

## **Pengaruh Metode Brainstorming terhadap Kemampuan Membaca Geguritan Siswa Kelas V**

**Zumrotun Ni'mah<sup>1</sup>, Dwiana Asih Wiranti<sup>2</sup>**

*Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara*

*Email: 181330000316@unisnu.ac.id<sup>1</sup>, wiranti@unisnu.ac.id*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami materi geguritan. Kesulitan ini timbul karena metode pembelajaran yang diterapkan kurang tepat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi geguritan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *brainstorming* terhadap kemampuan membaca geguritan siswa kelas V SDN 3 Sumanding. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest* dengan melibatkan 25 siswa. Data dikumpulkan melalui tes praktik membaca geguritan sebelum dan sesudah penerapan metode *brainstorming*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari pretest (55,20) ke posttest (82,40). Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* mengonfirmasi distribusi normal data. Selanjutnya, uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$  dan  $t\text{-hitung } 20,052 > t\text{-tabel } 2,05954$ , menunjukkan penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Temuan ini membuktikan adanya pengaruh signifikan metode *brainstorming* terhadap peningkatan kemampuan membaca geguritan. Selain itu, metode ini juga terbukti mendorong partisipasi aktif siswa dan mengembangkan ide kreatif dalam pembelajaran bahasa Jawa. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *brainstorming* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan membaca geguritan.

**Kata Kunci :** *Bahasa Jawa, Brainstorming, Geguritan*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan mencakup penguasaan bahasa. Penguasaan bahasa sangat penting bagi perkembangan siswa, khususnya komunikasi. Tuhan memberikan manusia bahasa. Manusia tidak dapat berkomunikasi tanpa bahasa (Gunawan, 2021). Bahasa Jawa merupakan bahasa yang berprinsip luhur dan berbudaya. Variasi bahasa Jawa "krama" menunjukkan hal ini. Menurut Wiranti (2018), pepatah Jawa "Ajining dhiri saka lathi" menunjukkan harga diri dapat tumbuh dari kata-kata yang diucapkan, yang menunjukkan bahwa bahasa akan memengaruhi perkembangan moral anak. Bahasa Jawa diwajibkan menjadi muatan lokal di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Atas (SMP) untuk mengenalkannya kepada siswa sekolah dasar. Siswa mempelajari bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan melestarikan budayanya. Pada pembelajaran muatan lokal Jawa di SD, berbagai materi seperti aksara Jawa, wayang, kesenian Jawa diprioritaskan berdasarkan kriteria isi. Mengajarkan konten yang beragam sejak dini dapat mentransformasikan peserta didik menjadi individu berkarakter dan mampu memberikan kontribusi bagi bangsa sejalan dengan tujuan penerapan kurikulum 2013 (Pada et al., 2020).

Salah satu materi yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Jawa di SD kelas V adalah geguritan. Geguritan yakni karya sastra berupa puisi. Geguritan mengandung kode bahasa, kode sastra, dan kode budaya (Widiandhieka et al., 2023). Ada dua jenis geguritan:

gagrak lama dan newar. Geguritan gagrak lama adalah lagu yang memiliki aturan, sedangkan geguritan gagrak newar adalah puisi kontemporer berbentuk bebas. Geguritan gagrak newar melanggar peraturan dalam tembang, parikan, wangsalan, dan lain-lain. Geguritan gagrak newar mengungkapkan perasaan jiwa dan keindahan kebahasaan di luar norma bahasa. Puisi terikat Jawa terdiri dari kakawin, kidung, tembang, parikan, dan wangsalan. Kelas V Pembelajaran Bahasa Jawa mempelajari geguritan gagrak newar yang tidak dipungut biaya (Widiandhieka et al., 2023).

Peserta didik di kelas V sekolah dasar melalui pembelajaran ditujukan supaya mampu menentukan teks geguritan berdasarkan tema, menjelaskan struktur geguritan, menjelaskan makna pada kata-kata dalam geguritan dan menjelaskan isi teks geguritan. Peserta didik juga dilatih supaya dapat menulis dan membaca geguritan dengan ekspresi yang tepat (Rachma et al., 2022). Kasus yang ditemukan pada pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi geguritan di SDN 3 Sumanding berbanding terbalik dengan tujuan dan harapan, hal tersebut ditunjukkan dari nilai ulangan harian siswa masih ada yang dibawah KKTP. Berdasarkan wawancara singkat dengan guru kelas V di SDN 3 Sumanding, diketahui dari 25 peserta didik sebanyak 15 peserta didik memperoleh hasil pembelajaran di bawah KKTP, 8 sesuai KKTP dan hanya 2 peserta didik yang mendapat hasil diatas KKTP.

Penyebab utama siswa kesulitan dalam menguasai keahlian membaca geguritan karena peserta didik jarang menggunakan bahasa Jawa kuno sebagai bahasa untuk bercakap-cakap setiap hari. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi geguritan kepada peserta didik karena metode pembelajaran yang digunakan belum beragam. Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 3 Sumanding dijelaskan bahwa guru memakai metode pembelajaran diskusi membentuk 3 kelompok dengan menampilkan media pembelajaran berupa *power point*. Setelah ditampilkan teks geguritan setiap kelompok diberi tugas untuk memaknai teks geguritan. Selanjutnya setiap peserta diberikan tugas untuk membaca teks geguritan sesuai dengan kaidah membaca teks geguritan. Hasil yang guru temui dari 25 peserta didik hanya 6 peserta didik bisa membaca teks geguritan dengan baik, 19 peserta didik lainnya masih belum mampu membaca teks geguritan sesuai kaidah. Menurut Saraswati (2020) menguasai bahasa Jawa sama pentingnya dengan melestarikan budaya yang kita miliki. Berdasarkan permasalahan tersebut guru belum menggunakan metode pembelajaran yang beragam sehingga siswa di dalam kelas cenderung merasa bosan dan tidak dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Guru memanfaatkan metode pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar dan membimbing kegiatan siswa dan guru. Teknik ini mengatur pendidikan di sekitar konsep dan sistem tertentu. Brainstorming merupakan strategi pembelajaran yang dapat diterima untuk konten geguritan Jawa. Dalam metode brainstorming, guru menyampaikan suatu masalah kepada kelas, dan siswa menanggapi dengan pendapat atau komentar untuk membuat masalah baru atau menghasilkan banyak ide dengan cepat (Roestiyah, 2018). Brainstorming menyenangkan maupun santai, tetapi harus mengikuti aturan agar berhasil. Semua kegiatan memiliki peraturan dan prosedur yang ditetapkan. Pedoman brainstorming berikut dimaksudkan untuk membantu pemikiran kreatif dan menghilangkan hambatan terhadap munculnya ide-ide segar: (1) Guru tidak dapat mengkritik ide-ide yang ditawarkan, dan semua

ide diizinkan atau dicatat. Siswa tidak dapat mengevaluasi atau mengkritik saat memberikan proposal pengukuran penilaian untuk evaluasi. (2) Siswa dapat mengajukan ide kapan saja dan mengembangkan ide-ide orang lain dengan sopan. (3) Fokus pada jumlah: Tujuan dari latihan ini adalah didapatkan ide tahap awal, jadi jangan khawatir tentang kualitas. (4) Setiap pikiran harus ditulis, bahkan jika itu buruk atau mirip dengan pikiran orang lain (Sani, 2014).

Pemecahan masalah secara kreatif umumnya melibatkan curah pendapat, yang dapat dilakukan sendiri atau dengan metode lain. Strategi ini membantu anak-anak bersenang-senang dan mengembangkan kreativitas mereka dalam kegiatan kelompok. Pendekatan ini menghasilkan sebanyak mungkin pemikiran terkait topik.

Mukrimah (2014) mencantumkan tahapan-tahapan untuk pengajaran dan pembelajaran berbasis curah pendapat: Informasi, motivasi, identifikasi, klasifikasi, verifikasi, kesimpulan (kesepakatan). Siswa diharapkan untuk berbagi pemikiran mereka, belajar lebih banyak, dan menguasai tujuan pembelajaran untuk jangka waktu yang lama. Pendapat siswa lebih beragam karena mereka diucapkan secara terbuka tanpa penilaian. Alrubaie dan Esther (2014) mengatakan curah pendapat membangun informasi, meningkatkan kapasitas mental maupun membantu anak-anak belajar tanpa kritik, aturan ataupun penilaian untuk menghasilkan ide.

Primadyaningsih (2016) menemukan bahwa curah pendapat meningkatkan keterampilan menulis pantun. Survei pra-tindakan mengungkapkan kompetensi menulis pantun rata-rata 66,5, dengan 22% siswa mencapai KKM ( $\geq 75$ ) dalam ketuntasan klasikal. Penelitian ini menemukan bahwa brainstorming dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun pada siswa kelas IV SDIT Nur Hidayah Surakarta tahun 2015/2016.

Berdasarkan konteks permasalahan tersebut penelitian guna menguji nilai hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Sumanding sebelum dan sesudah menggunakan metode *brainstorming*. Selain itu penelitian ini juga menjelaskan seberapa besar pengaruh metode *brainstorming* terhadap kemampuan membaca geguritan siswa kelas V SDN 3 Sumanding.

## **METODE**

Penelitian kuantitatif ini menggunakan *Pre-Experimental Design* menurut Sugiyono (2019: 74). *Pre-Experimental Design* penting karena pengaruh eksternal mempengaruhi variabel dependen. Quasi Ekperimen lahir karena adanya faktor sulitnya mengontrol variabel lain dalam penelitian sosial khususnya dalam hal ini dikelas. Praktek pendidikan dengan para siswa dikelas/ruangan dalam situasi interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan, pengontrolan yang ketatsulit dilakukan, pelaksanaan penelitian tidak selalu memungkinkan untuk melakukan seleksi subjek secara acak, karena subjek secara alami telah terbentuk dalam satu kelompok utuh (*naturally formed intact group*), seperti kelompok siswa dalam satu kelas. Kelompok-kelompok ini juga sering kali jumlahnya sangat terbatas. Dalam keadaan seperti ini kaidah kaidah dalam penelitian eksperimen murni tidak dapat dipenuhi secara utuh, karena pengendalian variabel yang terkait subjek penelitian tidak dapat dilakukan sepenuhnya, sehingga penelitian harus dilakukan dengan menggunakan *intact group*.

Penelitian ini disebut dengan penelitian kuasi eksperimen. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat dari Arikunto (2024: 2) Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk membuktikan pengaruh suatu perlakuan terhadap akibat dari perlakuan

tersebut, peneliti sengaja membangkitkan timbulnya suatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya, dengan kata lain penelitian eksperimen merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat antara dua faktor. Penelitian memakai *One Group Pre-Test Post-Test Design*, yaitu penelitian yang dilaksanakan pada satu kelas tanpa kelas kontrol. Keunggulan dari eksperimen ini adalah kita dapat membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada partisipan yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama. Pola berikut digunakan untuk melakukan penelitian pretest maupun posttest pada satu kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan *brainstorming* :

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

(Sugiyono, 2017)

Keterangan :

X = Perlakuan

O<sub>1</sub> = Nilai Pretest

O<sub>2</sub> = Nilai Posttest

Konsep ini memenuhi tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca geguritan bahasa Jawa menggunakan *brainstorming* di SD N 3 Sumanding. Purwanza, dkk. (2020:9) mendefinisikan populasi sebagai semua individu, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai ujian, atau kejadian di suatu lokasi. penelitian. Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas V SDN 3 Sumanding, 9 laki-laki dan 16 perempuan. Data berasal dari siswa. Metode penelitian eksperimen ini menggunakan *sampling jenuh* untuk mensurvei semua populasi. Pengumpulan data memakai metode tes dan non-tes. *Pretest* sebelum terapi dan *posttest* setelah perawatan digunakan. Metode wawancara digunakan dalam penelitian non-tes ini. Uji normalitas dan uji perbedaan sampel berpasangan digunakan untuk analisis data. Penelitian ini membandingkan hasil rata-rata tes kemampuan pertama dan akhir.

Hipotesis yang akan di uji:

H<sub>a</sub>: Dalam penerapan metode *brainstorming* terdapat pengaruh kemampuan membaca geguritan siswa kelas V SDN 3 Sumanding.

H<sub>o</sub> : Dalam penerapan metode *brainstorming* tidak terdapat pengaruh kemampuan membaca geguritan siswa kelas V SDN 3 Sumanding.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan metode *brainstorming* kelas V SDN Sumanding. Analisis deskriptif skor pretest dan posttest menunjukkan nilai tertinggi 75 dan terendah 40. Rata-rata skor pretest 55,20, skor posttest tertinggi 100, terendah 70. Rata-rata skor posttest 82,40. Dilihat dari perbedaan hasil nilai siswa dalam pretest dan posttest, maka diketahui bahwa kemampuan membaca geguritan siswa kelas V terdapat perubahan setelah diterapkan metode *brainstorming*, adapun datanya dapat dicermati pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest

<b>Descriptive Statistics</b>					
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>PRETEST</i>	25	40	75	55,20	10,555
<i>POSTTEST</i>	25	70	100	82,40	9,367
<i>Valid N (listwise)</i>	25				

Uji normalitas pada nilai pretest maupun posttest guna memeriksa apakah data normal sebelum melakukan uji hipotesis. Data diuji menggunakan IBM SPSS Statistics versi 22, nilai signifikansi  $>0,05$  memperlihatkan distribusi normal dan  $<0,05$  yaitu distribusi tidak normal. Temuan normalitas pretest dan posttest.

Tabel 2. Data Uji Normalitas Pretest dan Posttest

<b>Tests of Normality</b>							
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
POSTTEST		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRETEST	70	,192	4	.	,971	4	,850
	75	,221	5	,200*	,902	5	,421
	80	,473	5	,001	,552	5	,000
	85	,253	3	.	,964	3	,637
	90	,329	4	.	,895	4	,406
	95	,260	2	.			
	100	,260	2	.			

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2 mengindikasikan distribusi data pretest maupun posttest bersifat normal. Analisis uji normalitas menghasilkan nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov 0,167 maupun 0,093, keduanya melebihi ambang batas 0,005. Berdasarkan hasil ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi yang normal.

Tabel 3. Uji Paired Sample T-Test

<b>Paired Differences</b>								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
<b>Pair 1</b> <b>Pretest- Posttest</b>	-27,200	6,782	1,356	-30,000	-24,400	-20,052	24	,000

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa uji-t sampel berpasangan mengukur keberhasilan pengobatan dengan membandingkan rata-rata setelah pengobatan. Analisis statistik pada Tabel 3 menunjukkan signifikansi. Nilai signifikansi dua arah (sig. 2-tailed)

adalah 0,002, di bawah 0,05. Selain itu, *t-bitung* adalah 20,052, melampaui nilai *t*-tabel sebesar 2,05954. Berdasarkan fakta-fakta tersebut,  $H_0$  ditolak maupun  $H_a$  diterima. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa *brainstorming* menambah kemampuan membaca geguritan siswa kelas V SDN 3 Sumanding. Rismawaty Tampubolon (2020) melakukan penelitian tentang "Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SDN 164319 Tebing Tinggi". Penelitian tersebut menemukan bahwa metode *brainstorming* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia menambah hasil belajar siswa, yang ditunjukkan penambahan pada prasiklus (69,7%), siklus I (81,8%), siklus II (90,9%), dan keberhasilan klasikal sebesar 90,9%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Firdaus (2019) yang berjudul "Pengaruh Metode *Brainstorming* terhadap Persuasive Writing Siswa Kelas VIII SMPN 15 Sukabumi" menemukan bahwa pertama, kemampuan menulis teks persuasif pada saat pretest secara keseluruhan masih kurang, yaitu sebanyak 2110 nilai pretest dengan rata-rata 55,52. Kedua, metode *brainstorming* dapat meningkatkan persuasif writing. Sebanyak 3315 nilai *posttest* dengan rata-rata 87,23. Ketiga, metode *brainstorming* membantu siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Kota Sukabumi menyusun karangan yang meyakinkan. Dari nilai pretest rerata 55,52 menjadi nilai *posttest* rerata 87,27, terjadi peningkatan sebesar 1205–31,71. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa *t* hitung (13,90) lebih besar dari *t* tabel (2,042). Hipotesis diterima ataupun pendekatan *brainstorming* berpengaruh terhadap keterampilan menulis persuasif siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Kota Sukabumi tahun 2018/2019.

Diperkuat dengan penelitian Yulianto (2019) berjudul "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming* terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1" yang menemukan adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar metode pembelajaran *brainstorming* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Xaverius Pringsewu dengan taraf signifikan 0,47 jika dikorelasikan. Berdasarkan hasil estimasi di atas Metode *brainstorming* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca geguritan siswa kelas V SDN Sumanding, dengan peningkatan signifikan sebesar 49,28%. Hasil ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas metode *brainstorming* dalam meningkatkan berbagai keterampilan bahasa dan hasil belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Tujuan dan hasil penelitian ini menunjukkan penelitian ini menguji pengaruh *brainstorming* terhadap keterampilan membaca geguritan siswa kelas lima di SDN 3 Sumanding. Setelah *brainstorming*, skor membaca cemas siswa meningkat dari 55,20 pada pretest menjadi 82,40 pada *posttest*. Kolmogorov-Smirnov memvalidasi distribusi normal data. Temuan Uji-T Sampel Berpasangan menunjukkan nilai signifikansi 0,002 ( $<0,05$ ) dan *t* hitung 20,052 ( $>$  *t* tabel 2,05954), hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa *brainstorming* menambah keterampilan membaca geguritan siswa kelas lima SDN 3 Sumanding. Penelitian ini menemukan bahwa *brainstorming* meningkatkan kemampuan membaca geguritan pada siswa kelas lima SDN 3 Sumanding. Strategi ini dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap bahasa Jawa, khususnya geguritan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Ansori, M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2*. Surabaya: Airlangga University.
- Ansori, M., & Iswati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Edisi 1*. Surabaya: Airlangga University.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497-5511.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Firdaus, A., Wahdah Humaira, H., & Firdaus, A. (2019). Pengaruh Metode Brainstorming terhadap Menulis Persuasif Siswa Kelas VIII SMPN 15 Sukabumi. *Basastra*, 8(2), 142.
- Haidar, A. W., & Maunah, B. (2024). Penerapan Metode Brainstorming untuk Meningkatkan Kognitif Peserta Didik IPS Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2), 202-218.
- Hamdayama Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdan Ardiansyah. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Berdasarkan Kemampuan Awal Peserta Didik di SMA N 1 Cisarua. *Indonesian Journal Of Economics Education*, Vol 1, No 1, 35.
- Hanny, S. K. (2020). *Efektivitas Metode Pembelajaran Brainstorming Terhadap Pemahaman Konsep Dan Aktivitas Belajar Peserta Didik* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Hawa, S. (2023). Penerapan Metode *Brainstorming* Melalui Media Dari Youtube Pada Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Topik Disiplin Diri Di Kelas Vii-3 Semester 1 Smpn 4 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 3(1), 124-134.
- Intan, P. (2021). *Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Literasi Lingkungan Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Kaharuddin Andi, Hajeniati Nining. (2020). Pembelajaran Inovatif & Variatif (Pedoman Untuk Penelitian PTK dan Eksperimen). Bandung : CV. Berkah Utama.
- Mudlofir Ali, R. F. E., (2016). Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik. Depok: PT. Grafindo Persada.
- Mukrimah, S.S. (2014). 53 Metode Pembelajaran. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Primadyaningsih, K., Kamsiyati, S., & Markamah, E. S. (2016). Penggunaan Metode Pembelajaran Brainstorming Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun. *Pgsd Fkip Universitas Sebelas Maret*.
- Purwanza Dkk., S. W. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi. In News.Ge (Issue March).

- Rahmad Saeful Pupu. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: PT. Scopindo Media Pustaka.
- Ridwan Abdullah Sani, 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish.
- Sari, G. A. (2020). *Pembentukan Karakter Sopan Santun Melalui Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama (Penelitian Pada Siswa Sd Negeri Tanggurejo 1 Tempuran Kabupaten Magelang)* (Doctoral Dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perhitungan Manual & SPSS*. Edisi Pertama. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tampubolon, R. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sdn 164319 Tebing Tinggi. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(3), 238-246.
- Utari, Y. M. (2023). *Efektivitas Metode Brainstorming Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Subu Dan Kalor (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)* (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi).
- Widiandhieka, A. P. T., Winarni, R., & Daryanto, J. (2023). Analisis Permasalahan Proses Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Geguritan Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1).
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Powerpoint Menggunakan *Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest*. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80.
- Wiranti, D. A., Afrianingsih, A., & Mawarti, D. A. (2018). Penggunaan Bahasa Jawa Krama Sebagai Fondasi Utama Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Universitas Islam Nahdlotul Ulama* 6 (1), 19-22, 2018.
- Yulianto, R. F., Syaiful, M., & Basri, M. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 7(01), 1-12.
- Zega, Y. K. (2022). Peran Guru Pak Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1), 70-92.