

**PENERAPAN METODE *BRAINSTORMING* DENGAN BANTUAN  
MEDIA GAMBAR GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN  
SISWA KELAS V SD NEGERI 009 PULAU KECAMATAN BANGKINANG  
KABUPATEN KAMPAR**

**Fatma Khaulani, Eddy Noviana, Gustimal Witri**  
*fatmakhaulani25@gmail.com,*  
PGSD FKIP Universitas Riau

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low PKN learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar, with a class average value of 63.40. Can be seen from the number of students 16 people, students who completed 7 people (43.75%), while the number of students who have not completed 9 people (56.25%), in accordance with the KKM that has been set by the school is 75. This is due to the way the presentation of material delivered by the teacher does not involve the activities of students, the teacher does not use learning media in explaining learning material, and the teacher applies approaches, models, or methods that are less attractive to students. This study aims to improve Civics learning outcomes with the method of brainstorming on students with the help of graphic image media. This research is a classroom action research (CAR) consisting of III cycles with research subjects of class V SSD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. The results of the study showed improvement from each cycle. This can be seen from the increase in PKN learning outcomes from the average base score of 62.50 to 69.06 in the first cycle, in the second cycle it increased to 75.93 and in the third cycle, it increased to 80.94. Improvement of learning outcomes that occurred the base score to UH I was 10.49%, the UH II score became 21.49%, and in UH III became 29.50%, in other words brainstorming methods with the help of graphic image media could improve learning outcomes PKN students.*

**Keywords:** *brainstorming method, graphic image media, PKN learning outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar PKN siswa kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar dengan nilai rata-rata kelas 63,40. Dapat dilihat dari jumlah siswa 16 orang, siswa yang tuntas 7 orang (43,75%), sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas 9 orang (56,25%), sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini disebabkan karena cara penyajian materi yang disampaikan guru kurang melibatkan aktivitas siswa, guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi pembelajaran, dan guru menerapkan pendekatan, model, atau metode yang kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKN dengan Metode *brainstorming* pada siswa dengan bantuan media gambar grafis. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari III siklus dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Hasil penelitian menunjukkan perbaikan dari setiap siklus. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar PKN dari rata-rata skor dasar 62,50 menjadi 69,06 pada siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 75,93 dan pada siklus III meningkat menjadi 80,94. Peningkatan hasil belajar yang terjadi skor dasar ke UH I yaitu 10,49%, pada skor UH II menjadi 21,49%, dan pada UH III menjadi 29,50%, dengan kata lain metode *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa.

**Kata Kunci:** metode *brainstorming*, media gambar grafis, hasil belajar PKN

<b>Submitted</b>	<b>Accepted</b>	<b>Published</b>
<b>31 Oktober 2018</b>	<b>28 Januari 2019</b>	<b>30 Januari 2019</b>

<b>Citation</b>	:	Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode <i>Brainstorming</i> dengan Bantuan Media Gambar Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 3(1), 18-25.
-----------------	---	--

*Copyright © 2019 PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia*

**PENDAHULUAN**

PKN adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil,

dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pada jenjang sekolah dasar, PKN mempunyai peranan penting untuk membentuk sikap dan karakter siswa dalam berperilaku, sehingga hendaknya setiap siswa

mampu menjadi pribadi yang baik. Jika memperhatikan tujuan pendidikan nasional, pembangunan dalam dunia pendidikan perlu dilakukan. PKn merupakan hal yang sangat mendasar yang harus dipelajari sebagai usaha penanaman moral pada siswa SD sejak dini.

Berdasarkan penjelasan di atas, PKn merupakan pelajaran yang sangat penting bagi siswa. Oleh sebab itu, sudah seharusnya proses pembelajaran PKn mendapat perhatian yang lebih. Untuk itu guru hendaknya dapat membangun suasana belajar yang baik dan berkualitas agar siswa merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran PKn yang pada akhirnya akan memberi dampak pada peningkatan hasil belajar PKn siswa. Melalui observasi peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang, di peroleh informasi bahwa jumlah siswa kelas V

SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang adalah 16 orang dengan KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran PKn yaitu 75. Berdasarkan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn yang diperoleh peneliti dari guru kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang, diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas 7 orang dengan persentase ketuntasan 43.75%, jumlah siswa yang tidak tuntas 9 orang dengan persentase 56.25 %, dan nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 62,5. Hal ini disebabkan oleh cara penyajian materi yang kurang melibatkan aktifitas siswa, kurangnya media yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran untuk membantu dalam memahami suatu konsep dalam PKn, guru menerapkan pendekatan, model atau metode pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.

## KAJIAN TEORETIS

Penerapan metode *brainstorming* merupakan salah satu alternatif perbaikan pembelajaran yang tepat untuk memperbaiki masalah tersebut. Hal ini didukung oleh pendapat Rostiyah N.K. (dalam Istarani 2014) *brainstorming* (sumbang saran) adalah suatu metode atau suatu cara mengajar yang dilakukan oleh guru di dalam kelas ialah dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat pula diartikan sebagai suatu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat. Kegiatan pembelajaran dengan metode *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis ini akan membuat siswa berpikir secara kritis mengenai materi atau permasalahan yang disampaikan oleh guru, selain itu siswa akan menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PKn ini. Sementara itu media pembelajaran merupakan faktor pendukung penyampai materi dalam pelaksanaan sebuah pembelajaran.

Menurut Ridarti (2017) Media merupakan alat bantu untuk memperjelas tujuan yang ingin kita sampaikan. Media ada bermacam-macam ada yang berupa gambar atau bisa asli sesuai apa yang dibahas dalam pembelajaran. Media gambar adalah, alat bantu belajar mengajar yang dapat menyajikan pesan serta perangsang untuk belajar yang berupa gambar-gambar. Ciri-ciri gambar yang baik adalah cocok dengan tingkatan umur serta kemampuan siswa, bersahaja dalam arti tidak terlalu kompleks, realistis, dan gambar dapat diperlakukan dengan tangan. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Amrin (2018) media gambar dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran dan memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah mencerna pelajaran. Putra (2015) menyebutkan bahwa media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat atau angka-angka, dan simbol/ gambar. Grafis biasanya digunakan menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, dan mengilustrasikan kata-kata sehingga menarik perhatian diingat orang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 009 Pulau, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar, pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2010) penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2018 yang terdiri dari tiga siklus. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ulangan harian dengan materi pokok arti penting keutuhan NKRI, siklus II yang terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ulangan harian dengan materi pokok pentingnya menjaga keutuhan NKRI, dan siklus III juga terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ulangan harian dengan materi pokok contoh-contoh perilaku menjaga keutuhan NKRI.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari soal ulangan harian dan lembar observasi guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan ialah sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \text{ (Purwanto, 2013)}$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh guru/siswa

SM = Skor maksimum yang telah ditetapkan

Untuk mengetahui kategori aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *brainstorming* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1. Kategori Nilai Aktivitas Guru dan Siswa**

Interval	Kategori
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
<54	Kurang Sekali

### 2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

#### a. Penilaian Hasil Belajar

Nilai hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \text{ (Purwanto, 2012)}$$

Keterangan :

S = Nilai peserta didik.

R = Jumlah skor dari item .

N = Skor maksimum dari tes tersebut.

yang dipergunakan untuk ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% \text{ (Aqib, 2016)}$$

Menurut Depdikbud dalam Trianto (2010) Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya dan mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75.

#### b. Ketuntasan Klasikal

Dalam penelitian ini, siswa dikatakan tuntas belajar apabila mendapat nilai minimal 75 berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Rumus

#### c. Rata-rata Hasil Belajar

Untuk menghitung rata-rata hasil belajar PKn dalam pembelajaran menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N} \text{ (Purwanto, 2013).}$$

Keterangan :

M : rata-rata

$\sum x$  : Jumlah semua skor

X : Jumlah siswa

#### d. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar setelah dilakukannya tindakan didapatkan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\% \text{ (Aqib, 2011)}$$

Keterangan:

P : Persentasi peningkatan

Posrate : Nilai rata-rata sesudah tindakan

Baserate : Nilai rata-rata sebelum tindakan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perencanaan

Tahap ini peneliti merencanakan tentang tindakan apa saja yang akan dilakukan, merencanakan hal-hal apa saja yang diperlukan dalam penelitian, seperti pembuatan RPP, pembuatan LKS yang berfungsi sebagai

kegiatan siswa selama proses pembelajaran, merencanakan tes hasil belajar serta mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa.

### Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah disusun

sesuai dengan penerapan metode pembelajaran *brainstorming*.

### Pengamatan

Tahap ini dilakukan oleh seorang pengamat, yaitu guru kelas. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap

metode *brainstorming* yang diterapkan. Lembar pengamatan aktifitas terbagi menjadi dua jenis yaitu lembar pengamatan aktifitas guru dan aktifitas siswa.

### Refleksi

Pada tahap ini refleksi merupakan tahap intropeksi atau tahap dimana peneliti harus merenungkan kembali apa yang telah

dilakukan. Dari hasil refleksi ini, dijadikan acuan untuk rencana tindakan pada siklus berikutnya.

## Hasil Penelitian

### Aktivitas Guru

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas guru yang terdiri atas 6 kali pertemuan dalam 3 siklus seperti yang terlampir pada lampiran selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis di kelas V SD Negeri 009 Pulau

Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar tahun ajaran 2018/2019. Dari hasil penilaian observasi aktivitas guru secara keseluruhan dilakukan dengan cukup baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada analisis data observasi aktivitas guru pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Peningkatan Skor Aktivitas Guru pada Siklus I, II, dan III**

No	Data	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Siklus I	Pertemuan 1	15	62,50%	Cukup
		Pertemuan 2	16	66,67%	Cukup
2	Siklus II	Pertemuan 3	17	70,83%	Cukup
		Pertemuan 4	18	75,00%	Cukup
3	Siklus III	Pertemuan 5	21	87,50%	Sangat Baik
		Pertemuan 6	22	91,67%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 mengenai peningkatan skor aktivitas guru pada siklus I, II, dan III dapat dilihat peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan dalam penerapan metode *Brainstorming* dalam pelajaran PKn. Adanya peningkatan aktivitas guru pada setiap

pertemuan karena guru sudah mulai terbiasa menerapkan metode pembelajaran *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis sehingga setiap tindakan atau aktivitas yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran yang diterapkan.

#### Aktivitas Siswa

Berdasarkan data hasil observasi guru kelas selaku observer, di dalam penelitian yang terdiri dari 6 kali pertemuan dan 3 siklus yang

terlampir pada lampiran terdapat peningkatan aktivitas siswa yang dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2. Peningkatan Skor Aktivitas Siswa pada Siklus I, II, dan III**

No	Data	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Siklus I	Pertemuan 1	15	62,50%	Cukup
		Pertemuan 2	16	66,67%	Cukup
2	Siklus II	Pertemuan 3	18	75,00%	Cukup
		Pertemuan 4	19	79,16%	Baik
3	Siklus III	Pertemuan 5	20	83,33%	Baik
		Pertemuan 6	21	87,50%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 mengenai peningkatan skor aktivitas siswa pada siklus I, II, dan III, dapat dilihat peningkatan aktivitas peserta didik pada setiap pertemuan dalam penerapan metode *Brainstorming* dalam pelajaran PKn. Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan karena

siswa sudah paham dan antusias mengenai aturan dan langkah-langkah metode pembelajaran *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis sehingga setiap aktivitas yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah metode yang diterapkan.

#### Hasil Belajar PKn Siswa

Hasil belajar belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *brainstorming* pada mata pelajaran PKn di kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar berdasarkan skor dasar,

hasil ulangan akhir siklus I, Hasil Ulangan akhir siklus II, hasil ulangan akhir siklus III, disajikan rata-rata hasil belajar PKn pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Tabel Rata-rata Hail Belajar Siswa

No	Tahapan	Jumlah siswa	Rata-rata	Peningkatan		
				Skor UH I	Skor UH II	Skor UH III
1	Skor Dasar	16	62,5	6,56	13,43	18,44
2	Siklus I	16	69,06	-10,49%	-21,49%	-29,50%
3	Siklus II	16	75,93			
4	Siklus III	16	80,94			

Berdasarkan tabel 3 mengenai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar sampai pada siklus III. Hal ini tampak dari nilai

rata-rata skor dasar yaitu 62,50 (10,49 %) meningkat sampai menjadi 80,94 pada ulangan harian siklus II dengan peningkatan 29,50%. Jadi, berdasarkan data di atas, dapat ditarik hasil belajar PKn sesudah tindakan, meningkat.

#### Ketuntasan Klasikal Siswa

Analisis ketuntasan klasikal siswa pada setiap siklus dengan penerapan metode *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis dapat dilihat dari hasil belajar PKn siswa,

yaitu jumlah siswa yang mencapai KKM pada skor dasar dan dibandingkan dengan ulangan harian disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. Tabel Ketuntasan Klasikal

No	Tahapan	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan	Katuntasan Klasikal
1.	Skor Dasar	16	7	9	43,74%	Tidak Tuntas
2.	Siklus I	16	9	7	56,25%	Tidak Tuntas
3.	Siklus II	16	11	5	68,75%	Tidak Tuntas
4.	Siklus III	16	14	2	87,50%	Tuntas

Berdasarkan tabel 4, sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Brainstorming* ketuntasan klasikal hasil belajar PKn siswa hanya 43,74%. Setelah diterapkan metode *Brainstorming* pada siklus I ketuntasan hasil belajar PKn siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal 56,25%. Pada siklus II ketuntasan klasikalnya meningkat menjadi 68,75% dan pada siklus III ketuntasan klasikal siswa menjadi lebih baik lagi menjadi 87,50%.

Ketuntasan klasikal dikatakan tuntas apabila 85% atau lebih dari total keseluruhan siswa yang sudah mencapai KKM setelah diterapkannya metode pembelajaran *Brainstorming*. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Brainstorming* yang diterapkan oleh guru dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan klasikal siswa dan siswa tuntas memperoleh nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

#### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa siswa kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar dalam menerapkan metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar

grafis. Berdasarkan data tentang aktivitas guru selama proses pembelajaran terlihat jelas bahwa aktivitas guru telah sesuai dengan perencanaan, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas guru pada setiap siklusnya. Peningkatan aktivitas guru ini membuktikan

bahwa guru sudah mampu mengarahkan siswa kepada tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis ini. Aktivitas siswa pada setiap pertemuan siklus I, siklus II dan siklus III juga mengalami peningkatan, peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklus dikarenakan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran semakin fokus dan semakin termotivasi dalam menyampaikan pendapat dan idenya, serta meningkatnya kerjasama siswa dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan. Sehingga, proses pembelajaran telah sesuai dengan yang diharapkan dan menunjukkan adanya peningkatan kualitas aktivitas siswa.

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta dari skor dasar hingga siklus III diperoleh data bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKn setelah diterapkannya model pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis di kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Pada skor dasarnya 62,50 meningkat menjadi 69,06 pada siklus I, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 75,93, dan siklus III menjadi 80,94. Peningkatan hasil belajar dari skor dasar ke siklus I meningkat sebanyak 10,49 %, sedangkan pada siklus II terjadi

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.

Perolehan nilai rata-rata skor dasar sebelum diadakan tes yaitu 62,50. Setelah diadakan UH I, diperoleh nilai rata-rata siswa 69,06. Pada UH II meningkat dengan nilai rata-rata siswa menjadi 75,93 dan pada siklus UH III nilai rata-rata meningkat menjadi 80,94. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dari skor dasar ke UH I yaitu sebesar 10,49% sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar ke UH II adalah sebesar 21,49% dan peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar

peningkatan sebanyak 21,49% dan pada siklus III meningkat menjadi 29,50%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sani (2013:203) yang mengatakan metode curah pendapat (*brainstorming*) adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat. Kegiatan curah pendapat sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan kedalam kegiatan kelompok, serta ide kreatif masing-masing siswa. Tujuan penggunaan metode ini ialah untuk menguras habis, apa yang dipikirkan para siswa dalam menanggapi masalah yang dilontarkan guru ke kelas tersebut.

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis berpengaruh positif terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan tindakan sesuai dengan hasil penelitian, karena penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.

ke UH III yang diperoleh siswa adalah sebesar 29,50%.

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan mengenai penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *Brainstorming* dengan bantuan media gambar grafis dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Melalui metode ini siswa lebih aktif dalam mengeluarkan ide dan pendapatnya terhadap materi.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi kepala sekolah untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa melalui penerapan

metode *brainstorming* dengan menggunakan

media gambar grafis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amrin. (2018). Implementasi media gambar untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri 005 Sikakak. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan pengajaran)*, 2 (5), 731-737.
- Aqib, Z. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Z. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S., dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, N. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya.
- Putra, Z. H. (2015). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi SD*. Pekanbaru: Zesya Publisher.
- Ridarti, D. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar PKN Melalui Media Gambar Kelas II SDN 006 Kubang Jaya. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1 (2), 302-308.
- Roestiyah, N. K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.