelitian Kuantitatif bertujuan untuk mengukur dan menganalisis data secara statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimen* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Design. Teknik sampel yang dilakukan menggunakan teknik purposive sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN Pekalongan II yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket, tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis statistik hasil belajar pretest dengan rata-rata 54.50 dan posttest 73.38. Hasil uji Normalitas *Shapiro Wilk* menunjukkan nilai signifikan $0.23 > 0.05$ yaitu normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan homogen yaitu $0,51 > 0,05$. Hasil uji t-test yang diperoleh nilai signifikan $0.000 > 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variable awal dan variable akhir. Berdasarkan hasil N-Gain ternormalisasikan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas pre eksperimen sebesar 0.4745 termasuk kategori sedang. Kategori ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif.

Kata Kunci : Metode *Brainstorming*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Demi tercapainya pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna, proses pembelajaran mulai beralih dari yang awalnya berpusat pada guru (teacher center) menjadi berpusat kepada peserta didik (student center), sehingga menuntut peran aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan harapan peserta didik lebih mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dalam mencapai tujuan diatas dalam dunia pendidikan dan dunia kurikulum pembelajaran yaitu adanya proses pembelajaran seperti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yang harus memperhatikan

kemampuan siswa dalam ranah hasil belajar, khususnya ranah kognitif. Menurut Dwi dalam jurnalnya, kesulitan belajar pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini disebabkan karena beberapa hal. Peserta didik merasa Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan Pelajaran yang menuntut banyak hafalan sehingga membuat mereka cenderung malas Ketika mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Fajriati 2018). Kurang menariknya metode dan gaya mengajar guru dalam menyampaikan materi juga menyebabkan peserta didik kurang memiliki minat dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan kebanyakan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Fajriati 2018). Untuk mengembangkan hasil belajar dan memecahkan masalah, ide atau gagasan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memerlukan sebuah metode yakni metode *brainstorming*.

Metode merupakan cara untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang sudah disusun kedalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya 2014). Salah satu metode yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yakni metode *brainstorming* atau curah pendapat yang kegiatannya dilakukan dengan diskusi kelompok dan digunakan untuk mendapatkan ide-ide dari peserta didik dalam rangka menemukan dan memilih sebanyak mungkin gagasan sebagai jawaban terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran (Siregar 2019). Metode *brainstorming* dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik, membuat pembelajaran yang menarik dan mampu mengatasi masalah yang muncul selama proses pengajaran (Maulidyana and Zuhdi 2018). Metode *brainstorming* memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk menyatakan pendapat atau gagasan mengenai materi pembelajaran tanpa takut dikritisi oleh peserta didik lain (Dzaalika Aldeirre, Ratna Komala 2018). Dengan gagasan yang peserta didik sampaikan, menandakan bahwa peserta didik memahami materi yang disampaikan dan diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Permasalahan yang dihadapi saat ini berupa lemahnya proses pembelajaran (Tampubolon 2020). Peserta didik masih terbiasa dengan pembelajaran yang berpusat kepada guru, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Peserta didik kurang mampu mengemukakan ide atau gagasan yang dimiliki sehingga pengetahuan yang diperoleh terbatas pada pemaparan materi yang guru lakukan sehingga berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar yang peserta didik capai. Kemampuan mengemukakan siswa sebuah proses belajar yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut disebut dengan mengemukakan ide, pikiran, perasaan baik kepada orang baik atau secara lisan maupun tulisan. Menurut (Siregar 2018), kemampuan dalam

mengemukakan pendapat dapat diasah atau dilatih melalui bagaimana cara berbicara dalam menyampaikan pendapatnya, bagaimana cara atau sikap sebelum dan sesudah menyampaikan pendapatnya, maupun keberanian dalam menyampaikan pendapatnya sendiri. metode brainstorming dapat menjadi Solusi dari permasalahan disekolah tersebut.

Menurut (Nurafifah, Nurlaelah, and Usdiyana 2016), mengemukakan Langkah-langkah untuk memulai pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* adalah sebagai berikut :

(a). Tahap orientasi (guru menyajikan masalah atau situasi baru kepada siswa). (b). Tahap Analisa (siswa merinci bahan yang relevan atas masalah yang ada, dengan kata lain, siswa mengidentifikasi masalah). (c). Tahap hipotesis (siswa dipersilahkan untuk mengungkapkan pendapat terhadap situasi atau permasalahan yang diberikan). (d). Tahap pengeraman (siswa bekerja secara mandiri dalam kelompok untuk membangun kerangka berpikirnya). (e). Tahap sintesis (guru membuat diskusi kelas, siswa diminta mengungkapkan pendapat atau permasalahan yang diberikan, menuliskan semua pendapat itu, dan

siswa diajak berfikir manakah pendapat yang terbaik). (f). Tahap verifikasi (guru melakukan pemilihan keputusan terhadap gagasan yang diungkapkan siswa sebagai pemecahan masalah terbaik).

Dari penelitian terdahulu mengemukakan bahwa metode pembelajaran *brainstorming* efektif terhadap pemahaman konsep dan aktivitas belajar peserta didik. Namun dari hasil observasi terdahulu bahwa kegiatan pembelajaran yang sering digunakan guru adalah metode ceramah, selama pembelajaran dengan metode, guru juga menerapkan tanya jawab. Proses belajar seperti ini membuat siswa menjadi jenuh, kurang berani menyampaikan pendapat, jarang menyampaikan pertanyaan, mudah mengantuk, kurang aktif dalam pembelajaran sehingga kurang mampu menyampaikan ide dan gagasan baik pada soal maupun cara penyelesaiannya.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif *Pre-Eksperimen* yaitu berfokus pada satu kelas. Menurut (Warni, Arifin, and Bastian 2017), rancangan penelitian menggunakan *one group Pre-test*

Post-test Design adalah penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*) dengan satu kelompok subjek. Lokasi penelitian merupakan tempat penelitian berlangsung untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan. Adapun Lokasi penelitian yang dilaksanakan di SDN PEKALONGAN II Cilegon – Citangkil.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 4 sebagai informan mengenai efektivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui metode *brainstorming* dalam mengembangkan hasil belajar. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu purposive sampling.

Angket digunakan sebagai instrument penelitian untuk mengukur hasil belajar siswa yang disusun menggunakan skala likert dengan

enam aspek indikator yang di ukur yaitu : (1). Tahap orientasi yaitu menyajikan masalah atau situasi baru. (2). Tahap analisa yaitu merinci bahan yang relevan atas masalah. (3). Tahap hipotesis mengungkapkan pendapat terhadap situasi atau permasalahan yang diberikan. (4). Tahap pengeraman yaitu bekerja secara mandiri dalam kelompok untuk membangun kerangka berpikir. (5). Tahap sintesis yaitu mengungkapkan pendapat atau permasalahan. (6). Tahap verifikasi yaitu melakukan pemilihan Keputusan terhadap gagasan yang diungkapkan sebagai pemecahan masalah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Statistik Deskriptif
 - a. Analisis Deskriptif Metode *Brainstorming*

Tabel 1 Analisis Statistik Metode *Brainstorming*

Descriptive Statistics					
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Total		62	97	78.15	7.913
Valid N (listwise)					

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 22

Berdasarkan analisis deskriptif yang berkaitan dengan skor hasil metode *brainstorming*

siswa kelas IV SDN Pekalongan II disajikan dalam tabel 4.8 hasil tampilan dari output SPSS dengan masing-masing jawaban dari 26 siswa yang menjadi sampel penelitian.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada variabel metode *brainstorming* diketahui bahwa nilai maksimal yang diperoleh siswa adalah 97 dan nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 62, standar deviasi yang diperoleh adalah

7.913, skor rata-rata (mean) adalah 78.15.

2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial dilakukan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh metode *brainstorming* terhadap hasil belajar. yaitu dengan melakukan dua tahap yaitu pengujian normalitas, pengujian homogenitas dan pengujian uji hipotesis uji t paired sample t-test.

1. Uji Normalitas

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

No	Signifikan	Kategori
1.	.073	Normal
	.023	

Berdasarkan hasil uji data *Shapiro Wilk* terdapat nilai signifikan 0,23 > 0,05, maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi **normal**. Karena jika

nilai signifikan > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal. Jika nilai signifikan < 0,05 maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

1. Uji N-Gain Score

Kategori Interpretasi N-Gain :

Tabel 3 Kategori Uji N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
<0,3	Rendah

Tabel 4 Uji N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	26	.00	.94	.4745	.30586
Valid N (listwise)	26				

Sumber : Olahan data SPSS 22

Berdasarkan Uji N-Gain pada tabel 4 menyimpulkan bahwa 0,4745 termasuk kategori sedang karena 0,4745 berada pada 0,3 – 0,7. Kategori ini menunjukkan bahwa pembelajaran memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang dilakukan peneliti yaitu *pretest*, perlakuan dan *posttest* adanya peningkatan pada hasil belajar siswa, karena responden mendapatkan perlakuan sehingga hasil yang diharapkan peneliti meningkat. Peneliti menerapkan metode *brainstorming* sangat membantu dalam proses pembelajaran siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar. Karena peneliti memberikan siswa kesempatan dalam berdiskusi mengemukakan pendapat, ide atau gagasan dalam sebuah masalah yang

peneliti berikan. Sebelum memberikan perlakuan peneliti melakukan penyebaran *pretest* untuk mengukur hasil belajar siswa dan hasilnya kurang efektif, setelah mengetahui hasil *pretest* peneliti melakukan perlakuan dan menyebarkan *posttest* hasil belajar siswa kelas IV cukup meningkat karena sudah mendapatkan perlakuan. Pada efektivitas pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* siswa antusias, berani bertanya dan mengemukakan pendapat secara kelompok dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh peneliti.

Kesimpulan dari atas tersebut bahwa peneliti memberikan *pretest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan *posttest*. Setelah diberikan perlakuan dan *posttest* sesuai dengan modul pembelajaran metode *brainstorming*

adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup efektif.

Berdasarkan hasil uji validitas instrument dengan menggunakan SPSS 22 diatas data yang valid diperoleh sebanyak 15 soal, diantaranya 10 pilihan ganda dan 5 uraian.

Hasil perhitungan menggunakan SPSS 22 disimpulkan bahwa hasil dari uji reliabilitas instrumen yaitu 0,781 dari 15 soal. Maka dari 0,781 termasuk dalam kriteria reliabilitas tinggi dan dapat dipercaya sebagai alat ukur pengumpulan data.

Berdasarkan hasil dari olah data tingkat kesukaran pada penelitian ini, menunjukkan bahwa Sebagian soal berada pada kategori sedang dengan 9 soal, sedangkan pada kategori mudah dengan 5 soal dan 1 soal berada pada kategori sukar.

Berdasarkan hasil olah data pembeda menunjukkan bahwa 10 soal memiliki daya pembeda cukup, dan 5 soal memiliki daya pembeda baik. Cukup mempunyai arti yang soal-soal tersebut mampu membedakan antara kemampuan siswa yang cukup. Baik mempunyai arti bahwa soal-soal tersebut sudah mampu membedakan kemampuan hasil belajar siswa dan tidak perlu

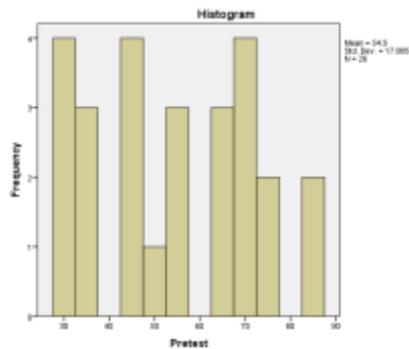
direvisi. Akan tetapi jika ada soal yang tidak baik sangat perlu di revisi.

Berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *brainstorming* untuk mengembangkan hasil belajar siswa pada Pelajaran IPS kelas IV SDN Pekalongan II dilihat dari hasil pretest dan posttest terdapat peningkatan. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *brainstorming* mampu meningkatkan hasil belajar dilihat dari *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 56,5 % dan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 73,3 yang menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa.

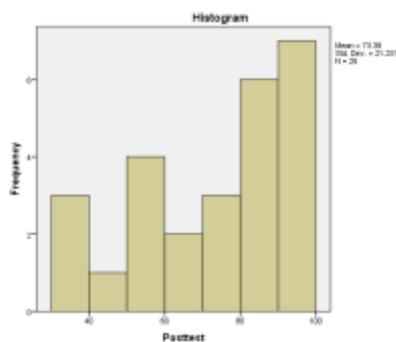
Berdasarkan analisis deskriptif hasil belajar, hasil *pretest* dengan nilai minimum 30, nilai maximum 87, skor rata-rata (mean) adalah 54.50, dan nilai standar deviasi adalah 17.885. sedangkan hasil pada *posttest* dengan nilai minimum 30, nilai maximum 98, skor rata-rata (mean) 73.38 dan nilai standar deviasi adalah 21.251. hal ini menunjukkan perlakuan *pretest* di kategorikan rendah, sedangkan sesudah diberikan perlakuan yaitu *posttest* yaitu kategori tinggi.

Adapun hasil perhitungan *Pretest* dan *Posttest* Program SPSS

22 berupa gambar diagram hasil belajar sebagai berikut :



Gambar 1 Histogram frekuensi Pretes



Gambar 2 Histogram frekuensi Postes

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran IPS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Melalui Metode *Brainstorming* Untuk Mengembangkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa adanya pengaruh metode *brainstorming* dalam hasil belajar siswa dapat diperkuat dari hasil perhitungan uji normalitas menggunakan analisis *Shapiro Wilk*, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan analisis *Paired Sample T-test*.

Berdasarkan hasil penelitian Metode *Brainstorming* melalui penyebaran angket, maka diperoleh hasil olah data dengan menggunakan SPSS 22, maka diperoleh hasil dengan sebagai berikut : Berdasarkan analisis deskriptif yang berkaitan dengan skor hasil metode *brainstorming* siswa kelas IV SDN Pekalongan II disajikan dalam tabel 4.8 hasil tampilan dari *output SPSS* dengan masing-masing jawaban dari 26 siswa yang menjadi sampel penelitian. Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada variabel metode *brainstorming* diketahui bahwa nilai maksimal yang diperoleh siswa adalah 97, dan nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 62, standar deviasi yang diperoleh adalah 7.913, skor rata-rata (mean) adalah 78.15. (Rahma et al. 2023), penelitian yang dilakukan berpengaruh positif kategori lemah dengan 48.5% belajar kognitif peserta didik dapat dijelaskan oleh variabel metode *brainstorming*, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain.

Analisis inferensial dilakukan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh metode *brainstorming* terhadap hasil belajar siswa. Yaitu dengan melakukan dua tahap yaitu pengujian normalitas dan uji hipotesis

paired sample t-test. Berdasarkan hasil uji *Shapiro Wilk* diketahui nilai signifikan $0,23 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Uji Homogenitas nilai signifikan $0,51 > 0,05$ dapat dikatakan homogen. Uji Hipotesis di SPSS Versi 22 menggunakan Uji t hasil yang diperoleh adalah $0,000 > 0,05$ maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Hasil ini jelas menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *brainstorming* terhadap hasil belajar siswa hipotesis H_a diterima, sementara H_0 ditolak.

Berdasarkan Uji N-Gain menyimpulkan bahwa $0,4745$ termasuk kategori sedang karena $0,4745$ berada pada $0,3 - 0,7$. Kategori ini menunjukkan bahwa pembelajaran memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif. Penelitian terkait metode *brainstorming* untuk hasil belajar berpengaruh positif terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian (Dwi Ines Rosyada & Julianto, 2021), menggunakan *nonequivalent control group design*,

berdasarkan uji N-Gain ternormalisasi menunjukkan peningkatan kemampuan siswa pada kelas eksperimen sebesar $0,48$. Hasil uji t-test yang diperoleh nilai signifikansi $0,016 > 0,05$ menunjukkan bahwa metode *brainstorming* berpengaruh pada pemecahan masalah yaitu hasil belajar siswa

Kesimpulan

Untuk mengidentifikasi sebuah hasil analisa data menunjukkan bahwa metode *brainstorming* cukup efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata antara *pretest* dan *posttest* secara signifikan. Uji N-Gain menunjukkan kategori sedang dan menunjukkan hasil belajar siswa cukup efektif. Uji normalitas *Shapiro Wilk* $0,23 > 0,05$ menunjukkan hasil normal. Uji homogenitas dengan nilai $0,51 > 0,05$ menunjukkan hasil homogen. Uji Hipotesis di SPSS Versi 22 menggunakan Uji t hasil yang diperoleh adalah $0,000 > 0,05$ maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable. Dengan demikian metode

brainstorming secara statistik terbukti cukup efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dzaalika Aldeirre, Ratna Komala, Erna Heryanti. 2018. "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BRAINSTORMING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIRKRITIS MATERI VERTEBRATA PADA SISWA SMA Dzaalika Aldeirre 1) , Ratna Komala 2) , Erna Heryanti 3) 1)." 5(2):110–16. doi: 10.25273/florea.v5i.
- Fajriati, Dwi Nur. 2018. "Faktor – Faktor Kesulitan Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas Vii Di Smp N 2 Mlati Tahun Pelajaran 2017/2018." *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta* 3:202–12.
- Maulidyana, and Ulhaq Zuhdi. 2018. "Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Muatan Materi Ips Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Sdn Gempol 3 Pasuruan." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(2):177–86.
- Nurafifah, Luthfiyati, Elah Nurlaelah, and Dian Usdiyana. 2016. "Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *MATHLINE: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1(2):93–102. doi: 10.31943/mathline.v1i2.21.
- Rahma, Suniah, Dewi Masduki, Duryat Fran, and Yuda Tri. 2023. "Metode Brainstorming Dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada." 9(1):855–61. doi: 10.58258/jime.v9i1.4721/http.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Orientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Siregar, Marlina. 2019. "Penerapan Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa VIII SMP Negeri 2 Satu Atap Pangkatan Labuhanbatu Tahun Pelajaran 2013/2014." *Sustainability (Switzerland)* 11(1):1–14.
- Siregar, Rafika. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Menggunakan Model Time Token Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar." *FKIP Universitas Jambi* 1–13.
- Tampubolon, Rismawaty. 2020. "PENERAPAN METODEN PEMBELAJARAN BRAISNTORMING DALAM MENIGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS V SDN 164319 TEBING TINGGI." 10(3).
- Warni, Herita, Ramadhan Arifin, and Robinsyah Ali Bastian. 2017. "Pengaruh Latihan Daya Tahan (Endurance) Terhadap Peningkatan Vo2Max Pemain Sepakbola." *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 16(2):121–26. doi: 10.20527/multilateral.v16i2.4248.