

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BRAINSTORMING TERHADAP
MINAT BELAJAR SEJARAH PADA SISWA KELAS X DI SMKN 1
SIDOMULYO SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2024-2025**

(Skripsi)

Oleh:

SYAFA PUTRI TALISA

NPM 2113033031



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN METODE BRAINSTORMING TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH PADA SISWA KELAS X DI SMKN 1 SIDOMULYO SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2024-2025

Oleh
SYAFA PUTRI TALISA

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran siswa. Minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Salah satu inovasi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah metode pembelajaran Brainstorming. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan yang signifikan metode brainstorming terhadap minat belajar siswa sejarah kelas X di SMKN 1 Sidomulyo ajaran 2024-2025. Penelitian ini menggunakan metode True Experimental Design dengan pendekatan *pre-test* dan *post-test* control group design. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik random sampling, dengan siswa yang dipilih secara acak. Teknik analisis data menggunakan uji Regresi Linier Sederhana untuk mengukur perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode pembelajaran Brainstorming terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data yang menunjukkan bahwa rata-rata skor minat pada *pre-test* adalah 67,09, sedangkan pada *post-test* meningkat menjadi 88,28. Selain itu, persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 45,894 + 21,191X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan perlakuan metode brainstorming memberikan tambahan skor minat belajar sebesar 21,191 poin. Hasil uji determinasi juga menunjukkan bahwa 94,1% variasi dalam minat belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan metode Brainstorming tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi sejarah.

Kata Kunci: Minat Belajar, Metode Brainstorming, Sejarah

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING THE BRAINSTORMING METHOD ON HISTORY INTERESTS LEARNING OF GRADE X STUDENTS AT SMKN 1 SIDOMULYO IN THE EVEN SEMESTER OF THE 2024-2025 ACADEMIC YEAR

By

SYAFA PUTRI TALISA

Interest learning is one of the important factors that influence the success of the student learning process. High interest in a subject will encourage students to be more active and enthusiastic in participating in teaching and learning activities. One of the innovations used in history learning is the Brainstorming learning method. This study aims to determine the significant effect of using the brainstorming method on the learning interest of class X history students at SMKN 1 Sidomulyo in the 2024-2025 academic year. This study uses the True Experimental Design method with a pre-test and post-test control group design approach. The research sample was selected using a random sampling technique, with students selected randomly. The data analysis technique used the Simple Linear Regression test to measure the difference in interest learning before and after treatment. The results showed that there was a significant effect of using the Brainstorming learning method on students' interest learning. This is evidenced by the results of data analysis which show that the average interest score in the pre-test is 67.09, while in the post-test it increases to 88.28. In addition, the regression equation obtained is $Y = 45,894 + 21,191X$, which shows that each additional brainstorming method treatment provides an additional learning interest score of 21,191 points. The results of the determination test also show that 94,1% of the variation in students' learning interest indicates that the use of the Brainstorming method not only makes learning more interesting, but also increases student involvement in understanding historical material.

Keywords: Interest in Learning, Brainstorming Method, History.

**PENGUNAAN METODE BRAINSTORMING TERHADAP MINAT
BELAJAR SEJARAH PADA SISWA KELAS X DI SMKN 1 SIDOMULYO
TAHUN AJARAN 2024-2025**

**Oleh
SYAFA PUTRI TALISA**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada
Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

Judul Sekripsi

: **PENGARUH PENGGUNAAN METODE
BRAINSTROMING TERHADAP MINAT
BELAJAR SEJARAH PADA SISWA KELAS
X DI SMKN 1 SIDOMULYO SEMESTER
GENAP 2024/2025**

Nama Mahasiswa

: **Syafa Putri Talisa**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2113033031**

Jurusan

: **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Program Studi

: **Pendidikan Sejarah**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Mengetahui

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Drs. Maskun, M.H.
NIK. 242501591228101

Pembimbing II

Dr. Sumangono, M. Pd.
NIP. 198801082019031012

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan
Ilmu Pengetahuan Sosial,**

Dr. Dedy Miswar, S. Si., M. Pd.
NIP. 197411082005011003

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197009132008122002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Maskun, M.H

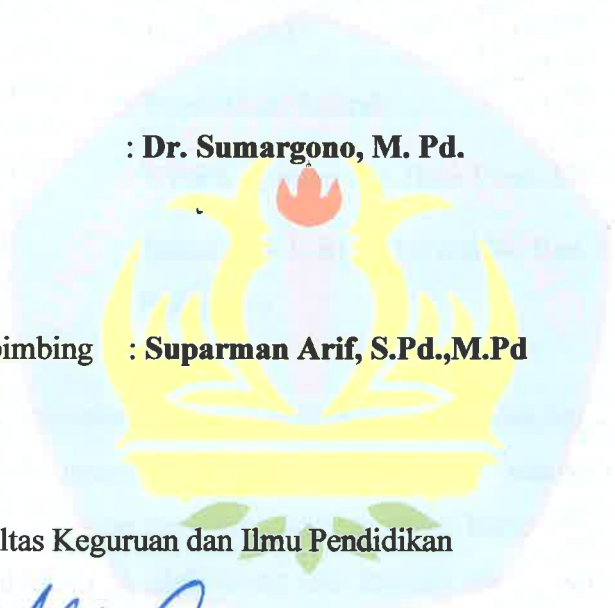


Sekretaris : Dr. Sumargono, M. Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing : Suparman Arif, S.Pd.,M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di Bawah ini:

Nama : Syafa Putri Talisa
NPM : 2113033031
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : PIPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Sukoharjo 1, Rt 003/Rw 004, Kec. Sukoharjo, Kab.
Pringsewu

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 16 Juni 2025



Syafa Putri Talisa
NPM. 2113033031

RIWAYAT HIDUP



Syafa Putri Talisa lahir pada tanggal 20 Oktober 2002 di Bandar Lampung. Putri pasangan dari bapak Tatang Romiji dan ibu Twidika Lisna Jaya merupakan anak ke 4 dari empat bersaudara. Bertempat tinggal di Sukoharjo 1 Kec.Sukoharjo Kab. Pringsewu, Provinsi Lampung. Pendidikan yang pernah di tempuh ; Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Tanjung Gading pada tahun 2009 lalu pindah ke SD Muhammadiyah Pringsewu tahun 2012 karena penempatan dinas orang tua ke Pringsewu. kemudian lulus pada tahun 2015 Kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 1 Pringsewu dan lulus pada tahun 2018, meneruskan Pendidikan ke SMA Negeri 2 Pringsewu dan lulus pada tahun 2021. Kemudian penulis tercatat sebagai mahasiswa perguruan tinggi negri Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Jurusan Pendidikan Sejarah pada tahun 2021. Pada saat menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti lomba karya ilmiah bersama tim yang di laksanakan oleh pihak Universitas Lampung yaitu Indonesia International IoT Olympiad 2022 Kudus Indonesia dan A World Youth Invention and Innovation Award 2022 Yogyakarta 22-26, 2022. Penulis melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini di SMKN 1 Sidomulyo, Lampung Selatan, agar tercapainya suatu keberhasilan penelitian maka penulis mengikuti arahan yang diberikan oleh dosen pembimbing dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada tanggal 15 April sampai dengan 29 April 2025.

MOTTO

“Minat belajar adalah bahan bakar menuju kesuksesan tanpa batas”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang selalu menyertai setiap langkah perjalanan ini.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan terbaik sepanjang masa.

Dengan penuh rasa syukur, karya ini kupersembahkan kepada kedua orangtuaku Tatang Romiji dan Twidika Lisna Jaya.

Terima kasih yang tak terhingga ku ucapkan kepada kedua orang tua ku tercinta, Papah dan Mamah, yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang. Tanpa restu, dukungan moril dan materil dari kalian, perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini tidak akan mungkin saya lalui. Segala doa dan pengorbanan kalian menjadi semangat terbesar dalam setiap langkah perjuangan ku

Untuk Almamaterku Tercinta
“UNIVERSITAS LAMPUNG”

SANWANCANA

Allhamdulillahirobbil'aalamin,

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Brainstorming Terhadap Minat Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas X di SMKN 1 Sidomulyo Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku koordinator Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, terima kasih banyak Ibu atas segala segala

saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

7. Bapak Drs. Maskun, M.H. selaku dosen Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih banyak Bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Sumargono, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih banyak Bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembahas skripsi penulis, terimakasih banyak Bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, dan para pendidik di Universitas Lampung pada umumnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
11. Teruntuk kakak dan adik yang paling ku sayangi Sherly Octaria Pratama, Arie Rahmat Yusuf dan Rasifa Adhania Rayhanum terima kasih sudah banyak mendo'akan dan membantu.
12. Teruntuk sahabat dekatku, Lira Aula Indira, Alica Aprilia Fandini, Dhea Elvira, dan Zalfa Izzati Hadini. Terimakasih atas dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang telah kau berikan sejak awal perjalanan kuliah, hingga saat ini. Terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik pemberi semangat, dan selalu menguatkan disetiap langkahku.
13. Teruntuk teman satu Pembimbing Akademik, Marlian Adi Saputra, Ayu Setiawati, Sinwani, Ramadhan Novian Saputra, dan Ghina Afifah atas kebersamaannya selama perkuliahan.
14. Kakak-kakak tingkat di Program Studi Pendidikan Sejarah terima kasih sudah banyak membantu.

Semoga hasil penulisan penelitian ini akan dapat berguna serta bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya,

semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, Juni 2025

Syafa Putri Talisa

2113033031

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
COVER DALAM	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
SANWANCANA	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian	4
1.5 Kerangka Pikir.....	5
1.6 Paradigma Penelitian	6
1.7 Hipotesis Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 Pembelajaran Sejarah.....	8
2.1.2 Minat Belajar.....	15

2.1.3 Metode Pembelajaran	18
2.1.4 Penggunaan Metode Brainstorming	29
2.2 Penelitian Yang Relevan	31
III. METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Ruang Lingkup Penelitian	34
3.1.1 Objek Penelitian.....	34
3.1.2 Subjek Penelitian.....	34
3.1.3 Tempat Penelitian	34
3.1.4 Waktu Penelitian	34
3.2 Metode Penelitian	37
3.4 Desain Penelitian	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	39
3.5.1 Wawancara	39
3.5.2 Observasi	40
3.5.3 Kuesioner (Angket).....	40
3.5.4. Uji Pra-Syarat Instrumen	43
3.6. Teknik Analisis Data	46
3.6.1 Uji Pra-syarat.....	46
3.6.2 Uji Hipotesis	47
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	49
4.1.1 Sejarah SMKN 1 Sidomulyo.....	49
4.1.2 Visi, Misi dan Tujuan SMKN 1 Sidomulyo.....	50
4.1.3 Tenaga Pendidik Dan Kependidikan	51
4.1.4 Sarana Dan Prasarana Sekolah	54
4.2 Gambaran Umum Penelitian.....	57
4.2.1 Pelaksanaan Pembelajaran	57
4.2.2 Deskripsi Data Minat Belajar Siswa	61
4.3 Hasil Analisis Data	88
4.3.1 Uji Pra-Syarat Analisis Data.....	88
4.3.1.1 Uji Normalitas	88
4.3.2 Uji Hipotesis.....	91

4.4 Pembahasan	95
V. KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas X.....	35
Tabel 3. 2 Daftar Jumlah Sampel	37
Tabel 3. 3Rancangan Desain Penelitian	39
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	41
Tabel 3. 5 Skor Skala Likert.....	43
Tabel 3. 6 Rekapitulasi uji validitas	44
Tabel 3. 7 Hasil Reliabilititas	45
Tabel 4. 1 Guru Dan Staf Pendidik	51
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana.....	54
Tabel 4. 3 Daftar Nilai Pretest Angket Minat Belajar Siswa Sejarah Kelas X SMKN 1 Sidomulyo	62
Tabel 4. 4 Daftar Nilai Posttest Angket Minat Belajar Siswa Sejarah Kelas X SMKN 1 Sidomulyo	63
Tabel 4. 5 Hasil Olah Deskriptif Statistik Data Pretest dan Posttest Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMKN 1 Sidomulyo.....	64
Tabel 4. 6 Tabulasi Data Hasil Pre-Test Minat Belajar	78
Tabel 4. 7 Tabulasi Data Hasil Post-Test Minat Belajar.....	82
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas.....	89
Tabel 4. 9 Hasil Uji Linearitas	91
Tabel 4. 10Hasil Uji Anova.....	92
Tabel 4. 11 Hasil Uji Koefesien	93
Tabel 4. 12 Hasil Determinasi (R^2)	94
Tabel 4. 13 Interpretasi Nilai r	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Paradigma Penelitian	6
Gambar 4. 1 Diagram Perbandingan Pre-Test dan Post-test	65
Gambar 4. 2 Diagram Perbandingan Pre-Test dan Post-test	67
Gambar 4. 3 Diagram Perbandingan Pre-Test dan Post-test	68
Gambar 4. 4 Diagram Perbandingan Pre-Test dan Post-test	70
Gambar 4. 5 Diagram Perbandingan Pre-Test dan Post-test	71
Gambar 4. 6 Diagram Perbandingan Pre-Test dan Post-test	72
Gambar 4. 7 Diagram Perbandingan Pre-Test dan Post-test	74
Gambar 4. 8 Diagram Perbandingan Pre-Test dan Post-test	75
Gambar 4. 9 Diagram Perbandingan Pre-Test dan Post-test	77

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran sejarah memiliki peran penting dalam pendidikan, terutama untuk membentuk karakter dan memperluas wawasan siswa tentang perjalanan bangsa. Sayangnya, pelajaran ini sering dipandang sebelah mata oleh siswa maupun masyarakat secara umum. Hal ini disebabkan oleh anggapan bahwa sejarah hanyalah rangkaian peristiwa masa lalu yang kurang relevan dengan kebutuhan masa kini dan masa depan (Fitriani, 2021).

Mata pelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk identitas bangsa, terutama di era globalisasi yang ditandai dengan arus informasi dan budaya asing yang masif. Sejarah tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran akademik, tetapi juga sebagai pilar pendidikan karakter. Pembelajaran sejarah yang relevan dan kontekstual dapat mempersiapkan generasi muda untuk menjadi individu yang tidak hanya memahami masa lalu, tetapi juga mampu berkontribusi dalam membangun masa depan yang lebih baik (Rahmawati, 2020). Akan tetapi, Pendidikan sejarah di banyak sekolah masih didominasi oleh metode pengajaran yang berorientasi pada metode ceramah dan metode pengajaran yang terlalu berpusat pada hafalan yang monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Penelitian menunjukkan bahwa metode konvensional seperti ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Inovasi dalam metode pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif (Hidayati, 2021).

Pembelajaran sejarah memiliki tujuan yang sangat penting dalam membentuk identitas dan karakter bangsa. Dalam konteks pendidikan, sejarah

berfungsi sebagai alat untuk menanamkan kesadaran nasional dan cinta terhadap tanah air. Melalui pembelajaran sejarah, siswa dapat memahami akar budaya dan nilai-nilai yang membentuk masyarakat mereka. Pembelajaran sejarah membantu siswa mengidentifikasi peran mereka dalam keberlanjutan warisan budaya dan tradisi bangsa (Prasetya, 2020). Selain itu, belajar sejarah juga berkontribusi dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis.

Dalam mempelajari sejarah, siswa diajak untuk menganalisis berbagai sumber, mengevaluasi keabsahan fakta, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti yang ada. Studi oleh Hasan dan Widiastuti menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang berbasis analisis mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode hafalan semata (Hasan, 2021).

Permasalahan terkait kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, peneliti melakukan kuesioner secara online melalui *Google Form* kepada 84 siswa kelas X SMKN 1 Sidomulyo pada tanggal 15-16 April 2025 ditemukan beberapa indikator yang menunjukkan kurangnya minat belajar siswa. Berdasarkan hasil studi, diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar responden (15 %) kurang bergairah untuk belajar sejarah, tertarik pada pelajaran sejarah (20%), tertarik pada guru sejarah (18%), memiliki inisiatif untuk belajar sejarah (12%), kesegaraan dalam belajar sejarah (10%), konsentrasi dalam belajar sejarah (18%), teliti dalam belajar sejarah (15%), memiliki kemauan dalam belajar sejarah (22%) ulet dalam belajar sejarah (20%). Berdasarkan hasil kuesioner dengan peserta didik tersebut, dapat di generalisasikan bahwa kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah berhubungan dengan penekanan konsep pembelajaran sejarah yang masih kurang dan minimnya metode pembelajaran.

Pembelajaran sejarah yang disampaikan dengan metode yang tidak sesuai dapat berdampak pada penurunan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Metode yang kurang interaktif dapat menghambat peserta didik dalam memahami tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri. Dalam jangka panjang, kegagalan pembelajaran sejarah dalam mencapai tujuannya dapat

mengancam pembentukan karakter generasi muda. Siswa yang tidak memahami pentingnya sejarah berisiko kehilangan kesadaran akan identitas nasional, rasa toleransi, dan wawasan global yang seimbang. Pembelajaran sejarah yang tidak membangun kesadaran sosial dapat menyebabkan siswa menjadi kurang peka terhadap keberagaman budaya dan konflik sosial di lingkungan mereka (Setiawan, 2023).

Minat sangat diperlukan karena dengan adanya minat tersebut tujuan belajar akan mudah dicapai. Namun demikian, minat sebagai faktor dari dalam diri sendiri terkadang tidak tumbuh dengan sendirinya, sebab faktor-faktor dari luar juga mempunyai pengaruh terhadap perkembangan minat di dalam diri seseorang. Melihat pentingnya faktor luar dalam memberikan dorongan, maka guru harus mempunyai usaha, metode atau cara terhadap tumbuhnya minat dalam diri siswa untuk mengarahkan dan mengembangkan ke arah tujuan yang ingin dicapainya (Jamaluddin, 2020).

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar sejarah adalah melalui penggunaan metode pembelajaran yang kritis dan interaktif. Metode pembelajaran berbasis brainstorming merupakan salah satu solusi yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sejarah. Brainstorming memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam memahami konsep-konsep sejarah yang kompleks. Pendekatan ini juga membantu mereka mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks kehidupan nyata, sehingga meningkatkan relevansi dan daya tarik mata pelajaran sejarah. Selain itu, brainstorming membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam studi yang dilakukan oleh Rahmawati dan Susanto, siswa yang terlibat dalam brainstorming lebih termotivasi untuk belajar karena mereka merasa dihargai dan memiliki kebebasan untuk mengemukakan pendapat. Suasana diskusi yang terbuka juga memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja tim (Rahmawati E. S., 2020).

Dalam konteks pembelajaran sejarah, penggunaan metode brainstorming cukup relevan dengan kebutuhan pendidikan di era globalisasi sekarang.

Metode ini melibatkan siswa secara aktif untuk mengungkapkan ide, pendapat, atau solusi atas suatu masalah secara bebas dalam suasana diskusi kelompok dan tujuan utama dari brainstorming adalah merangsang kreativitas siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan mendorong berbagai perspektif terhadap suatu topik atau materi yang sedang dibahas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan metode pembelajaran brainstorming terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X di SMKN 1 Sidomulyo. Penggunaan metode pembelajaran brainstorming ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah di era modern ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode brainstorming terhadap minat belajar siswa sejarah kelas X di SMKN 1 Sidomulyo tahun ajaran 2024-2025?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan yang signifikan metode brainstorming terhadap minat belajar siswa sejarah kelas X di SMKN 1 Sidomulyo tahun ajaran 2024-2025?

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian mengenai metode Brainstorming ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Berikut merupakan pemaparan terkait manfaat dalam penelitian yang dilakukan.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam pembelajaran sejarah, khususnya mengenai metode Brainstorming dan implikasinya terhadap pembelajaran Sejarah di SMK.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti lain.

3. Bagi Siswa

Sebagai acuan untuk dapat meningkatkan minat dan partisipasi dalam pembelajaran sejarah, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

4. Bagi Guru

Menjadi referensi dan masukan bagi guru sejarah dalam memilih metode pengajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa

5. Bagi Peneliti Lain

Sebagai rujukan bagi peneliti lain dalam menambah referensi terkait metode brainstorming

6. Bagi sekolah

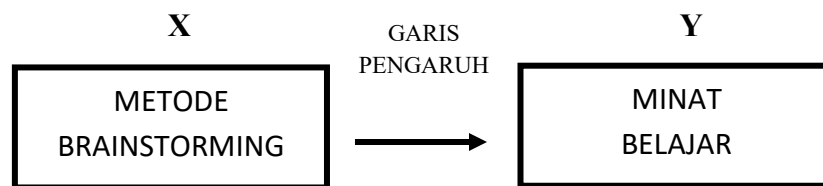
Bagi sekolah diharapkan dapat dipakai sebagai kontribusi dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah lebih menarik dan tidak membosankan dengan menggunakan metode brainstorming.

1.5 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada Minat belajar siswa menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran sejarah yang memerlukan metode interaktif. Pentingnya penerapan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar, salah satunya adalah metode brainstorming. Metode Brainstorming dipilih karena metode brainstorming memberikan kesempatan siswa untuk berpikir kreatif, berkolaborasi, dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Aktivitas interaktif dalam brainstorming mendorong siswa untuk lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar sejarah. Permasalahan rendahnya minat belajar siswa kelas X di SMKN 1 Sidomulyo pada mata pelajaran sejarah berdasarkan pengamatan awal. Penggunaan metode brainstorming diharapkan mampu mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah,

membantu siswa mengembangkan kreativitas dalam memahami materi sejarah yang sering dianggap membosankan, membiasakan siswa berpikir kritis terhadap peristiwa sejarah melalui sudut pandang yang beragam, dan mengubah suasana kelas dari pembelajaran satu arah menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan metode brainstorming berpengaruh terhadap minat belajar siswa sejarah kelas X TKJ di SMKN 1 Sidomulyo.

1.6 Paradigma Penelitian



Gambar 1. 1 Paradigma Penelitian

Keterangan:

X : Metode Brainstorming

Y : Minat Belajar

→ : Garis Pengaruh

1.7 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), hipotesis merupakan pedoman bagi peneliti untuk memverifikasi asumsi awal. Dengan merumuskan hipotesis, peneliti dapat menentukan metode pengumpulan data yang tepat serta teknik analisis yang sesuai untuk menguji dugaan tersebut. Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana jawaban tersebut perlu diuji kebenarannya secara empiris.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode brainstorming terhadap minat belajar siswa sejarah kelas X di SMKN 1 Sidomulyo tahun ajaran 2024-2025

H_o: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode brainstorming terhadap minat belajar siswa sejarah kelas X di SMKN 1 Sidomulyo tahun ajaran 2024-2025

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran di Indonesia merupakan proses pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam sistem pendidikan nasional, pembelajaran diartikan sebagai aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pengertian ini menekankan pentingnya hubungan aktif antara berbagai elemen dalam menciptakan proses belajar yang efektif.

Secara pedagogis, pembelajaran di Indonesia bertujuan untuk membangun kompetensi siswa secara holistik, mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sudjana menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengubah perilaku siswa, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Sudjana, 2005). Di Indonesia, pendekatan ini diwujudkan melalui kurikulum yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Sejarah di Indonesia memiliki arti yang luas dan mendalam, mencakup

peristiwa, perkembangan, serta nilai-nilai yang membentuk perjalanan bangsa. Secara etimologis, kata "sejarah" berasal dari bahasa Arab *syajaratun*, yang berarti pohon atau silsilah, yang kemudian berkembang menjadi kajian mengenai asal-usul dan perjalanan suatu peristiwa atau tokoh. Dalam konteks Indonesia, sejarah didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari masa lalu manusia berdasarkan bukti dan sumber yang dapat diverifikasi. Pengertian sejarah di Indonesia tidak hanya terbatas pada narasi masa lalu, tetapi juga mencakup upaya untuk memahami dinamika sosial dan budaya yang membentuk identitas bangsa.

Sartono Kartodirdjo, seorang sejarawan terkemuka Indonesia, menjelaskan bahwa sejarah adalah rekonstruksi peristiwa masa lalu dengan memanfaatkan sumber-sumber yang dapat dipercaya untuk menjelaskan perubahan sosial dan hubungan sebab-akibat di dalamnya (Kartodirdjo, 1993). Pemahaman ini menempatkan sejarah sebagai ilmu yang dinamis dan relevan untuk menganalisis konteks masa kini dan merancang masa depan.

Pembelajaran sejarah adalah proses pendidikan yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami peristiwa-peristiwa masa lalu, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan menginternalisasi nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan mereka. Pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pengembangan pemahaman siswa terhadap hubungan sebab-akibat dan dinamika perubahan yang terjadi sepanjang waktu. Pembelajaran sejarah harus mampu menjembatani antara fakta-fakta historis dengan kemampuan siswa untuk berpikir reflektif dan analitis (Husbands, 2003).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pembelajaran sejarah didefinisikan sebagai upaya untuk menanamkan kesadaran sejarah (*historical consciousness*) dan membangun wawasan kebangsaan. Berdasarkan Supardan (2015), pembelajaran sejarah bertujuan untuk

membekali siswa dengan pemahaman tentang perjalanan bangsa, nilai-nilai perjuangan, serta tantangan yang dihadapi dalam pembentukan negara. Dengan demikian, pembelajaran sejarah juga berperan dalam membangun karakter siswa, khususnya melalui internalisasi nilai-nilai Pancasila yang menjadi dasar ideologi bangsa (Supardan, 2015).

2. Ciri-Ciri Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki ciri-ciri yang menjadikannya unik dan bermakna. Ciri- ciri ini dirancang untuk membantu siswa memahami masa lalu dengan lebih mendalam, melatih keterampilan berpikir kritis, dan mengaitkan peristiwa sejarah dengan kehidupan mereka saat ini. Penjelasan rinci tentang ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran Sejarah Unik

Sejarah itu unik karena setiap peristiwa sejarah terjadi dalam konteks yang sangat spesifik, dengan waktu, tempat, dan pelaku yang tidak dapat diulang. Setiap kejadian membawa ciri khas yang hanya berlaku dalam situasi tertentu, menjadikannya tak tergantikan dan tidak dapat direplikasi. Selain itu, cara peristiwa tersebut dipahami atau diceritakan bisa bervariasi, memberikan perspektif yang berbeda-beda. Keunikan ini membuat sejarah menjadi subjek yang dinamis dan penuh pembelajaran tentang perubahan, perkembangan, dan makna dalam kehidupan manusia (Grüner, 1953).

b. Mengembangkan Kemampuan Kritis

Pembelajaran sejarah mengembangkan kemampuan kritis siswa dalam menganalisis peristiwa sejarah. Kemampuan kritis adalah proses belajar yang mendorong siswa untuk berpikir secara analitis, reflektif, dan evaluatif terhadap peristiwa sejarah. Dengan pendekatan ini, pembelajaran sejarah tidak hanya membuat siswa mengingat peristiwa, tetapi juga memahami, mengevaluasi, dan menyimpulkan pelajaran dari sejarah secara kritis, menjadikannya relevan dalam pengambilan keputusan di masa kini. (Sulistiyanto, 2020).

c. Menghubungkan Masa Lalu dengan Masa Kini

Pembelajaran sejarah membantu siswa memahami hubungan antara peristiwa sejarah dengan kehidupan kontemporer. Hal ini bertujuan agar siswa memahami relevansi sejarah dalam kehidupan mereka. Siswa diajak untuk melihat bagaimana pola-pola masa lalu memengaruhi perkembangan di masa kini, seperti teknologi, budaya, politik, atau sosial. Misalnya, hubungan antara revolusi industri dengan transformasi ekonomi modern. Hal ini membuat sejarah lebih bermakna bagi siswa dan meningkatkan minat belajar mereka untuk memahami bagaimana keputusan atau kejadian masa lalu memengaruhi kehidupan sekarang dan masa depan (Mulyana, 2019).

d. Mengembangkan Empati dan Kesadaran

Pembelajaran sejarah mengembangkan empati dan kesadaran siswa tentang perbedaan budaya dan perspektif. Pembelajaran sejarah yang mengembangkan empati dan kesadaran adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk memahami pengalaman, perasaan, dan perspektif individu atau kelompok yang terlibat dalam peristiwa sejarah. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami sejarah sebagai rangkaian peristiwa, tetapi juga merasakan hubungan emosional dan moral terhadap pelajaran sejarah, sehingga menumbuhkan rasa peduli terhadap sesama dan dunia di sekitarnya (Dewi, 2020).

e. Menggunakan Sumber Primer dan Sekunder

Pembelajaran sejarah yang menggunakan sumber primer dan sekunder adalah pendekatan yang menekankan pada penggunaan berbagai jenis bukti untuk memahami peristiwa sejarah secara mendalam. Sumber primer adalah bukti langsung atau asli yang berasal dari periode waktu yang dipelajari, seperti dokumen resmi, surat pribadi, foto, peta, artefak, atau rekaman lisan. Sumber ini membantu siswa mendapatkan pandangan autentik dan memahami konteks peristiwa sejarah. Sedangkan sumber sekunder adalah interpretasi atau analisis yang dibuat oleh orang lain berdasarkan

sumber primer, seperti buku sejarah, artikel jurnal, atau dokumentasi media. Sumber ini membantu memberikan penjelasan, perspektif, dan konteks lebih luas atas suatu peristiwa. Pembelajaran berbasis sumber ini membuat sejarah lebih hidup dan membangun keterampilan penelitian, analisis, dan evaluasi yang bermanfaat bagi siswa. (Kemendikbud, 2019).

f. Kemampuan Analitis

Pembelajaran sejarah yang mengembangkan kemampuan analitis adalah pendekatan yang melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis dalam memahami peristiwa sejarah. Siswa diajak untuk memahami hubungan sebab-akibat dari peristiwa sejarah. Mereka mengeksplorasi bagaimana keputusan atau tindakan tertentu memicu peristiwa berikutnya, serta dampaknya pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Tidak hanya itu saja, siswa juga dilatih untuk membandingkan berbagai pandangan atau interpretasi tentang peristiwa sejarah. Pendekatan ini membuat pembelajaran sejarah menjadi aktif dan bermakna, karena siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mempelajari keterampilan berpikir kritis yang dapat diterapkan di berbagai aspek kehidupan. (Sugiyarto, 2020).

3. Fungsi Pembelajaran Sejarah

a. Meningkatkan Kesadaran Nasional

Pembelajaran sejarah meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya nasionalisme dan patriotisme. Pembelajaran sejarah memiliki fungsi penting dalam membangun dan meningkatkan kesadaran nasional. Kesadaran nasional mengacu pada pemahaman individu dan kolektif tentang identitas, nilai, dan cita-cita suatu bangsa. Melalui pembelajaran sejarah, siswa dapat memahami perjalanan bangsa, perjuangan kemerdekaan, dan dinamika sosial yang membentuk identitas nasional. Sejarah memberikan pelajaran

berharga tentang pentingnya persatuan, keberagaman, dan komitmen terhadap nilai-nilai kebangsaan (Haryono, 2020).

b. Membangun Identitas Bangsa

Pembelajaran sejarah berfungsi penting dalam meningkatkan kesadaran nasional, yaitu kesadaran terhadap pentingnya identitas kebangsaan dan keberagaman yang dimiliki suatu bangsa. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik dapat memahami perjalanan bangsa, mulai dari perjuangan meraih kemerdekaan hingga pembangunan yang terus berlanjut. Pemahaman ini mendorong tumbuhnya rasa cinta tanah air, penghargaan terhadap nilai-nilai kebangsaan, dan kesadaran untuk turut menjaga keutuhan negara (Hapsari, 2019).

c. Meningkatkan Kemampuan Komunikatif

Pembelajaran sejarah tidak hanya berfungsi dalam memahami masa lalu, tetapi juga dalam mengembangkan kemampuan komunikatif siswa. Kemampuan ini mencakup keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, yang semuanya penting dalam pembelajaran sejarah. Saat siswa mempelajari sejarah, mereka diajak untuk memahami berbagai narasi dan perspektif, yang kemudian diterjemahkan ke dalam diskusi atau presentasi. Kegiatan seperti debat sejarah, simulasi peristiwa bersejarah, atau diskusi kelompok membantu siswa mengungkapkan ide dengan jelas dan meyakinkan (Rahmawati, 2020).

d. Membangun Kepemimpinan

Pembelajaran sejarah memiliki fungsi penting dalam membangun kepemimpinan, terutama melalui pemahaman tentang tokoh-tokoh sejarah dan peristiwa yang melibatkan pengambilan keputusan strategis. Siswa dapat belajar dari pengalaman para pemimpin masa lalu, seperti keberanian, ketegasan, dan kemampuan mereka dalam

menghadapi tantangan. Studi tentang pemimpin-pemimpin nasional, seperti Soekarno, Hatta, atau RA Kartini, memberikan inspirasi kepada siswa untuk mengembangkan karakter kepemimpinan yang berintegritas dan visioner (Kurniawan, 2019).

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam sistem pendidikan, terutama dalam membangun karakter, identitas, dan kesadaran sejarah generasi muda. Sebagai bagian dari ilmu sosial, sejarah tidak hanya menyampaikan fakta masa lalu tetapi juga membangun pemahaman mengenai hubungan sebab-akibat, serta perkembangan masyarakat dari waktu ke waktu. Menurut Barton dan Levstik, pembelajaran sejarah berkontribusi pada penguatan kesadaran kolektif dan pemahaman terhadap nilai-nilai yang membentuk masyarakat (Barton, 2004). Hal ini penting untuk menanamkan rasa kebangsaan dan memperkuat solidaritas sosial di tengah tantangan globalisasi. Salah satu tantangan utama dari pembelajaran sejarah adalah membentuk pemikiran kritis siswa. Sejarah mengajarkan keterampilan untuk mengevaluasi bukti, menganalisis berbagai perspektif, dan memahami perbedaan interpretasi terhadap peristiwa. Sam Wineburg menyatakan bahwa berpikir sejarah melibatkan kemampuan untuk "melihat dunia melalui mata orang lain," yang pada akhirnya membangun empati dan pemahaman lintas budaya (Wineburg, 2001).

Dengan mempelajari sejarah, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak untuk berpikir logis dan reflektif mengenai masa lalu dan kaitannya dengan masa kini. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya menjadi pelajaran tentang masa lalu, tetapi juga medium untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan.

2.1.2 Minat Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Minat merupakan salah satu implementasi dari aktifnya seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku guna mendapatkan pengalaman pribadi saat interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga minat lebih merujuk pada rasa suka atau ketertarikan yang lebih pada suatu hal dan aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2021).

Secara umum, minat belajar didefinisikan sebagai dorongan atau kecenderungan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara kognitif maupun emosional. Menurut Sardiman, minat belajar adalah suatu kecenderungan yang muncul dari dalam diri peserta didik untuk memperhatikan dan merespons secara aktif materi pelajaran, yang didorong oleh rasa ketertarikan terhadap suatu subjek atau pengalaman belajar tertentu. Minat belajar merupakan faktor psikologis penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran (Sardiman, 2012).

Selain itu, minat belajar tidak hanya berhubungan dengan aspek akademik, tetapi juga melibatkan aspek afektif, seperti sikap positif terhadap mata pelajaran dan interaksi dengan guru serta teman sebaya. Menurut Slameto, peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan merasa antusias untuk belajar, dan lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan atau diskusi (Slameto, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian oleh Susilowati dan Rahayu mengungkapkan bahwa metode pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek atau penggunaan teknologi digital, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan (Susilowati, 2018). Dengan demikian, guru perlu merancang pembelajaran yang

interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan minat belajar mereka.

2. Peran Dan Fungsi Minat Belajar

Menurut (Sutrisno, 2020) minat terhadap seseorang atau sesuatu memiliki pengaruh besar terhadap perilaku dan sikap individu. Ketika seseorang tertarik pada suatu bidang, ia cenderung berusaha lebih keras untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Minat dalam belajar ibarat nyawa yang selalu menemani siswa di dalam kelas, berperan sebagai pendorong untuk meraih prestasi sekaligus menambah rasa kegembiraan dalam setiap proses yang dijalani.

Selain itu, minat juga berfungsi dalam menciptakan fokus dan konsentrasi yang lebih baik dalam kegiatan belajar mengajar, disertai dengan perasaan senang selama proses tersebut berlangsung. Salah satu manfaatnya adalah munculnya semangat yang tinggi, yang dapat meningkatkan daya ingat serta membantu siswa lebih mudah mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Dengan adanya minat, siswa akan lebih menikmati proses belajar, merasakan kepuasan, dan memperoleh kesenangan tersendiri .

Adapun beberapa fungsi utama dari minat dalam belajar, antara lain:

- a. meningkatkan konsentrasi dan perhatian saat belajar,
- b. menumbuhkan rasa senang terhadap pelajaran,
- c. memperkuat daya ingat terhadap materi yang telah disampaikan guru
- d. mendorong sikap belajar yang lebih positif dan konstruktif, serta
- e. mengurangi rasa kebosanan siswa terhadap pembelajaran.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar pada hakikatnya terdiri dari dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Adapun penjelasannya mengenai faktor-faktor tersebut antara lain :

a. Faktor Internal

1). Faktor biologis atau faktor kesehatan,

faktor ini memberikan pengaruh besar terhadap minat belajar. Sebab saat siswa sedang dilanda sakit maka minat belajar siswa menjadi terganggu.

2). Faktor psikologi yang dapat disebabkan banyak hal, di sini terdapat dua faktor psikologi yang akan diurai yaitu:

-Bakat, merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat memang sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, bahan pelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa akan meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran tersebut. Intelegensi, berkaitan dengan kemajuan belajar. Sebab kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, dan mengetahui relasi serta mempelajarinya dengan cepat (Kusumo, 2016).

b. Faktor Eksternal

1). Faktor Keluarga

Faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Sebab, waktu paling lama siswa dihabiskan di keluarga.

2). Faktor sekolah Terdapat peranan sekolah terhadap minat belajar siswa yang memiliki komponen sebagai berikut:

- Metode mengajar, ketepatan guru dalam menentukan metode mengajar sangat berpengaruh terhadap siswa.
- Kurikulum, merupakan program pendidikan yang diberikan oleh lembaga penyelenggara pendidikan terkait rancangan pelajaran.

3). Faktor masyarakat

Pasang surut minat belajar dapat dipengaruhi oleh masyarakat. Mulai dari kegiatan siswa dalam masyarakat atau siswa dalam bergaul dengan temannya (Wijaya & Rismawati, 2023).

4. Indikator-Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar yang diklasifikasikan oleh Rasyid (2010) dalam (Tafonao, 2018) sembilan, yaitu:

- a. Bergairah untuk belajar.
- b. Tertarik pada pelajaran.
- c. Tertarik pada guru.
- d. Mempunyai inisiatif untuk belajar.
- e. Kesegaran dalam belajar.
- f. Konsentrasi dalam belajar.
- g. Teliti dalam belajar.
- h. Punya kemauan dalam belajar
- i. Ulet dalam belajar

2.1.3 Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Metode ini mencakup pendekatan, strategi, dan prosedur yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar, yang disesuaikan

dengan tujuan, karakteristik peserta didik, serta situasi pembelajaran tertentu. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat hasil pembelajaran.

Menurut Arends, metode pembelajaran adalah langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk mengorganisasi interaksi antara guru, siswa, dan materi pelajaran (Arends, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi, tetapi juga pada cara penyampaiannya. Dalam implementasinya, metode pembelajaran mencakup berbagai pendekatan, seperti metode ceramah, diskusi, simulasi, eksperimen, hingga pembelajaran berbasis proyek. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan tergantung pada tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Sebagai contoh, metode diskusi memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kemdikbud, penggunaan metode diskusi dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa sebesar 25% dibandingkan metode ceramah (Kemdikbud, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang sesuai berperan penting dalam mendukung perkembangan keterampilan siswa. Selain itu, penerapan metode pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang matang. Guru harus mempertimbangkan berbagai faktor seperti tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan materi, metode yang digunakan, serta kemampuan awal siswa.

Menurut Slavin, perencanaan metode pembelajaran yang baik akan mempermudah guru dalam mengidentifikasi kebutuhan siswa dan mengarahkan proses belajar sesuai dengan tujuan (Slavin, 2018). Dalam hal ini, evaluasi juga menjadi bagian penting untuk menilai

sejauh mana metode tersebut berhasil. Dengan demikian, metode pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai kerangka untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

2. Ciri-Ciri Metode Pembelajaran

Ciri-ciri metode pembelajaran mengacu pada karakteristik yang membedakan satu metode dengan metode lainnya. Ciri-ciri ini sangat penting untuk dipahami agar guru dapat memilih dan menerapkan metode yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Menurut Arends, metode pembelajaran harus memiliki kejelasan struktur, fleksibilitas, dan relevansi dengan materi ajar (Arends R. I., 2012). Hal ini menegaskan bahwa metode pembelajaran tidak bersifat universal tetapi kontekstual, disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan tujuan tertentu. Berikut ciri-ciri metode pembelajara.

1. Berorientasi pada Tujuan Pembelajaran, Metode pembelajaran dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ciri ini mencakup kesesuaian metode dengan kompetensi yang ingin dicapai, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sebagai contoh, metode eksperimen cocok untuk tujuan pembelajaran yang memerlukan penguasaan keterampilan praktis. Penelitian oleh Kemdikbud menunjukkan bahwa penerapan metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa hingga 30% (Kemdikbud, 2019).
2. Memungkinkan Interaksi yang Aktif, Metode pembelajaran yang baik harus memfasilitasi interaksi aktif antara guru dan siswa serta antar siswa. Interaksi ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif. Misalnya, metode diskusi mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berbagi pandangan. Menurut Johnson, interaksi aktif dalam metode

pembelajaran berbasis kelompok meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hingga 25% dibandingkan metode pasif seperti ceramah (Johnson, 2014).

3. Menyediakan Fleksibilitas dalam Implementasi, Fleksibilitas menjadi ciri penting karena setiap kelas memiliki dinamika yang berbeda. Guru harus mampu menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi kelas, jumlah siswa, serta fasilitas yang tersedia. Slavin menyebutkan bahwa metode yang fleksibel memungkinkan guru untuk mengatasi tantangan-tantangan pembelajaran seperti perbedaan tingkat kemampuan siswa dan keterbatasan waktu (Slavin, 2018).
4. Mendorong Keterlibatan Emosional dan Kognitif, Metode pembelajaran yang efektif tidak hanya melibatkan aspek kognitif tetapi juga emosional siswa. Ketika siswa merasa terlibat secara emosional, mereka cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi untuk belajar. Misalnya, metode role- playing atau simulasi dapat meningkatkan empati siswa terhadap situasi tertentu. Penelitian oleh Fogg menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aspek emosional meningkatkan retensi informasi hingga 40% (Fogg, 2020).
5. Dapat Dievaluasi dan Diukur Efektivitasnya, Ciri lain dari metode pembelajaran yang baik adalah kemampuannya untuk dievaluasi. Guru perlu mengevaluasi sejauh mana metode tersebut berhasil dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, metode pembelajaran berbasis proyek memungkinkan guru untuk mengevaluasi hasil kerja siswa berdasarkan kriteria yang jelas. Evaluasi ini memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Menurut Harmer, evaluasi yang terintegrasi dalam metode pembelajaran berkontribusi pada peningkatan kualitas hasil belajar siswa (Harmer, 2015).

3. Fungsi Metode Pembelajaran

Fungsi utama dari metode pembelajaran adalah sebagai sarana untuk mengarahkan proses belajar-mengajar sehingga dapat menciptakan interaksi yang optimal antara pendidik, peserta didik, dan materi pelajaran. Selain itu, metode pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan minat belajar belajar peserta didik. Metode pembelajaran yang menarik dan variatif berfungsi untuk meningkatkan minat belajar belajar siswa. Misalnya, metode berbasis permainan atau simulasi sering kali membuat proses belajarmenjadi lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa. Johnson dalam jurnalnya menjelaskan bahwa siswa yang belajar melalui metode berbasis proyek memiliki minat belajar lebih tinggi karena mereka merasa memiliki kendali atas proses pembelajaranmereka (Johnson D. W., 2017).

4. Manfaat Metode Pembelajaran

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat memberikan berbagai manfaat bagi siswa, guru, maupun proses pendidikan secara keseluruhan. Berikut adalah penjelasan tentang manfaat metode pembelajaran,

1. Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Pelajaran,
Manfaat utama dari metode pembelajaran adalah membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan metode yang relevan, seperti discovery learning atau pembelajaran berbasis inkuiri, memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka secara mandiri melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Penelitian oleh Hmelo-Silver dalam jurnal *Educational Psychologist* menunjukkan bahwa metode inkuiri memungkinkan siswa tidak hanya memahamikonsep secara mendalam, tetapi juga menghubungkan teori dengan praktik. Selain itu, metode ini membantu siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah yang kompleks (Hmelo-Silver, 2004).

2. Meningkatkan Keterlibatan dan Partisipasi Siswa, Metode pembelajaran yang interaktif, seperti diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis proyek (project- based learning), berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga aktif berdiskusi, bertanya, dan bekerja sama. Penelitian oleh Thomas dalam jurnal Project-Based Learning Handbook menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam proyek jangka panjang cenderung lebih tinggi minat belajarnya dan memiliki keterlibatan emosional yang lebih tinggi terhadap pembelajaran (Thomas, 2000).
3. Memfasilitasi Pengembangan Berpikir Kritis dan Kreatif, Manfaat lain dari metode pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Metode seperti problem-based learning (PBL) mendorong siswa untuk menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, dan menemukan solusi secara mandiri. Penelitian oleh Barrows dan Tamblyn yang diterbitkan dalam jurnal Medical Education menyatakan bahwa PBL tidak hanya membantu siswa menguasai materi tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang esensial untuk keberhasilan di masa depan (Barrows, 1980).
4. Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Komunikasi, Metode pembelajaran yang berbasis kolaborasi, seperti kerja kelompok atau diskusi kelompok kecil, berfungsi untuk mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Fungsi ini sangat penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata yang membutuhkan kerja sama dan interaksi dengan orang lain. Sebagai contoh, Johnson dalam jurnal mereka menjelaskan bahwa metode pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif tetapi juga memperkuat hubungan antar siswa dan membangun rasa tanggung jawab bersama (Johnson D. W., 2014).

5. Meningkatkan Efisiensi Proses Pembelajaran, Metode pembelajaran yang dirancang dengan baik memungkinkan guru dan siswa memanfaatkan waktu secara lebih efisien. Misalnya, metode pembelajaran berbasis teknologi, seperti pembelajaran daring (e-learning), dapat mempercepat akses terhadap sumber daya belajar dan mempermudah kolaborasi antara siswa dan guru. Menurut penelitian oleh Sangrà dalam jurnal *Educational Technology & Society*, pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, kehidupan hewan berbahaya di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, melihat alam semesta dan tata surya, dan sebagainya (Sangrà, 2012).

6. Meningkatkan Relevansi dan Makna Pembelajaran, Metode pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata, seperti pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan. Penelitian oleh Berns dan Erickson dalam jurnal *The Journal of Technology Studies* menemukan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan kontekstual cenderung lebih mampu menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata, dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode tradisional (Berns, 2001).

5. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran mencakup berbagai pendekatan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan mencapai tujuan pendidikan secara efektif. Setiap metode memiliki karakteristik, kelebihan, dan kekurangannya sendiri, sehingga

penggunaannya harus disesuaikan dengan materi, kondisi siswa, dan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran dapat dibagi menjadi 2 kategori utama yakni metode pembelajaran interaktif dan metode pembelajaran pasif. Berikut adalah penjelasan rinci tentang metode pembelajaran interaktif dan metode pembelajaran pasif:

1. Metode Pembelajaran Interaktif

Metode Pembelajaran Interaktif adalah pendekatan di mana siswa dan guru terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui dialog dua arah (Rahmawati D. , 2020). Dalam metode ini, siswa berperan aktif dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, atau berkolaborasi untuk memecahkan masalah tertentu. Metode pembelajaran interaktif sering digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan komunikasi siswa. Contohnya meliputi diskusi kelompok, debat, simulasi, atau penggunaan teknologi interaktif. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar. Berikut beberapa metode pembelajaran Interaktif :

- a. Metode diskusi melibatkan interaksi aktif antara siswa untuk membahas suatu topik, memecahkan masalah, atau bertukar ide. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi. Penelitian oleh Brookfield dan Preskill dalam jurnal *Discussion as a Way of Teaching* menunjukkan bahwa diskusi yang terarah dapat membantu siswa memahami perspektif yang berbeda, memperdalam pengetahuan, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Brookfield, 1999). Metode ini sangat efektif untuk topik yang kontroversial atau memerlukan analisis mendalam.
- b. Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) adalah metode di mana siswa belajar melalui pengembangan proyek yang kompleks dan berkaitan dengan

situasi dunia nyata. Menurut Thomas dalam jurnal *A Review of Research on Project-Based Learning*, metode ini membantu siswa mengembangkan keterampilan penelitian, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Thomas, 2000). Proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa memiliki minat belajar yang tinggi dan merasa memiliki tanggung jawab atas proses pembelajarannya. Contohnya, dalam mata pelajaran sains, siswa dapat membuat proyek tentang pengelolaan sampah untuk memahami konsep ekologi.

- c. Metode Problem-Based Learning, Metode pembelajaran berbasis masalah melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata yang relevan dengan materi pelajaran. Siswa diajak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menemukan solusi masalah secara mandiri atau dalam kelompok. Penelitian oleh Barrows dan Tamblyn dalam jurnal *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education* menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, terutama di bidang pendidikan kesehatan (Barrows, 1980). Siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pengambilan keputusan.
- d. Metode demonstrasi melibatkan guru atau siswa dalam menunjukkan secara langsung cara kerja atau penggunaan suatu konsep atau alat. Metode ini sangat efektif untuk mata pelajaran yang membutuhkan keterampilan praktis, seperti sains atau seni. Menurut hasil penelitian oleh Dale dalam jurnal *Audio- Visual Methods in Teaching*, metode demonstrasi dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 60% karena siswa dapat melihat penerapan konsep secara nyata (Dale, 1969).
- e. Metode Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif) adalah metode di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil

untuk mencapai tujuan bersama. Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial, kolaborasi, dan tanggung jawab individu. Johnson dalam jurnal *International Journal of Educational Research* menyatakan bahwa metode ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar akademik, membangun rasa kebersamaan, dan mengurangi konflik dalam kelas (Johnson D. W., 2009). Contoh strategi dalam cooperative learning adalah think- pair-share atau jigsaw.

- f. Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi teknologi melibatkan penggunaan perangkat digital, seperti aplikasi pembelajaran, video, atau platform daring. Metode ini memberikan fleksibilitas dalam belajar dan memungkinkan akses ke berbagai sumber daya. Penelitian oleh Sangrà dalam jurnal *Educational Technology & Society* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan siswa, terutama untuk generasi yang terbiasa dengan teknologi (Sangrà, 2012). Metode ini sangat efektif untuk pembelajaran jarak jauh atau blended learning.
- g. Metode Gamifikasi (Game-Based Learning), Gamifikasi adalah metode yang mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran, seperti poin, tantangan, atau level. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Dicheva dalam jurnal *Gamification in Education: A Systematic Mapping Study* menemukan bahwa gamifikasi dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan, terutama bagi siswa yang kurang minat belajarnya dengan metode tradisional (Dicheva, 2015).
Metode Brainstorming, Metode brainstorming adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong siswa berpikir kreatif dan kritis melalui diskusi kelompok untuk menghasilkan berbagai ide atau solusi terhadap suatu masalah. Dalam metode ini, siswa diberi kesempatan untuk

mengemukakan ide tanpa takut salah, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang terbuka dan kolaboratif. Brainstorming sering digunakan pada tahap awal pembelajaran untuk menggali pemikiran awal siswa tentang topik tertentu, yang kemudian dapat dikembangkan lebih lanjut (Susanti, 2019).

2. Metode Pembelajaran Pasif

Metode Pembelajaran Pasif adalah metode di mana siswa lebih banyak menerima informasi secara langsung dari guru tanpa banyak berinteraksi. Guru berperan sebagai pusat pembelajaran, menyampaikan materi melalui ceramah, presentasi, atau bacaan, sementara siswa mendengarkan dan mencatat. Metode ini sering digunakan untuk menyampaikan informasi dasar atau konsep yang membutuhkan penjelasan terstruktur. Meskipun efektif untuk menyampaikan materi secara cepat, metode ini memiliki kelemahan dalam melibatkan siswa secara aktif, yang dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Berikut beberapa metode pembelajaran pasif :

- a. Metode ceramah adalah salah satu metode pembelajaran yang paling umum digunakan, di mana guru menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa. Metode ini cocok untuk menyampaikan materi yang bersifat konseptual atau memberikan pengantar topik baru. Menurut penelitian oleh Bligh dalam jurnal *What's the Use of Lectures?*, metode ceramah efektif untuk menyampaikan informasi dalam jumlah besar kepada banyak siswa dalam waktu singkat (Bligh, 2000).
- b. Metode Pembelajaran Berbasis Teks

Selain ceramah, metode pasif juga diterapkan dalam pembelajaran berbasis teks, seperti ketika siswa diminta membaca buku pelajaran atau artikel tanpa diskusi

lanjutan. Contoh lainnya adalah penggunaan video pembelajaran di mana siswa hanya diminta menonton tanpa aktivitas interaktif. Misalnya, siswa menonton dokumenter tentang Revolusi Industri untuk memahami perubahan sosial dan ekonomi yang terjadi selama periode tersebut. Aktivitas ini cocok untuk memberikan wawasan awal kepada siswa tentang materi pembelajaran (Wahyuni, 2020).

2.1.4 Penggunaan Metode Brainstorming

Metode brainstorming adalah teknik pembelajaran yang digunakan untuk menghasilkan berbagai ide atau solusi kreatif dalam waktu singkat. Metode ini biasanya dilakukan secara kelompok untuk mendorong kontribusi ide dari setiap individu tanpa ada penilaian atau kritik langsung selama sesi berlangsung.

Brainstorming adalah metode yang pertama kali diperkenalkan oleh Alex F. Osborn pada tahun 1953 dalam bukunya *Applied Imagination*. Metode ini dirancang untuk memanfaatkan potensi kolektif kelompok dengan mendorong semua anggota untuk menyumbangkan ide, tanpa rasa takut terhadap kritik. Menurut Rawlinson dalam jurnal *Creativity and Innovation Management*, brainstorming adalah cara yang efektif untuk memecahkan masalah yang kompleks karena memungkinkan partisipasi luas dan ide-ide yang tidak terbatas (Rawlinson, 1981). Dengan metode ini, kreativitas individu dapat digabungkan untuk menghasilkan solusi yang inovatif.

Para ahli mengemukakan bahwa metode brainstorming (sumbang saran) merupakan suatu bentuk metode diskusi guna menghimpun ide/gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta didik. Roestiyah mengatakan bahwa metode brainstorming adalah teknik mengajar yang dilaksanakan guru dengan cara melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab, menyatakan pendapat, atau memberi komentar sehingga memungkinkan masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru (Roestiyah, 2008). Metode

brainstorming mendorong siswa untuk mengembangkan dan mengemukakan sebanyak mungkin gagasan untuk memecahkan masalah.

Tujuan Penggunaan metode brainstorming menurut Subana adalah menguras habis segala sesuatu yang dipikirkan oleh siswa dalam menanggapi masalah yang dilontarkan guru kepadanya (Subana, 2009). Agar tujuan dalam penerapan metode brainstorming dapat tercapai maka perlu adanya aturan yang diperhatikan. Pelaksanaan metode ini tugas guru adalah memberikan masalah yang mampu merangsang pikiran siswa, sehingga mereka bisa menanggapi, dan guru tidak boleh mengomentari bahwa pendapat siswa itu benar atau salah. Disamping itu, pendapat yang dikemukakan tidak perlu langsung disimpulkan, guru hanya mendukung semua pertanyaan pendapat siswa, sehingga semua siswa didalam kelas mendapatkan giliran.

Selama pengungkapan pendapat tidak perlu komentar atau evaluasi secara langsung. Sedangkan peran siswa dalam proses brainstorming ini adalah bertugas memiliki bekal pengetahuan untuk menanggapi masalah, mengemukakan pendapat, bertanya, atau mengemukakan masalah baru melalui proses imajinasi yang dimilikinya. Mereka belajar dan melatih merumuskan pendapatnya dengan bahasa dan kalimat yang baik, sehingga mereka bisa memperoleh suatu kesimpulan yang tepat setelah pembelajaran. Siswa yang kurang aktif perlu dipancing dengan pertanyaan dari guru agar turut berpartisipasi aktif, dan berani mengemukakan pendapatnya.

Brainstorming melibatkan beberapa langkah, yaitu menentukan masalah, mencatat semua ide yang diusulkan, dan mengevaluasi ide setelah sesi selesai. Penelitian oleh Van Gundy menjelaskan bahwa keberhasilan brainstorming bergantung pada kemampuan fasilitator untuk menciptakan lingkungan yang aman bagi peserta, di mana mereka merasa nyaman mengemukakan ide-ide tanpa khawatir akan kritik atau penolakan. Lingkungan ini mendukung terbentuknya suasana yang kondusif untuk berpikir bebas (Van Gundy, 1984).

Metode brainstorming bertujuan untuk mendorong kreativitas dan menghasilkan solusi inovatif melalui kolaborasi. Penelitian oleh Paulus dan Nijstad menunjukkan bahwa brainstorming dapat meningkatkan kualitas ide karena kelompok dapat saling melengkapi dan menginspirasi satu sama lain (Paulus, 2003). Selain itu, metode ini membantu peserta belajar untuk mendengarkan ide orang lain, meningkatkan keterampilan sosial, dan membangun rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Kelebihan brainstorming adalah kemampuannya untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat dan mendorong partisipasi aktif semua anggota. Namun, terdapat kelemahan seperti kemungkinan munculnya "blocking effect," di mana beberapa anggota kelompok merasa terhambat untuk berbicara karena dominasi anggota lain. Menurut penelitian oleh Diehl dan Stroebe dalam jurnal *Journal of Personality and Social Psychology*, efektivitas brainstorming dapat menurun jika tidak ada pengelolaan yang baik terhadap dinamika kelompok (Diehl, 1987). Oleh karena itu, fasilitator perlu memastikan bahwa setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi.

Dalam konteks pendidikan, brainstorming sering digunakan untuk membantu siswa memecahkan masalah, mengembangkan ide kreatif, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian oleh Wang dalam jurnal *Computers & Education* menunjukkan bahwa penggunaan brainstorming berbasis teknologi, seperti aplikasi kolaboratif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya ide-ide yang dihasilkan. Dengan teknologi, siswa dapat berbagi ide secara virtual tanpa hambatan lokasi dan waktu (Wang, 2010).

2.2 Penelitian Yang Relevan

1. Skripsi (Sari E. , 2015) dengan Judul “ Penerapan Metode Brainstorming Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang”.

Skripsi ini menunjukkan Penerapan metode brainstorming dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang dengan dibuktikan nilai kelas eksperimen dan nilai kelas kontrol dengan perhitungan tes “t” untuk dua sampel kecil yang satu sama lain tidak berhubungan. Hipotesa alternatif diterima atau disetujui dengan perincian t_0 lebih besar dari t_t , baik pada taraf signifikan 1 % maupun pada taraf signifikan 5 %, dengan perincian $2,02 < 4,59 > 2,69$. Namun, perbedaannya terletak pada tujuan penelitian (minat dan hasil belajar), tingkat pendidikan, dan konteks institusi. Penelitian saya lebih menekankan pada peningkatan minat belajar siswa SMK melalui metode brainstorming, sementara penelitian sebelumnya fokus pada peningkatan hasil belajar siswa madrasah melalui brainstorming.

2. Penelitian oleh (Karim, 2017) dengan judul “Penerapan Metode Brainstorming Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII di SMPN 4 Rumbo Jaya. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode brainstorming telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMPN 4 Rumbio Jaya pada materi ketenagakerjaan dan sistem ekonomi. Peningkatan ini dapat terlihat dari persentase ketuntasan siswa secara individual ataupun klasikal. Pada tahap observasi atau sebelum dilaksanakannya tindakan persentase ketuntasan belajar siswa hanya 65,66%, pada siklus-I siswa yang mampu mencapai KKM adalah sebanyak 23 orang siswa dengan persentase ketuntasan secara klasikal 74,66% rata-rata hasil belajar yang diperoleh adalah 3,33 dan pada siklus-II siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 27 orang dengan demikian ketuntasan secara klasikal meningkat menjadi 87,33% rata-rata hasil belajarnya 90%. Namun, perbedaannya terletak pada tujuan penelitian (minat dan hasil belajar), tingkat pendidikan, dan konteks institusi. penelitian saya lebih menekankan pada peningkatan minat belajar siswa SMK melalui metode brainstorming, sementara penelitian sebelumnya fokus pada peningkatan hasil belajar siswa SMPN melalui brainstorming.

3. Penelitian oleh (Siregar, 2019) dengan judul “Penerapan Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Hasil Belajar VIII SMP Negeri 2 Satu Atap Pangkatan Labuhanbatu Tahun Pelajaran 2013/2014”. Penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pembahasan selama pelaksanaan penelitian di Kelas VIII SMP Negeri 2 Satu Atap Pangkatan Tahu Pelajaran 2013/2014 maka dapat diketahui bahwa menggunakan metode curah pendapat (Brainstorming) pada materi kemerdekaan mengemukakan pendapat, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan ketuntasan belajar siswa diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 20 orang siswa atau sebesar 62,5% dibandingkan nilai yang ada pada pre- test, bahwa pada siklus I ini terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 10,94% serta ketuntasan klasikal sebesar 31,25%. Akan tetapi walaupun sudah peningkatan, belum sesuai dengan diharapkan yaitu standar ketuntasan siswa secara individu ≥ 65 dan secara klasikal $\geq 85\%$. Masih banyak siswa yang belum mampu menjawab pertanyaan dari tes yang diberikan juga masih banyak yang kurang memahami pertanyaan-pertanyaan pada post-test siklus I. Hal ini dikarenakan kurangnya keberanian siswa mengajukan pendapat, juga dikarenakan siswa yang kurang memahami materi yang telah disampaikan dan kurangnya keseriusan siswa dalam belajar. Namun, perbedaannya terletak pada tujuan penelitian (minat dan hasil belajar), tingkat pendidikan, dan konteks institusi. Penelitian saya lebih menekankan pada peningkatan minat belajar siswa SMK melalui metode brainstorming, sementara penelitian sebelumnya fokus pada peningkatan hasil belajar siswa SMP melalui brainstorming.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merujuk pada ranah pendidikan, khususnya terkait dengan strategi pembelajaran sejarah. Fokusnya adalah penggunaan metode brainstorming sebagai pendekatan inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Ruang lingkup ini membantu membatasi dan mengarahkan penelitian agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, serta memberikan kerangka kerja yang jelas untuk pengumpulan dan analisis data. Oleh karena itu, peneliti memberikan kejelasan mengenai sasaran dan tujuan penelitian yang mencakup ruang lingkup sebagai berikut:

3.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan metode brainstorming dalam pembelajaran sejarah.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X di SMKN 1 Sidomulyo yang terlibat dalam pembelajaran sejarah menggunakan metode brainstorming.

3.1.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini yaitu SMKN 1 Sidomulyo yang beralamatkan di Jl. Transpolri Budi Daya Nomor 30, Desa Budidaya, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung 35353.

3.1.4 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017), populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Hal ini menunjukkan bahwa populasi menjadi dasar untuk menentukan data yang akan dikumpulkan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah 87 siswa kelas X semester genap di SMKN 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2024/2025.

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas X

NO	Kelas	Jumlah
1.	TKR	31
2.	TKJ	34
3.	AKL	22
Total		87

Sumber: Guru Sejarah SMKN 1 Sidomulyo

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian. Sampel digunakan ketika peneliti tidak memungkinkan untuk mempelajari seluruh populasi karena keterbatasan waktu, biaya, atau sumber daya. Menurut Sugiyono (2017), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel diambil dengan tujuan agar hasil penelitian yang dilakukan pada sampel dapat digeneralisasikan ke populasi tempat sampel diambil.

Dalam menentukan jumlah sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini menggunakan rumus slovin dengan *margin of error* (taraf kesalahan 10%), Berikut perhitungan pengambilan sampel dengan rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

(Sugiyono, 2017):

Keterangan:

n : Jumlah sampel yang diperlukan N : Jumlah Populasi

e : *margin off error* (10%)

Berdasarkan rumus slovin di atas, maka dapat diukur besarnya sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{87}{1 + 87(0,1)^2}$$

$$n = 46,52$$

Berdasarkan perhitungan di atas sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini di sesuaikan sebanyak 46,52 dibulatkan jadi 47 orang dari seluruh total populasi siswa kelas X SMKN 1 Sidomulyo, hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data dan hasil pengujian yang lebih baik.

3.2.3 Teknik Sampling

Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* yang dilakukan dengan memilih sampel secara acak. Menurut (Sugiyono, 2018) mengemukakan bahwa “dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.”

Selanjutnya akan ditemukan sampel per jurusan dan per angkatannya secara proporsional, sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Sampel (TKR)} &= \frac{31}{87} \times 47 = 16,75 \\ \text{Sampel (TKJ)} &= \frac{34}{87} \times 47 = 18,37 \\ \text{Sampel (AKL)} &= \frac{22}{87} \times 47 = 11,88 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka jumlah sampel per kelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Daftar Jumlah Sampel

NO	Kelas	Jumlah
1.	TKR	17
2.	TKJ	18
3.	AKL	12
Total		47

Sumber: Olah data peneliti

Setelah menentukan jumlah sampel per kelompok, dilakukan pengundian untuk memilih siswa secara acak. Disiapkan 87 kertas sesuai total siswa, dengan 47 di antaranya bernomor (sesuai jumlah sampel) dan sisanya kosong. Semua kertas digulung, dimasukkan ke wadah, lalu setiap siswa mengambil satu secara acak. Siswa yang mendapat kertas bernomor menjadi sampel, sementara yang mendapat kertas kosong tidak termasuk.

3.2 Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu kerangka kerja atau pendekatan sistematis yang digunakan dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis. Metodologi penelitian mencakup berbagai langkah yang diperlukan untuk memastikan penelitian dilakukan secara ilmiah, terstruktur, dan dapat dipertanggungjawabkan. Menurut (Creswell, 2014), metodologi penelitian terdiri dari strategi yang dipilih untuk menghubungkan filosofi penelitian, pendekatan, metode pengumpulan data, serta analisis data dalam satu kesatuan yang konsisten dengan tujuan penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa metodologi penelitian tidak hanya membahas metode teknis, tetapi juga menyangkut filosofi dan paradigma yang mendasarinya.

Secara keseluruhan, Metodologi penelitian dapat diartikan yakni cara

sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis data guna mencapai tujuan penelitian. Dengan demikian, dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kuantitatif yang mengandalkan data berupa angka dan statistik untuk mengukur, menganalisis, dan menguji hubungan antar variabel. Penelitian ini bersifat objektif, terstruktur, dan sering menggunakan alat seperti kuesioner, survei, atau eksperimen untuk mengumpulkan data. Tujuannya adalah untuk menghasilkan temuan yang dapat digeneralisasi atau menjawab hipotesis tertentu.

Menurut (Sugiyono S. , 2016), metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu variabel dalam kondisi yang terkontrol. Metode ini bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab- akibat antara variabel independen dan variabel dependen (yang diukur untuk melihat pengaruh perlakuan). Kemudian menurut (Campbell, 1963), Penelitian eksperimen merupakan desain penelitian yang paling kuat untuk mengidentifikasi hubungan kausal karena melibatkan manipulasi variabel dan penggunaan kelompok kontrol. Dengan metode ini, peneliti dapat mengisolasi efek dari variabel tertentu dan menghindari bias dari variabel lain. Berdasarkan kedua pendapat tersebut bahwa metode eksperimen adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh positif dari metode Brainstorming dalam proses pembelajaran sejarah terhadap minat belajar siswa kelas X SMKN 1 Sidomulyo.

3.4 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen yaitu dikatakan *pre-experimental design*, karena desain ini belum memenuhi persyaratan metode eksperimen sejati karena tidak memiliki kontrol penuh terhadap variabel. Dalam desain ini, penelitian sering kali hanya menggunakan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol, sehingga pengaruh perlakuan (treatment) diukur melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Desain ini dipilih untuk penelitian yang memiliki keterbatasan sumber daya atau

kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan eksperimen sejati (Sugiyono S. , 2016).

Sedangkan bentuk desain *Pre-Experimental Design* yang digunakan adalah *One- Grup Petest Posttest Design*, karena pada desain ini, terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2023). Adapun rancangan desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Rancangan Desain Penelitian

Nilai Prettest	Treatment	Nilai Posttest
O1	X	O2

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Mengacu pada tabel desain penelitian yang digunakan, penelitian ini melalui langkah, yaitu:

- Memberikan pretest untuk mengukur variable terikat (minat belajar Sejarah) sebelum perlakuan dilakukan.
- Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan metode brainstorming.
- Melakukan posttest untuk mengukur variable terikat (minat belajar Sejarah) setelah perlakuan

3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Wawancara

Menurut (Sugiyono S, 2016), mendefinisikan wawancara Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara pewawancara dan responden untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai topik tertentu. Wawancara digunakan untuk memperoleh data yang bersifat subjektif maupun objektif berdasarkan pandangan, pengalaman, atau persepsi individu.

Wawancara biasanya dilakukan dengan memandu percakapan melalui serangkaian pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya, baik dalam bentuk terstruktur, semi- terstruktur, maupun tidak terstruktur. Menurut (Kvale, 2009), wawancara tidak hanya berfungsi sebagai alat pengumpulan data, tetapi juga sebagai cara untuk membangun pemahaman bersama antara peneliti dan responden.

Dengan demikian, wawancara dilakukan dengan Ibu Eva Sibarani S.Pd, Gr. selaku guru sejarah kelas X SMKN 1 Sidomulyo untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai proses pembelajaran sejarah di kelas serta untuk memahami bagaimana minat belajar siswa.

3.5.2 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian, baik individu, kelompok, maupun lingkungan, dengan tujuan untuk memahami fenomena secara menyeluruh. Menurut (Sugiyono S. , 2016), observasi melibatkan proses pencatatan sistematis terhadap gejala atau aktivitas yang diamati. Teknik ini sering digunakan untuk memperoleh datafaktual mengenai perilaku atau situasi yang tidak dapat dijelaskan secara memadai hanya melalui wawancara atau kuesioner. Dengan demikian, pengumpulan data dengan metode observasi ini, yaitu untuk mengamati tingkah laku dan kejadian nyata yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran sejarah berlangsung.

3.5.3 Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari sejumlah besar responden dengan cara yang efisien dan terstruktur (Sugiyono S. , 2016). Kuesioner sering menggunakan daftar periksa (checklist) dan skala penilaian. Perangkat ini membantu menyederhanakan dan

mengukur perilaku dan sikap responden (Hardani, 2020). Teknik penyebaran angket kepada responden dalam penelitian ini dilakukan secara *online* melalui *Google Form*.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

	Indikator	Pernyataan	No. Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Bergairah Untuk Belajar	Saya selalu bersemangat saat belajar sejarah	1	-	3
		Saya merasa senang saat mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan sejarah	2	-	
		Saya tidak menyukai pelajaran sejarah karena sejarah sulit dipelajari.	-	3	
2	Tertarik Pada Pelajaran	Saya aktif bertanya kepada guru Sejarah	4	-	2
		Saya tidak suka saat guru memberikan latihan soal atau tugas sejarah	-	5	
3	Tertarik Pada Guru	Saya senang dengan cara guru sejarah mengajar.	6	-	3
		Saya selalu memperhatikan saat guru sejarah menjelaskan materi.	7	-	
		Saya tidak pernah mendengarkan perkataan guru sejarah.	-	8	
4	Memiliki Inisiatif Untuk Belajar	Saya selalu belajar sejarah dirumah sehari sebelum belajar sejarah dikelas atau disekolah.	9	-	1

Tabel 3. 4 (Lanjutan)

5	Kesegaran Dalam Belajar	Saya bersemangat mengikuti pelajaran sejarah	10	-	3
		Saya merasa lesu saat belajar tentang sejarah	-	11	
		Saya sering mengantuk saat pelajaran sejarah berlangsung	-	12	
6	Konsentrasi Dalam Belajar	Saya tidak pernah menyimak penjelasan guru ataupun penjelasan teman saat pelajaran sejarah berlangsung	-	13	2
		Saya selalu fokus saat belajar Sejarah	14	-	
7	Teliti Dalam Belajar	Saya teliti dalam mengerjakan latihan soal sejarah	15	-	3
		Saya mengerjakan pr sejarah dengan terburu-buru dan asal Asalan	-	16	
		Saya menyadari apabila terdapat kesalahan dalam mengerjakan latihan soal sejarah	17	-	
8	Memiliki Kemauan Dalam Belajar	Saya selalu belajar sejarah tanpa disuruh oleh guru atau orang tua.	18	-	3
		Saya tidak ingin tahu tentang hal- hal yang berhubungan dengan Sejarah	-	19	
		Saya selalu mengumpulkan tugas sejarah tepat waktu.	20	-	
9	Ulet Dalam Belajar	Saya tidak pernah berusaha mencari tahu apabila saya tidak	-	21	2

Tabel 3.4 (Lanjutan)

mengerti.

Saya selalu rajin saat belajar

22

-

Sejarah

Sumber: Adopsi dan adaptasi (Iswanto, 2021)

Butir-butir pernyataan instrumen disusun menggunakan skala pengukuran likert yang dirumuskan dengan indikator minat belajar yang berbentuk positif dan negatif dengan pola penskoran kuisioner minat belajar sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Skor Skala Likert

Kalsifikasi	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
SS	Sangat Setuju	5	1
S	Setuju	4	2
N	Netral	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: (Purwanto, 2018)

3.5.4. Uji Pra-Syarat Instrumen

1. Uji Validitas instrument

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar, yang diadaptasi serta diadopsi dari Jurnal Ilmiah. Proses adopsi dilakukan dengan mengambil instrumen yang telah tersedia tanpa mengubah makna dari setiap pernyataannya. Sementara itu, adaptasi dilakukan agar instrumen lebih sesuai dengan konteks penelitian ini, misalnya dengan menyesuaikan bahasa, lingkungan pembelajaran, serta karakteristik responden, tanpa mengubah jumlah pernyataan maupun maknanya.

Instrumen ini telah melewati uji validitas isi menggunakan rumus korelasi product moment Pearson oleh (Iswanto, 2021) dimana dari hasil data yang diperoleh pada pengolahan skor skala sikap yang diujicobakan kepada 21 orang siswa kelas V di UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta, diperoleh hasil uji validitas skala sikap minat belajar IPA siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Rekapitulasi uji validitas

No Pernyataan	r hitung	r tabel ($\alpha = 5\%$)	Keterangan	Kesimpulan
1	0.769	0.433	rhitung>rtabel	Valid
2	0.644	0.433	rhitung>rtabel	Valid
3	0.621	0.433	rhitung>rtabel	Valid
4	0.596	0.433	rhitung>rtabel	Valid
5	0.638	0.433	rhitung>rtabel	Valid
6	0.517	0.433	rhitung>rtabel	Valid
7	0.528	0.433	rhitung>rtabel	Valid
8	0.614	0.433	rhitung>rtabel	Valid
9	0.679	0.433	rhitung>rtabel	Valid
10	0.822	0.433	rhitung>rtabel	Valid
11	0.576	0.433	rhitung>rtabel	Valid
12	0.773	0.433	rhitung>rtabel	Valid
13	0.627	0.433	rhitung>rtabel	Valid
14	0.55	0.433	rhitung>rtabel	Valid
15	0.675	0.433	rhitung>rtabel	Valid
16	0.488	0.433	rhitung>rtabel	Valid
17	0.5	0.433	rhitung>rtabel	Valid
18	0.679	0.433	rhitung>rtabel	Valid
19	0.517	0.433	rhitung>rtabel	Valid
20	0.694	0.433	rhitung>rtabel	Valid
21	0.613	0.433	rhitung>rtabel	Valid
22	0.607	0.433	rhitung>rtabel	Valid

Sumber: (Iswanto, 2021)

Karena instrumen ini telah teruji valid dalam penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian ini tidak dilakukan uji validitas ulang. Penyesuaian yang diterapkan juga tidak mengubah substansi atau tujuan utama dari setiap pernyataan dalam angket, sehingga instrumen tetap dapat digunakan secara akurat untuk mengukur minat belajar siswa.

2 Uji Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai uji validitas instrumen, peneliti menggunakan angket minat belajar yang diadopsi dan diadaptasi dari Jurnal Ilmiah. Instrumen ini telah melewati proses uji reliabilitas menggunakan metode Alpha-Cronbach oleh (Iswanto, 2021) dengan hasil yang tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3. 7 Hasil Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>
0,922	22

Dari hasil uji reliabilitas instrumen skala sikap seperti tergambar pada tabel 7 terlihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah sebesar 0,922 di mana derajat reliabilitasnya termasuk kategori sangat tetap/sangat baik. Karena instrumen tersebut telah terbukti memiliki tingkat reliabilitas yang baik berdasarkan pengujian pada penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian ini tidak dilakukan uji reliabilitas ulang. Oleh karena itu, kuesioner motivasi belajar ini tetap dapat digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti secara akurat.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu metode yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Berdasarkan cara berpikir deskriptif kuantitatif maka penulis akan mengambil data- data angka, selanjutnya mengumpulkan data yang telah ada, selanjutnya dilakukan analisis data sesudah data terkumpul. Maka dari itu penulis menggunakan uji pra-Syarat dan uji hipotesis yaitu sebagai berikut:

3.6.1 Uji Pra-syarat

Uji pra-syarat penelitian ini menggunakan uji normalitas dan linearitas sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data dari variabel yang akan dianalisis normal atau tidak. Teknik yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah menggunakan teknik kolmogorov smirnov dibantu dengan SPSS. Untuk melihat apakah data tersebut normal atau tidak normal dengan melihat nilai signifikan.

Kriteria data disebut normalitas apabila nilai signifikansi dari uji *one-simple Komlmogorov Smirnov* sebagai berikut (Machali, 2021):

- Jika nilai sig 2 tailed $> 0,05$, maka distribusi data normal
- Jika nilai sig 2 tailed < 0.05 , maka distribusi data tidak normal

2. Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan untuk menguji apakah garis regresi antara variabel x dan variabel y membentuk garis linier atau tidak. Kalau tidak linier maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan. Teknik yang digunakan dalam Uji linieritas ini adalah *test for linierity* dengan di bantu SPSS. Untuk melihat apakah hubungan dari dua variabel tersebut linier atau tidak adalah dengan melihat apakah

nilai signifikan lebih besar atau lebih kecil dari 0,05 dengan melihat kriteria berikut (Rodliyah, 2021):

- jika nilai signifikan *deviation from linearity* > 0,05, maka terdapat pengaruh yang linier
- jika nilai signifikan *deviation from linearity* < 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang linier.

3.6.2 Uji Hipotesis

Untuk menentukan apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak, peneliti melakukan analisis uji hipotesis. Uji hipotesis bukan bertujuan untuk membuktikan kebenaran suatu hipotesis, melainkan untuk menentukan apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau harus ditolak. Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan untuk uji hipotesis adalah regresi linear sederhana.

Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana perubahan pada variabel bebas memengaruhi variabel terikat. Dengan analisis ini, dapat diukur seberapa besar pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen berdasarkan data yang tersedia.

Dalam penelitian ini, regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran dengan metode brainstorming terhadap minat belajar siswa. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel Dependen (minat belajar)

A = Konstanta

B = koefisien regresi

X = Variabel Independen (metode brainstorming)

Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *software* SPSS *version* 23. Uji regresi linear sederhana tersebut dapat diukur dengan membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0.05 (Hajarisman & Herlina, 2022).

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, artinya berpengaruh atau H_0 Ditolak
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$, artinya tidak berpengaruh atau H_0 Diterima

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode brainstorming terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah di SMKN 1 Sidomulyo, dapat disimpulkan bahwa metode brainstorming memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data yang menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa pada saat pre-test adalah **67,09**, sedangkan pada saat post-test meningkat menjadi **88,28**. Peningkatan ini juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana, di mana diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 45.894 + 21,191X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan perlakuan metode brainstorming memberikan tambahan skor minat belajar sebesar 21,191 poin. Hasil uji determinasi juga menunjukkan bahwa 0,941 yang berarti bahwa metode brainstorming memberikan kontribusi sebesar 94,1% variasi dalam minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan metode brainstorming dan nilai R (korelasi) sebesar 0,970 termasuk dalam kategori **sangat kuat**. Uji normalitas dan linearitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki hubungan linear, sehingga model analisis yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya.

Dengan demikian, penerapan metode brainstorming dalam pembelajaran Sejarah terbukti mampu meningkatkan aspek-aspek minat belajar siswa, seperti ketertarikan, keaktifan, kemauan, dan ketekunan dalam belajar sejarah, sehingga metode ini layak untuk direkomendasikan dalam proses pembelajaran di tingkat SMK.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan agar guru, khususnya guru Sejarah, dapat mengimplementasikan metode brainstorming secara rutin dalam pembelajaran. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi, bertanya jawab, dan berbagi ide, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pelajaran sejarah.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis brainstorming. Keterlibatan aktif akan mendorong siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis, rasa ingin tahu, dan semangat belajar yang lebih tinggi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan metode-metode pembelajaran inovatif seperti brainstorming, melalui penyediaan pelatihan guru, fasilitas pendukung, dan suasana pembelajaran yang kondusif, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain atau menggunakan metode pembelajaran yang berbeda, agar diperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai faktor- faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. 2012. *Learning to Teach*. McGraw-Hill Education
- Astuti. 2020. minat siswa sangat dipengaruhi oleh hubungan antara pelajaran dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. *jurnal edukatif*, 67.
- Barrows, H. S. 1980. *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. New York: Springer Publishing Company.
- Barton, K. C. 2004. *Teaching History for the Common Good*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Berns, R. G. 2001. Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy. *The Journal of Technology Studies*, 27(2).
- Bligh, D. A. 2000. *What's the Use of Lectures?* Jossey-Bass.
- Brookfield, S. D. 1999. *Discussion as a Way of Teaching: Tools and Techniques for Democratic Classrooms*. Jossey-Bass.
- Campbell, D. T. 1963. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*.
- Creswell, J. W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Dale, E. 1969. *Audio-Visual Methods in Teaching*. Dryden Press.
- Deci, E. L. 2000. The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Dewi, K. 2020. Integrasi Sejarah dengan Disiplin Lain dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-10.
- Dicheva, D. D. 2015. *Gamification in Education: A Systematic Mapping Study*. Educational Technology & Society.
- Diehl, M. &. 1987. Productivity Loss in Brainstorming Groups: Toward the Solution of a Riddle. *Journal of Personality and Social Psychology*. .
- Fitriani, N. 2021. *Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Minat Belajar*

- Sejarah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 45-60.
- Fogg, B. J. 2020. *Tiny Habits: The Small Changes That Change Everything*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Grüner, R. 1953. Keunikan dalam Alam dan Sejarah. *Jurnal Ekonomi dan Ilmu Politik Kanada*, vol. 19, no. 4., 512.
- Hajarisman, N., & Herlina, M. 2022. *Buku Ajar Analisis Regresi dan Aplikasinya menggunakan SPSS Program Studi Statistika*. Statistika Unisba. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14988.80008>
- Hardani, A. H. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hapsari, D. 2019. Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Kesadaran Kebangsaan Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(2), 45-57.
- Harmer, J. 2015. *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education.
- Haryono, T. 2020. Pembelajaran Sejarah dan Penguatan Identitas Nasional. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 150-160.
- Hasan, M. &. 2021. Pengaruh Pembelajaran Sejarah Berbasis Analisis terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(3), 89- 102.
- Hidayat. 2018. perhatian siswa meningkat dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 45.
- Hidayati, N. 2021. Dampak Metode Konvensional Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 14(3), 25-38.
- Hmelo-Silver, C. E. 2004. Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*.
- Husbands, C. K. 2003. *Understanding History Teaching: Teaching and Learning About the Past in Secondary Schools*. Maidenhead: Open University Press.
- Iswanto, I. 2021. Pengembangan Instrument Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Syntax Idea*, 3(2), 338. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i2.1047>
- Iswanto. 2021. *Yogyakarta: UNY Press*.
- Johnson, D. W. 2009. Cooperative Learning and Social Interdependence Theory. *International Journal of Educational Research*.

- Johnson, D. W. 2014. *Active Learning: Cooperation in the College Classroom*. Interaction Book Company.
- Johnson, D. W. 2017. *Cooperative Learning and Social Interdependence Theory*. *Jurnal of Educational Psychology*.
- Karim, A. 2017. Penerapan Metode Brainstorming Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII di SMPN 4 Rumbo Jaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* Vol 5 No 1 Tahun 2017 ISSN: 2337-652x, 1-12.
- Kartodirdjo, S. 1993. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia.
- Kemendikbud. 2019. *Kurikulum Merdeka: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemdikbud, K. P. 2019. *Laporan Hasil Implementasi Metode Diskusi di Sekolah*.
- Kurniawan, D. 2019. Pembelajaran Sejarah dan Pembentukan Jiwa Kepemimpinan Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 25-34.
- Kusumo, S. 2016. Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa kelas iv sdn se-gugus nyi ageng serang semarang. *Skripsi. Universitas Negeri Semarang*.
- Kvale, S. &. 2009. *InterViews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Machali, I. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.
- Maskun, Drs. M.H., Valensy Rachmedita, M.Pd. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 118–125.
- Mulyana, D. 2019. Pembelajaran Sejarah Berbasis Proyek di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 1-10.
- Nista, J. R. 2008. A Comparison of Two Models for Motivating Student Engagement. *Journal of Educational Psychology*, 100(2), 378-395.
- Osborn, A. F. 1953. *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking*. Charles Scribner's Sons.
- Paulus, P. B. 2003. *Group Creativity: Innovation through Collaboration*. Oxford University Press.

- Prasetya, H. 2020. Pentingnya Pendidikan Sejarah dalam Membentuk Identitas Nasional. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 12(1), 45- 58.
- Purwanto. 2018. Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah. *In Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. *StaiaPress*.
- Rahmawati, E. &. 2020. Pendidikan Sejarah Sebagai Pilar Karakter Bangsa: Studi Kasus di SMA Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 12-25.
- Rahmawati, E. S. 2020. Pengaruh Diskusi Kelompok Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(3), 33-47.
- Rahmawati, D. 2020. Efektivitas Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 14(3), 45-56.
- Rawlinson, J. G. 1981. *Brainstorming: A User's Guide*. Creativity and Innovation Management.
- Rodliyah, I. 2021. *Pengantar Dasar Statistika Dilengkapi Analisis Dengan Bantuan Software SPSS*. LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang. <http://www.lppm.unhasy.ac.id>.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ryan, R. M. 2000. Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Sangrà, A. V. 2012. Building an Inclusive Definition of E-Learning: An Approach to the Conceptual Framework. *Educational Technology & Society*, 15(2).
- Slameto. 2021. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (revisi). Rineka Cipta.
- Santoso. 2019. Pengajaran yang disesuaikan dengan kemampuan siswa memicu minat belajar yang lebih besar. *Indonesian Journal of Educational Research* , 23.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Minat Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, E. 2015. Penerapan Metode Brainstroming Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang . 1-132.

- Sari, E. S. 2020. Peran Keluarga dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(3), 120-130.
- Setiawan, B. N. 2023. Dampak Kegagalan Pendidikan Sejarah dalam Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(4), 67-80.
- Shaleh, A. R. 2004. Psikologi Pendidikan.
- Singh, A. &. 2014. Sampling techniques & determination of sample size in applied statistics research: An overview.* *International Journal of Economics. Commerce and Management*, 2(11), 1-22.
- Siregar, M. 2019. Penerapan Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Hasil Belajar VIII SMP Negeri 2 Satu Atap Pangkatan Labuhanbatu Tahun Pelajaran 2013/2014. *CIVITAS Vol. 1 No. 1 Maret 2019 ISSN:2460-611*, 27-33.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2018. Educational Psychology: Theory and Practice. Pearson Education. Subana. 2009. Strategi belajar mengajar bahasa Indonesia. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudjana, N. 2005. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyarto, H. 2020. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 1-12.
- Sugiyono, S. 2016. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. . Suharto. 2020. Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Minat Belajar. Sulistiyanto, B. (2020). Pembelajaran Sejarah Berbasis Diskusi Kelompok di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 123-134. Supardan, D. 2015. Nilai-nilai Kebangsaan dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(1), 1-15.
- Sumargono, et al. "Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 2022: 141-149.
- Supriyadi. 2021. Siswa dengan pengalaman belajar yang positif cenderung lebih antusias dalam belajar. *Jurnal Pendidikan Karakter* , 89.

- Susilowati, E. R. 2018. Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 67-76.
- Susanti, R. 2019. Efektivitas Metode Brainstorming dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 14(2), 89-97.
- Sutrisno, M. 2020. *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Ahlimedia Book.
- Thomas, J. W. 2000. A Review of Research on Project-Based Learning. *Project-Based Learning Handbook*.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (n.d.). Van Gundy, A. B. 1984.). Brainstorming: Principles and Techniques. Academy of Management Review.
- Wang, M. L. 2010. Brainstorming in Education: Effects of Technology Integration. Computers & Education.
- Wahyuni, R. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran Pasif dalam Meningkatkan Pemahaman Materi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 45-54.
- Wicaksono. 2020. Siswa dengan kepribadian yang terbuka lebih cenderung aktif dan memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 112.
- Widiasworo, E. 2017. Masalah-Masalah Peserta Didik dalam Kelas dan Solusinya.
- Wineburg, S. 2001. Historical Thinking and Other Unnatural Acts. Philadelphia: Temple University Press.
- Wijaya, M., & Rismawati, R. S. Y. 2023. Pembelajaran Bahasa Arab berbantuan Media Instagram Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 817-825. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5080>
- Woolfolk, A. 2016. *Educational Psychology: Active Learning Edition*. Boston: Pearson.
- Yuliana, N. 2020. Pengaruh Media Digital terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 15-28