



Pengembangan Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Tipe *Brain Storming* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pentingnya Kesehatan Diri dan Lingkungan pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Al-Maarif Drono

Rania Zulfi Fajriyah¹, M 'Izza Mahendra Anharuddin², Aninditya Sri Nugraheni³

^{1,2,3}Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

E-mail: 21204081012@student.uin-suka.ac.id, 21204081013@student.uin-suka.ac.id,
aninditya.nugraheni@uin-suka.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-07-24 Revised: 2022-08-18 Published: 2022-09-03 Keywords: <i>Thematic Learning Plan;</i> <i>Problem Based Learning;</i> <i>Brain Storming.</i>	The application of a brain storming type of problem based learning strategy encourages students to explore ideas, find knowledge resources and think logically. The formulation of the problem in this study is how to develop and appropriate thematic learning plans using a brainstorming type of problem based learning strategy for class V students. This study aims to develop a learning plan that is in accordance with the steps of the problem based learning strategy. The subjects in this study were fifth grade students at MI Al-Maarif Drono. This study uses the research and development (RnD) method with a 4D development model define, design, develop, dessiminate. Feasibility trials at the development stage were validated by material experts and linguists. The results of research by material experts obtained an average percentage score of 95% with a very decent category. Furthermore, the results of validation by linguists obtained an average percentage score of 80% with a decent category. This shows that the development of thematic learning plans using a brainstorming type of problem based learning strategy is feasible to be used and tested for fifth grade students at MI Al-Maarif Drono.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-07-24 Direvisi: 2022-08-18 Dipublikasi: 2022-09-03 Kata kunci: <i>Rencana Pembelajaran</i> <i>Tematik;</i> <i>Problem Based Learning;</i> <i>Brain Storming.</i>	Penerapan strategi <i>problem based learning</i> tipe <i>brain storming</i> mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide, menemukan sumber daya pengetahuan dan berpikir logis. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan dan kelayakan rencana pembelajaran tematik menggunakan strategi <i>problem based learning</i> tipe <i>brain storming</i> untuk peserta didik kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah strategi <i>problem based learning</i> . Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas V di MI Al-Maarif Drono. Penelitian ini menggunakan metode <i>research and development</i> (RnD) dengan model pengembangan 4D <i>define</i> (pendefinisian), <i>design</i> (perancangan), <i>develop</i> (pengembangan), <i>dessiminate</i> (penyebaran). Uji coba kelayakan pada tahap pengembangan divalidasi oleh ahli materi dan ahli bahasa. Hasil penelitian oleh ahli materi memperoleh skor persentase rata-rata 95% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor persentase rata-rata 80% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan rencana pembelajaran tematik menggunakan strategi <i>problem based learning</i> tipe <i>brain storming</i> layak untuk digunakan dan diujicobakan kepada peserta didik kelas V di MI Al-Maarif Drono.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting untuk kehidupan seseorang agar dapat mengembangkan dan menumbuhkan potensi atau kemampuan yang dimiliki oleh orang tersebut, pendidikan bisa merubah seseorang dari sesuatu yang tidak tahu atau kurang tahu menjadi tahu, pendidikan juga bisa membuat seseorang untuk menggapai cita-cita yang diinginkan, meningkatkan kecerdasan dan mutu seseorang dan bisa mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang sehingga bisa berguna dalam kehidupan sehari-hari dimasyarakat. Sekarang ini tuntutan masyarakat pada dunia

Pendidikan terus meningkat tajam sejajar dengan kemajuan zaman, tuntutan itu terarah pada apa yang nantinya dihasilkan oleh dunia pendidikan yaitu untuk menghadapi era globalisasi yang semakin membutuhkan SDM (sumber daya manusia) yang berkualitas, karena hal tersebut, pemerintah sudah melakukan pembaharuan pada sistem pendidikan yang sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Kirom, 2017) Pendidikan yang berkualitas sangat penting sebagai tolak ukur kemajuan suatu negara, berdasarkan sejarah di dunia pendidikan, Indonesia sudah beberapa kali melakukan perkembangan dan perubahan kuri-

kulum, hal tersebut adalah kesadaran akan pengembangan dan perubahan kurikulum yang dirasa sangat perlu untuk memperbaiki sistem pendidikan yang ada di Indonesia.

Pengembangan dan perubahan kurikulum ini dilaksanakan agar cita-cita bangsa bisa terwujud yaitu mampu menyesuaikan diri dengan perubahan dan mampu bersaing dengan yang lainnya, penerapan kurikulum terbaru pada saat ini yaitu kurikulum 2013. Ditahun 2013 kurikulum pada sekolah dasar berubah dari kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013, serta kurikulum 2013 pembelajaran pada kelas rendah menjadi pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menurut (Suryosubroto, 2009:133) merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan, pengetahuan, sikap atau nilai dengan menggunakan tema, menurut (Trianto, 2011) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang perpaduannya menggunakan tema untuk mengabungkan atau mengaitkan beberapa mata pelajaran sekaligus, pada pembelajaran kurikulum 2013 khususnya pembelajaran tematik, siswa sudah tidak mempelajari mata pelajaran melainkan berdasarkan tema yang dibahas. Pembelajaran tematik memiliki posisi dan potensi yang sangat strategis dalam keberhasilan proses pendidikan di Sekolah Dasar. Melalui pembelajaran tematik penyampaian mata pelajaran yang ada dikaitkan dengan menggunakan tema-tema yang dekat dengan lingkungan siswa sehingga diharapkan bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atau Kemendikbud berpendapat bahwa proses pembelajaran menggunakan pendekatan scientific dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi, menyadari bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, dan tidak bergantung pada informasi yang diberikan oleh guru.

Selain itu, perlu diingat bahwa penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran tematik dilakukan dengan mengkonversi nilai yang diperoleh siswa, pengkonversian nilai dilakukan dengan menggunakan panduan yang telah ditetapkan oleh Kemendikbud. Menurut Mulyasa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar,

dan rasa percaya pada diri sendiri. Sebagai seorang guru/pengajar yang pemahaman materi dan penyampainnya bagus pun masih perlu belajar, memperkaya diri dengan banyak membaca, tak berpuas diri dengan kemampuan yang sudah dimiliki, dan tentunya perlu melakukan persiapan sebelum pembelajaran. Selain itu, kedekatan kepada peserta didik pun juga harus di perhatikan, misalnya cara bersikap, dan tak lain hal yang paling penting adalah cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Siswa cenderung memilih guru yang dapat menyampaikan pelajaran dengan baik, untuk menjadi guru yang baik dan dapat disukai siswanya memang tidaklah mudah walaupun kembali ke tujuan utama sang guru adalah agar siswanya dapat menerima materi yang sedang diajarkan. Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan, belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan, diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Berdasarkan hal tersebut, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu membangkitkan potensi siswa dalam menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menyelesaikan masalah, salah satu pendekatan pembelajaran tersebut adalah apa yang disebut "Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)" atau Problem Based Learning (PBL). Pendekatan pembelajaran ini dipusatkan kepada masalah-masalah yang disajikan oleh guru dan siswa menyelesaikan masalah tersebut dengan seluruh pengetahuan dan keterampilan mereka dari berbagai sumber yang dapat di peroleh (Wayan & Sutrisno, 2010), pembelajaran lebih berorientasi kepada aktivitas siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara propesional. Keaktifan siswa ada yang secara langsung dapat diamati dan ada yang tidak dapat diamati secara langsung, seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, dan mengumpulkan data. Kadar keaktifan siswa tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga oleh aktivitas nonfisik seperti mental, intelektual, dan emosional. Oleh karena itu aktif atau tidaknya siswa dalam belajar hanya

siswa sendiri yang mengetahui secara pasti (Widodo & Widayanti, 2014). Model pembelajaran problem based learning dan metode brainstorming dirancang untuk mendorong siswa mengeksplorasi ide-ide, menemukan sumber daya pengetahuan dan berpikir logis, adapun langkah-langkah dalam model dan metode pembelajaran ini adalah pertama, mengidentifikasi masalah. Kedua, menjelajahi pengetahuan yang sudah ada. Ketiga, menghasilkan hipotesis dan menjelaskan mekanisme dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator dengan mendorong semua siswa untuk berkontribusi dalam pembelajaran (Al-hoqail & Badr, 2010), berdasarkan hal tersebut, dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru, ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk membantu siswa, salah satunya adalah metode brainstorming atau curah pendapat, dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dengan metode Brainstorming dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada bulan April 2022 di MI Al-Maarif Drono pada saat proses pembelajaran tematik pada siswa kelas V ditemukan hal-hal sebagai berikut yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yaitu: 1) kurangnya interaksi antara siswa dan siswa, 2) antara guru dengan siswa, 3) banyak siswa yang sibuk dengan teman sebangkunya. Adapun masalah-masalah yang sering muncul, yaitu: 1) siswa lebih banyak diam jika diberikan pertanyaan oleh guru, 2) siswa jarang bertanya apabila masih ada hal yang belum dimengerti, 3) aktivitas siswa yang sangat kurang andil pada pembelajaran, 4) kurangnya antusias siswa dalam belajar, 5) guru lebih banyak aktif daripada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas V kurang terlibat dalam proses pembelajaran seperti memperhatikan apa yang guru sampaikan, mengerjakan tugas yang guru berikan, bertanya tentang pelajaran yang belum dimengerti, berpendapat dan diskusi kelompok. Hasil belajar 20 siswa Kelas V di MI Al-Maarif Drono adalah di bawah KKM sebesar (70) atau tidak tuntas berjumlah 13 (61%), siswa yang memperoleh nilai di atas KKM atau siswa yang tuntas berjumlah 7 (38,8%). Hasil belajar yang sudah diperoleh ini harus ditingkatkan melalui banyak faktor antara lain dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau Problem Based Learning (PBL)

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (research and development), dengan model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu define, design, develop, dan disseminate (Thiagarajan, dkk. 1974) atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Rusdi, 2008), perangkat yang dikembangkan berdasarkan model 4-D ini terdiri dari RPP, bahan ajar siswa dan tes pemahaman konsep, hasil dari pengembangan perangkat pembelajaran dan pengamatan disampaikan secara deskriptif. Langkah pertama, pendefinisian dilaksanakan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Langkah kedua, dilakukan perancangan bahan ajar sesuai pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dan kecocokan materi dengan kurikulum yang berlaku, selanjutnya memilih sumber belajar, menentukan urutan proses pembelajaran sesuai dengan strategi *problem based learning*. Pada langkah ketiga, pengembangan dilakukan validasi oleh para ahli dalam memvalidasi rancangan pembelajaran yang sudah dirancang, melakukan revisi jika diperlukan perbaikan. Kemudian pada tahap keempat yaitu penyebaran atau uji coba kepada peserta didik dan pendidik. Tahap uji coba ini juga bermanfaat untuk pendidik agar memiliki variasi dalam melakukan proses pembelajaran. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah MI Al-Maarif Drono. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini ialah rencana pembelajaran tematik menggunakan strategi *problem based learning* tipe *brain storming*. Adapun instrument pengumpulan data berupa observasi dan angket. Pada tahap *development* validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli bahasa. Hal ini bertujuan agar mengetahui kelayakan rancangan pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada langkah/tahap pendefinisian yang meliputi: (1) Menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi, (2) Mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep dan tugas yang akan diajarkan berdasarkan kegiatan analisis awal-akhir. Pada penelitian ini merupakan pengembangan rencana pembelajaran tematik kelas V pada Tema 3 Sehat itu Penting Subtema 1 (Pentingnya Kesehatan Diri dan Lingkungan) pada Pem-

belajaran 1. Pada tahap desain memuat kegiatan pembelajaran yang berisi kegiatan pendahuluan, isi, dan penutup, rancangan pembelajaran yang dilampirkan sekaligus menjadi acuan penilaian dalam memvalidasi (*develop*) rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *problem based learning* tipe *brain storming* pada pembelajaran tematik, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Strategi pembelajaran *problem based learning* tipe *brain storming*

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Pentingnya Kesehatan Diri dan Lingkungan</i>". 4. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 Menit
Inti	<p>Langkah 1: Orientasi Siswa Pada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar. 2. Guru menstimulus pengetahuan dan daya analisa siswa dengan mengajukan pertanyaan pada buku siswa: Mengapa air penting bagi kehidupan manusia dan lingkungannya? 3. Biarkan siswa mengembangkan jawabannya secara mandiri dan mampu menjadikan benda-benda atau peristiwa-peristiwa yang ada dan terjadi di sekitarnya sebagai sumber inspirasi. 	40 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Langkah 2: Mengorganisasikan Siswa dalam Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa diminta untuk mengamati beberapa gambar berkaitan dengan manfaat air. 5. Siswa menuliskan hasil pengamatan gambar pada kegiatan sebelumnya. 6. Guru menciptakan suasana belajar yang demokratis, sehingga masing-masing siswa secara mandiri mampu menuliskan hasil pengamatannya sesuai dengan imajinasi dan analisisnya. 7. Siswa menggambar petunjuk arah yang digunakan Edo menuju kelas. 8. Siswa menggambar sesuai dengan petunjuk pada buku siswa. <p>Langkah 3: Membimbing Penyelidikan Siswa Secara Mandiri maupun Berkelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru membuat ilustrasi sebagai penghubung antar kompetensi, air dengan letak benda. Adapun kata kunci yang digunakan sebagai penghubung adalah galon-galon air. 10. Siswa memahami arah mata angin, sebagai dasar untuk mengetahui letak suatu benda. 11. Agar lebih menyenangkan, guru dapat membuat kreasi pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami konsep mata angin, misalnya dengan simulasi. 12. Setelah memahami mengenai konsep arah mata angin, siswa diminta untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang letak suatu benda dengan mengerjakan perintah soal pada buku siswa. 13. Dengan memperhatikan letak Edo dan galon, siswa mengerjakan soal secara mandiri. <p>Langkah 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Berdasarkan pertanyaan 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	pada buku siswa: Mengapa kamu butuh air? secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	
	15. Guru mengidentifikasi dan menganalisa jawaban masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai manfaat air bagi manusia.	
	16. Siswa mengamati dan mengidentifikasi kegiatan anggota keluarganya yang memerlukan air.	
	Langkah 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Pemecahan Masalah	
	17. Siswa menyajikan hasilnya pada kolom yang tersedia pada buku siswa.	
	18. Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagi peran dan tugas dengan orang tuanya.	
	19. Siswa mengamati dan mengidentifikasi kegiatan anggota keluarganya yang memerlukan air.	
	20. Selesai melakukan pengamatan, siswa menuliskan hasilnya pada kolom yang tersedia pada buku siswa.	
Penutup	1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari	10 Menit
	2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)	
	3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Guru melakukan penilaian.	
	4. Mengajak siswa untuk berdoa (menutup pelajaran).	

Rencana pembelajaran di atas telah dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah strategi *Problem Based Learning* tipe *Brain Storming* dengan mengacu pada pembelajaran tematik pada Tema 3 Sehat itu Penting di kelas V

di Madrasah Ibtidaiyah Al-Maarif Drono. Selanjutnya rancangan pembelajaran ini dinilai oleh para ahli, hasil validasi oleh ahli materi dan ahli bahasa, pada validasi ahli materi memuat 3 aspek yaitu kurikulum, isi materi dan penyajian. Pada aspek kurikulum berisi 3 pernyataan yaitu: (1) Rancangan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar, mendapatkan skor 5. (2) Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, mendapatkan skor 5. (3) Indikator sesuai dengan kurikulum, mendapatkan skor 4. Selanjutnya pada aspek isi memuat 4 pernyataan yaitu: (1) Kesesuaian rancangan pembelajaran dengan silabus, mendapatkan skor 4. (2) Kesesuaian isi rancangan pembelajaran dengan materi, mendapatkan skor 4. (3) Kejelasan topik pembelajaran, mendapatkan skor 4. (4) Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik, mendapatkan skor 5. Kemudian pada aspek penyajian memuat 3 pernyataan yaitu: (1) Materi pembelajaran telah sesuai dengan strategi yang digunakan, mendapatkan skor 5. (2) Rancangan pembelajaran memuat langkah-langkah strategi *problem based learning* tipe *brain storming*, mendapatkan skor 5. (3) Strategi *problem based learning* tipe *brain storming* meningkatkan minat belajar peserta didik, mendapatkan skor 4. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

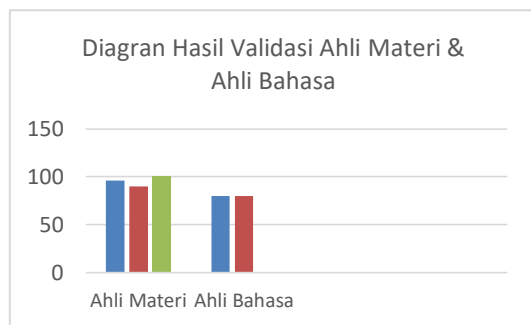
Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Kurikulum	14	15	96%	Sangat Layak
Isi	18	20	90%	Sangat Layak
Penyajian	15	15	100%	Sangat Layak
Jumlah	48	50	-	-
Rata-Rata Persentase			95%	Sangat Layak

Pada tahap validasi ahli bahasa memuat 2 aspek yaitu penyajian dan kesesuaian kaidah bahasa, pada aspek penyajian memuat 3 pernyataan yaitu: (1) Rancangan pembelajaran sudah disesuaikan dengan format, mendapatkan skor 4. (2) Rancangan pembelajaran yang disajikan mudah dipahami, mendapatkan skor 4. (3) Langkah pembelajaran yang ditampilkan sudah tepat, mendapatkan skor 4. Kemudian pada aspek kesesuaian kaidah bahasa memuat 3 pernyataan yaitu: (1) Ketepatan tata bahasa, mendapatkan skor 4. (2) Ketepatan ejaan, mendapatkan skor 4. (3) Ketepatan struktur kalimat pada isi rencana pembelajaran, mendapatkan skor 4. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Lugas	12	15	80 %	Layak
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	12	15	80 %	Layak
Jumlah	23	30	-	-
Rata-Rata Persentase			80 %	Layak

Berikut gambar diagram dari tabel hasil validasi oleh ahli materi dan ahli bahasa:



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Materi dan Ahli Bahasa

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian validator ahli materi yang terdiri atas 3 aspek penilaian, dilihat pada aspek kurikulum memperoleh skor 96%, untuk aspek isi memperoleh skor 90%, dan aspek penyajian mendapat skor 100%, pada hasil validasi materi mendapatkan skor persentase rata-rata 95% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian validasi ahli bahasa yang terdiri atas 2 aspek, dilihat pada aspek lugas memperoleh skor 80% dan aspek kesesuaian kaidah bahasa mendapat skor 80%. Pada hasil validasi bahasa mendapatkan skor persentase rata-rata 80% dengan kategori layak.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan rencana pembelajaran menggunakan strategi *problem based learning* tipe *brain storming* dapat pendidik jadikan sebagai acuan dalam pembelajaran agar menjadi lebih kreatif dan inovatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adapun hasil kesimpulan penelitian dan pengembangan rencana pembelajaran strategi *problem based learning* tipe

brain storming dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Al-Maarif Drono, sebagai berikut:

1. Pengembangan rencana pembelajaran strategi *problem based learning* tipe *brain storming* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Al-Maarif Drono menggunakan penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model 4D yaitu *define, design, develop, dessiminate*. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *develop*, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan tempat.
2. Kelayakan pada rencana pembelajaran di nilai melalui validator ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil ahli materi dilihat pada aspek kurikulum memperoleh skor 96%, untuk aspek isi memperoleh skor 90%, dan aspek penyajian mendapat skor 100% dan memperoleh skor persentase rata-rata 95% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian validasi ahli bahasa terdiri atas 2 aspek, dilihat pada aspek lugas memperoleh skor 80% dan aspek kesesuaian kaidah bahasa mendapat skor 80% memperoleh skor persentase rata-rata 80% dengan kategori layak.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Tipe *Brain Storming* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pentingnya Kesehatan Diri dan Lingkungan pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Al-Maarif Drono.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, S. (2013). Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Aji, S. D., & Hudha, M. N. (2016). Kerja Ilmiah Siswa SMP dan SMA melalui Authentic Problem Based Learning (APBL). Jurnal Inspirasi Pendidikan, 6(1), 835-841.
- Alwisol, A. (2017). Psikologi Kepribadian (Revisi). Malang: Universitas Muhammadiyah Malang)
- Amris, Firda Khairati, dan Desyandri Desyandri. 2021. "Pembelajaran Tematik Terpadu

- menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):2171-80.
- Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), h. 67
- Depdiknas, (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen PMPTK.
- DePorter, B., M. R. dan S. S.-N. (2010). Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas (A. Nilandari, Trans). Bandung: Kaifa.
- Fahroncy, Jessica Nurlensia, Sandi Budi Iriawan, dan Arie Rakhmat Riyadi. 2018. "Penerapan Pembelajaran Kuantum Model Tandur Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(1):47-56.
- Gema Wahyudi, Syahrul R, Darnis Arief. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Picture and Picture di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(2):966-73.
- Hudha, M. N., Yulianti, L., & Sutopo, S (2016). Perubahan Konseptual Fisika dengan Authentic Problem melalui *Integrative Learning* pada Topik Gerak Lurus pada SMA Suryabuana Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(1), 733-743.
- Izaak H.W. (2010). Pengembangan Model IPA Berbasis Problem Solving Method Berdasarkan Karakteristik Siswa dalam Pembelajaran di SMP/MTS. *Cakrawala Pendidikan*, Juni 2010, No.2 Ambon: FKIP Pattimura.
- Malan, S. B and Ndlovu, M. (2014). Introducing Problem Based Learning (PBL) Into a Foundation Programme to Develop Self-Directed Learning Skills. *South African Journal of Education*, Vol.34 (1), hal. 1-16.
- Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Redhana, I. W. 2012. "Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pertanyaan Socratic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Calrawala Pendidikan*, XXXI (3), hlm. 351-365.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta; Rajawali Pers.
- Sardiman. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta; Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Wulandari, A. (2020). Pengembangan RPP inovatif abad 21 Pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri kota bengkulu. *Juridikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 362-372.
- Yang, X. (2012). What Constitutes Good Mathematics Teaching in Mainland China; Perspectives from Nine Junior Middle School Teachers. *Journal of Mathematics Education*, Vol. 5(1), Hal 77-96.