

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *BRAINSTORMING* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS XH
MAN 2 JEMBER TAHUN AJARAN 2013/2014**

Alfianita Imansari, Nurul Umamah, Suranto
Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: umamahnurul@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran sejarah di sekolah selama ini dianggap membosankan, baik dari strategi, metode maupun teknik pembelajaran. Partisipasi belajar peserta didik cenderung pasif, pengembangan keterampilan berpikir peserta didik masih dalam tingkat rendah, dan peserta didik belum mendapatkan fasilitas untuk mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran sejarah. Penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* mendorong peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi dan memfasilitasi peserta didik berpikir kreatif dalam mencurahkan semua ide-idenya untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah dengan menerapkan metode pembelajaran *Brainstorming* pada peserta didik kelas XH MAN 2 Jember. Pelaksanaan penelitian dimulai dari bulan Mei sampai Juni 2014. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XH MAN 2 Jember dengan jumlah 36 peserta didik. Indikator yang diteliti dalam penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik. Kreativitas peserta didik secara klasikal pada siklus 1 memperoleh 65,79%, pada siklus 2 memperoleh 73,09% meningkat menjadi 11,09%, pada siklus 3 memperoleh 76,90% meningkat menjadi 5,21%. Pada siklus 1 hasil belajar kognitif memperoleh rata-rata sebesar 74,88, pada siklus 2 memperoleh rata-rata sebesar 78,33 meningkat menjadi 4,60%, pada siklus 3 memperoleh rata-rata sebesar 80,55 meningkat menjadi 2,83%. Hasil belajar psikomotorik pada siklus 1 memperoleh persentase sebesar 63,19%, pada siklus 2 memperoleh persentase sebesar 73,14% meningkat menjadi 15,74% dan pada siklus 3 memperoleh persentase sebesar 79,16% meningkat menjadi 8,23%. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta kelas XH MAN 2 Jember.

Kata kunci: *Brainstorming*, kreativitas, hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

Based on the results of observation learning history at school nowadays considered boring, either from the strategy, methods or techniques of instruction. The participation of the learning learners tend to be passive, the development of thinking skills still in low rates, and learners haven't got the facilities to be able to solve the problems in the study of history. Application of the learning method of *Brainstorming* encourages learners to higher-order thinking and facilitate creative thinking in devoting all his ideas to solve problems in learning the aim of this research is to improve the learning results of history and creativity by applying the method of *Brainstorming* on class XH MAN 2 Jember. Implementation of the research starts from may up to June 2014. The subject of this research is class XH MAN 2 Jember with 36 students. The indicators examined in this study is the result of creativity and learning in history. The creativity of the students in classical on cycle 1 acquired 65,79%, in cycle 2 get 73,09% increase to 11.09%, in cycle 3 obtain 76,90% increase to 5,21%. On cycle 1 results of cognitive learning earns an average of 74,88, on cycle 2 received an average of 78,33 increased to 4.60%, in cycle 3 gain an average of 2.83 increased to 80,55%. Psychomotor learning results on cycle 1 earn a percentage%, in 63,19 of cycle 2 earn a percentage of 73,14% increase to 15,74% and on cycle 3 earn a percentage of 79,16% increase to 8,23%. Based on the explanation above it can be concluded that the application of the method of learning can enhance creativity and *Brainstorming* results of class in learning history of MAN 2 XH Jember.

Keywords: *Brainstorming*, creativity, learning outcome.

PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi dan menghadapi perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pendidikan di Indonesia mengalami perubahan paradigma pembelajaran. Paradigma pembelajaran saat ini menekankan pada teori konstruktivisme. Pembelajaran dalam paradigma konstruktivisme menekankan peran pada aktivitas peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan sendiri (Umamah, 2008:38). Prinsip dasar pembelajaran konstruktivisme, yaitu: (1) pengetahuan dibangun oleh peserta didik secara aktif; (2) tekanan proses terletak pada peserta didik; (3) pendidik adalah fasilitator bagi peserta didik (Aunurrahman, 2012:25).

Implementasi konstruktivisme dalam pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan merekonstruksi peristiwa masa lalu dengan fakta-fakta yang ada. Fakta-fakta sejarah tersebut diimajinasikan atau divisualisasikan kepada peserta didik (Widja, 1989a:22). Peserta didik sebagai subjek belajar mencari tahu dan menggali pengetahuan secara mandiri serta mengembangkan kemampuan dengan maksimal untuk menemukan nilai dan makna dari suatu peristiwa sejarah.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) meliputi langkah-langkah sebagai berikut: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan (Permendikbud No. 81 A Tahun 2013). Pembelajaran sejarah pada kurikulum 2013 mendorong peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih kreatif, lebih berkembang daya nalarnya dan pendidik lebih memperhatikan sikap, keterampilan, daya tangkap peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Perubahan kurikulum 2013 tentang pembelajaran sejarah akan memberikan manfaat yang positif bagi peserta didik. Peserta didik akan terbiasa mengeksplorasi secara aktif sebagai untuk rasa percaya diri peserta didik dalam belajar sejarah. Dalam hal ini, perubahan kurikulum 2013 lebih menekankan pada aspek pengembangan potensi

masing-masing individu. Akan tetapi, proses pembelajaran di sekolah masih berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*) sehingga peserta didik menjadi pasif dan sifat pembelajaran berorientasi pada buku teks yang mendominasi pendidik melakukan proses pembelajaran dengan ceramah (Trianto, 2011:1).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MAN 2 Jember, pendidik dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah dimana peserta didik hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan pendidik dan sedikit peluang bagi peserta didik untuk bertanya. Kondisi proses pembelajaran sejarah yang demikian menjadikan peserta didik tidak mendapat kesempatan untuk mengekspresikan dirinya dalam mengemukakan pendapatnya dan menganalisis suatu permasalahan yang ada di dalam kelas. Proses pembelajaran yang demikian akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik mengembangkan kreativitasnya yaitu metode pembelajaran *Brainstorming*.

Metode pembelajaran *brainstorming* atau curah pendapat merupakan metode yang digunakan dalam memecahkan suatu permasalahan dengan mengumpulkan gagasan atau saran-saran dari semua peserta (Ernawan, 2012:3). *Brainstorming* dilakukan karena beberapa tujuan. Tujuan *Brainstorming* menurut Roestiyah (2012:74), adalah untuk mengerahkan segala kemampuan para peserta didik dalam menanggapi masalah yang diberikan pendidik di kelas tersebut. Selain itu, metode *Brainstorming* bertujuan untuk mendorong dan meningkatkan keterampilan komunikasi, membantu untuk mempromosikan pemikiran dan keterampilan pengambilan keputusan serta membina sudut pandang yang berbeda (Al-Khatib, 2012:3). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Balackova (2004:1) hasil penelitian menunjukkan *brainstorming* merupakan cara baru yang dapat mendorong seseorang untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Penelitian tersebut juga didukung oleh Zhao (2010:181-184) yang mengatakan bahwa adanya

kekompakan dalam kelompok yang berperan secara efektif dengan melengkapinya dan berinteraksi dengan anggota kelompok lain untuk menyampaikan gagasan-gagasannya dalam memecahkan suatu masalah.

Permasalahan yang akan di bahas adalah:

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Apakah penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XH MAN 2 Jember?
- 2) Apakah penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XH MAN 2 Jember?

Tujuan penelitian ini adalah:

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1) Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* pada pembelajaran sejarah kelas XH MAN 2 Jember.
- 2) Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* pada pembelajaran sejarah kelas XH MAN 2 Jember.

Manfaat Penelitian ini adalah:

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut.

- 1) Bagi pendidik atau calon pendidik, dapat dijadikan acuan dalam pengelolaan proses pembelajaran sejarah yang lebih berkualitas untuk meningkatkan hasil pembelajaran sejarah;
- 2) Bagi peserta didik, dapat melatih diri untuk belajar mandiri dan agar lebih termotivasi untuk

meningkatkan proses belajar sehingga hasil pembelajaran peserta didik meningkat;

- 3) Bagi peneliti, sebagai masukan dan tambahan wawasan dalam menambah serta mengembangkan pengalaman dalam bidang pendidikan tentang penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* yang dapat digunakan sebagai bekal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah nantinya;
- 4) Bagi lembaga pendidikan yang bersangkutan, sebagai referensi dalam kegiatan penelitian dan sumbangan pemikiran bagi peningkatan mutu pendidikan terutama dalam pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas XH MAN 2 Jember. Jumlah peserta didik sebanyak 36 yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 24 peserta didik perempuan. Peneliti memilih kelas XH dikarenakan mendapatkan hasil belajar nilai ulangan semester 1 yang rendah, maka dari itu kelas XH dijadikan sebagai tempat dan subyek penelitian.

Rancangan penelitian tindakan kelas ini menggunakan media penelitian tindakan Hopkins yang berbentuk spiral dengan tahapan penelitian tindakan pada satu siklus meliputi: Perencanaan tindakan, penerapan tindakan, mengobservasi, dan melakukan refleksi. Penelitian diawali dengan merencanakan sesuatu yang akan dilakukan, kemudian melakukan tindakan, selama melakukan tindakan dilakukan juga observasi dalam rangka mengumpulkan data, kemudian refleksi. Penelitian ini dilakukan tiga siklus, siklus 1, 2, dan 3.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini meliputi: observasi, wawancara, tes dan studi dokumen. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik sudah sesuai dengan yang hendak dicapai atau belum, sedangkan analisis data

kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

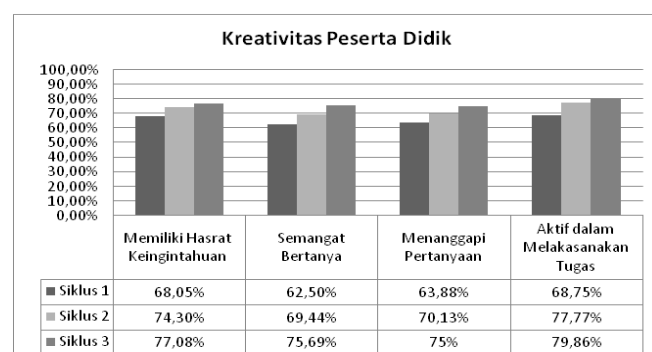
Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila pendidik dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas XH MAN 2 Jember dengan menerapkan metode pembelajaran Brainstorming dalam pembelajaran sejarah. Kreativitas peserta didik diukur dari (1) memiliki hasrat keingintahuan; (2) semangat bertanya; (3) menanggapi pertanyaan; (4) aktif dalam melaksanakan tugas. Dinyatakan kreatif apabila mencapai persentase 70% dari 100% Kemendikbud (2014: 93). Ketuntasan hasil belajar peserta didik menggunakan ketuntasan belajar individu yang sesuai dengan kebijakan sekolah yang dinyatakan tuntas apabila tingkat persentase ketuntasan minimal mencapai lebih besar atau sama dengan 75 dari skor maksimal 100, sedangkan untuk tingkat klasikal minimal lebih besar atau sama dengan 75% dari skor maksimal 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan selama penelitian dikelas XH MAN 2 Jember tahun ajaran 2013/2014.

A. Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas XH dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming*.

Peningkatan persentase kreativitas peserta didik dalam belajar sejarah melalui penggunaan metode pembelajaran *Brainstorming* dengan membandingkan persentase pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 yang disajikan dalam diagram dibawah ini:



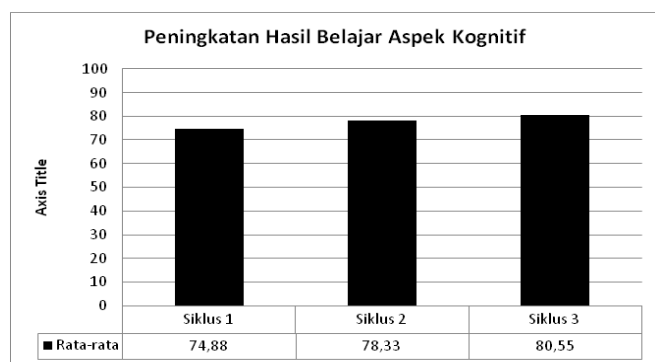
Gambar 1. Peningkatan kreativitas peserta didik siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 (Sumber: Hasil analisis data siklus 1, siklus 2, dan siklus 3)

Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui bahwa kreativitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1, 2 dan 3. Persentase kreativitas peserta didik pada indikator memiliki hasrat keingintahuan siklus 1 memperoleh persentase sebesar 68,05%, pada siklus 2 memperoleh persentase sebesar 74,30% sehingga meningkat 9,18% dan pada siklus 3 memperoleh persentase sebesar 77,08% sehingga meningkat 3,74%. Persentase kreativitas peserta didik pada indikator semangat bertanya siklus 1 sebesar 62,50%, pada siklus 2 memperoleh persentase sebesar 69,44% sehingga meningkat 11,10% dan pada siklus 3 memperoleh persentase sebesar 75,69% sehingga meningkat 8,85%. Persentase kreativitas peserta didik pada indikator menanggapi pertanyaan siklus 1 memperoleh persentase sebesar 63,88%, pada siklus 2 memperoleh persentase sebesar 70,13% sehingga meningkat 9,78% dan pada siklus 3 memperoleh persentase sebesar 75% sehingga meningkat 6,94%. Persentase kreativitas peserta didik pada indikator aktif dalam melaksanakan tugas siklus 1 memperoleh persentase sebesar 68,75%, pada siklus 2 memperoleh persentase sebesar 77,77% sehingga meningkat 13,12% dan pada siklus 3 memperoleh persentase sebesar 79,86% sehingga meningkat 2,68%. Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XH Man 2 Jember.

Kreativitas peserta didik kelas XH MAN 2 Jember meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2000:115) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *Brainstorming*, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan belajar mengorganisasi dan mengevaluasi informasi yang diperoleh.

B. Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XH dengan Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming.

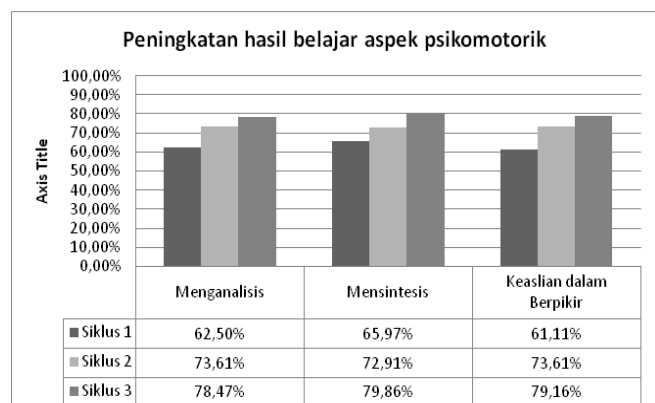
Hasil belajar yang dianalisis dalam penelitian ini adalah pada aspek kognitif dan aspek psikomotorik. Hasil belajar aspek kognitif peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* dapat dianalisis dengan mengetahui peningkatan pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 yang disajikan dalam diagram dibawah ini:



Gambar 2. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 (Sumber: Hasil analisis data siklus 1, siklus 2, dan siklus 3)

Berdasarkan gambar 2 hasil analisis data hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif terdapat peningkatan berdasarkan tes yang dilakukan pada siklus 1, 2, dan 3. Pada siklus 1 memperoleh rata-rata sebesar 74,88, pada siklus 2 memperoleh rata-rata sebesar 78,33 sehingga meningkat 4,60%, pada siklus 3 memperoleh rata-rata sebesar 80,55 sehingga meningkat 2,83%.

Hasil analisis persentase aspek psikomotorik peserta didik dalam pembelajaran sejarah pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 yang disajikan dalam diagram dibawah ini:



Gambar 3. Peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik (Sumber: Hasil analisis data siklus 1, siklus 2, dan siklus 3)

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar aspek psikomotorik mengalami peningkatan dari siklus 1, 2 dan 3. Aspek psikomotorik pada siklus 1 dengan indikator menganalisis memperoleh persentase sebesar 62,50%, pada siklus 2 memperoleh persentase sebesar 73,61% sehingga meningkat 17,77% dan pada siklus 3 memperoleh persentase 78,47% sehingga meningkat 6,60%. Aspek psikomotorik dengan indikator mensintesis pada siklus 1 memperoleh persentase sebesar 65,97%, pada siklus 2 memperoleh persentase sebesar 72,91% sehingga meningkat 10,51% dan pada siklus 3 memperoleh persentase 79,86% sehingga meningkat 9,53%. Aspek psikomotorik dengan indikator keaslian dalam berpikir pada siklus 1 memperoleh persentase sebesar 61,11%, pada siklus 2 memperoleh persentase sebesar 73,61% sehingga meningkat 20,45% dan pada siklus 3 memperoleh persentase sebesar 79,16% sehingga meningkat 7,53%. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat tulisan peserta didik kelas XH Man 2 Jember.

Berdasarkan hasil penilaian pada pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XH MAN 2 Jember. Hal ini sesuai dengan pendapat Mongeau dan Morr (1999:14) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran *Brainstorming* sering digunakan dalam suatu kelompok untuk menghasilkan ide-ide. Dengan demikian peserta didik akan mendapatkan suatu pengalaman baru secara langsung melalui daya pikir kreatifnya untuk mengemukakan gagasan atau ide-idenya dalam suatu diskusi kelompok. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode pembelajaran *Brainstorming* pada pelaksanaan siklus 1, siklus 2 dan siklus 3.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan

metode pembelajaran *Brainstorming* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas XH MAN 2 Jember tahun ajaran 2013/2014, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XH MAN 2 Jember semester genap tahun ajaran 2013/2014. Kreativitas peserta didik diukur melalui penilaian proses dengan indikator sebagai berikut: (1) memiliki hasrat keingintahuan; (2) semangat bertanya; (3) menanggapi pertanyaan; (4) aktif dalam melaksanakan tugas. Peningkatan kreativitas pada siklus 1 65,79%, meningkat 10,81% dari kreativitas pra siklus 59,37%, pada siklus 2 73,09% meningkat 11,09% dari kreativitas siklus 1, pada siklus 3 76,90% meningkat 5,21% dari kreativitas siklus 2.
- 2) Penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas XH MAN 2 Jember semester genap tahun ajaran 2013/2014. Peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik secara klasikal dengan menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* pada siklus 1 aspek kognitif memperoleh 74,88, meningkat 4,77% dari hasil belajar kognitif pra siklus 71,47, pada siklus 2 78,33 meningkat 4,60% dari hasil belajar kognitif siklus 1, pada siklus 3 80,55 meningkat 2,83% dari hasil belajar kognitif siklus 2. Peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pra siklus ke siklus 1 meningkat 25%, siklus 1 ke siklus 2 meningkat 8%, siklus 2 ke siklus 3 meningkat 7,40%. Sedangkan aspek psikomotorik diukur melalui penilaian produk dengan indikator sebagai berikut: (1) menganalisis: (2) mensintesis: (3) keaslian dalam berpikir. Aspek psikomotorik pada siklus 1 memperoleh persentase 63,19%, pada siklus 2 memperoleh persentase 73,14%, pada siklus 3 memperoleh persentase 79,16%. Peningkatan aspek psikomotorik dari siklus

1 ke siklus 2 sebesar 15,74%, dan dari siklus 2 ke siklus 3 sebesar 8,23%.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran *Brainstorming* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XH MAN 2 Jember, maka peneliti memberikan saran dan masukan sebagai berikut: 1) Bagi pendidik sejarah, dengan adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik, maka pendidik dapat menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* dalam proses pembelajaran sejarah; 2) Bagi peserta didik, karena dalam metode pembelajaran *Brainstorming* tidak membutuhkan waktu lama untuk berpikir maka peserta didik diharapkan tidak membuang-buang waktu hanya untuk bergurau saja; 3) Bagi sekolah, dengan adanya peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik, penelitian ini bisa memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan mutu terutama MAN 2 Jember; 4) Bagi peneliti lain, untuk selanjutnya agar lebih mengembangkan penelitian tentang metode pembelajaran *Brainstorming* dalam ruang lingkup yang lebih besar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alfinaita Imansari mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Nurul Umamah, M.Pd. dan bapak Dr. Suranto, M.Pd. yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan saran dengan penuh kesabaran demi terselesainya jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah MAN 2 Jember yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian dan Ibu Riska Damayanti, S. Pd. selaku pendidik mata pelajaran sejarah yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman yang telah membantu penulis dalam melakukan observasi pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Khatib, B.A. 2012. The Effect of Using *Brainstorming* Strategy in Developing Creative Problem Solving Skills among Female Students in

- Princess AliaUniversity College. [Serial Online]. http://www.ajcrnet.com/journals/Vol_2_No_10_October_2012/4.pdf. [17 Maret 2014].
- [2] Balackova, H. 2004. *Brainstorming: a creative problem-solving method*. Paper. Masaryk Institute of Advanced Studies, Czech Technical University, Prague, Czech Republik. [Serial Online]. http://www.unido.org/fileadmin/import/16953_Brainstorming.pdf. [4 April 2014].
- [3] Djamarah, S.B. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Ernawan, T. 2012. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sisw pada Mata Diklat Teknik Sepeda Motor dengan Penerapan Metode Curah Pendapat pada Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah Prambanan. [Serial Online]. [Eprints.uny.ac.id/10316/1/jurnal.pdf](http://eprints.uny.ac.id/10316/1/jurnal.pdf). [10 April 2014].
- [5] Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Jakarta:Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [6] Mongeau, P.A dan Morr, M.C. 1999. *Reconsidering Brainstorming*. [Serial Online]. http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBwQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.iafworld.org%2FLibraries%2FIAF_Journals%2FReconsidering_Brainstorming.sflb.aspx&ei=WG4IVIOkLJCgugTe1YHgAw&usq=AFOjCNEzB64317vAVeka92IGGAQJ1fqlQ&sig2=1MNTKtbHD_SWB2dMIsZuMA. [04 September 2014].
- [7] N. K. Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [8] Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [9] Widja, I. G. 1989a. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- [10] Umamah, N. 2008. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Malang: TT.
- [11] Zhao, Z. 2010. The Study on Influencing Factors of Team Brainstorming. *International Journal of Business and Managemen*. Vol. 5(1): 181-184. [Serial Online]. <http://www.ccsenet.org/ijbm> [10 Maret 2014].