



PENGARUH METODE *BRAINSTORMING* TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PADA MUATAN MATERI IPS KELAS V DI SDN 2 SESAIT TAHUN AJARAN 2020/2021

Nurul Hidayanti^{1*}, Nurhasanah², Abdul Kadir Jaelani³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia
e-mail: nurulhidayanti310@gmail.com, nurhasanah@unram.ac.id, aqj@unram.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS kelas V di SDN 2 Sesait kecamatan kayangan kabupaten lombok utara tahun ajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 44 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas V A dan V B. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V B dijadikan kelas eksperimen dengan jumlah siswa 22 orang dan V A dijadikan sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 22 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan tes yaitu pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Berdasarkan tes awal (*pre-test*) diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 52,27 dan kelas kontrol sebesar 52,54. Setelah diberi perlakuan, yaitu tes akhir (*post-test*) diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 71,63 dan kelas kontrol sebesar 55. Teknik analisis data menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil perhitungan t_{hitung} sebesar 2,973 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,698 yang berarti $t_{hitung} (2,973) > t_{tabel} (2,698)$, maka H_a di terima dan H_o di tolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara metode pembelajaran *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah IPS.

Kata-kata Kunci: Metode *Brainstorming*, Keterampilan Pemecahan Masalah, Pendidikan IPS

THE INFLUENCE OF BRAINSTORMING METHODS ON PROBLEM SOLVING SKILLS IN THE CONTENT OF CLASS V IPS MATERIALS IN SDN 2 AFTER THE ACADEMIC YEAR 2020/2021

Abstract: This study aims to determine the effect of the brainstorming method on problem solving skills in the social studies material for grade V at SDN 2 Sesait, Kayangan sub-district, Lombok Utara district, academic year 2020/2021. This type of research is a *quasi-experiment nonequivalent control group design*. The population in this study were all students of class V as many as 44 students who were divided into 2 classes, namely class V A and V B. This study used a *non-probability sampling technique*. The sample in this study was class V B used as the experimental class with 22 students and V A as the control class with 22 students. The data collection methods used were observation and test methods, namely the *pre-test* and *post-test*. Based on the *pre-test*, the average value of the experimental class was 52.27 and the control class was 52.54. After being given treatment, namely the final test (*post-test*), the experimental class average value was 71.63 and the control class was 55. The data analysis technique used *t-test* at the 5% significance level. Based on the results of the calculation of *t count* is 2.973 while *t table* is 2.698 which means $t_{count} (2.973) > t_{table} (2.698)$, then H_a is accepted and H_o is rejected. This shows that there is an influence between the brainstorming learning method on social studies problem-solving skills.

Keywords: *Brainstorming Method, Problem Solving Skills, Social Studies Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai hal yang sangat penting bagi berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan diharapkan

terus mengalami perbaikan mutu dari tahun ke tahun. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa “pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara." Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendidikan mengandung proses belajar mengajar, dengan paradigma baru yang dikenal sekarang adalah pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang berlangsung antara siswa, guru, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan menerapkan strategi, pendekatan serta metode pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan mengikuti proses pembelajaran diharapkan tercapainya perubahan sikap (afektif), peningkatan pengetahuan (kognitif), dan pengembangan keterampilan (psikomotorik) dalam diri siswa.

Dari berbagai aspek tersebut, pemecahan masalah menjadi salah satu aspek yang diprioritaskan dalam pendidikan. Pemecahan masalah merupakan usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan untuk mencapai tujuan yang diperoleh sebelumnya ke dalam kondisi yang baru. Dikatakan memiliki keterampilan pemecahan masalah apabila seseorang tersebut mampu mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis masalah, menganalisis data dan menemukan solusi untuk permasalahan.

Selain itu pemecahan masalah bukan hanya sekedar metode mengajar, tapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam metode Problem Solving dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai kepada penarikan kesimpulan. Pemecahan masalah bertujuan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik masalah perorangan maupun kelompok untuk dipecahkan secara perorangan maupun secara bersama-sama. Dalam melaksanakan proses pemecahan masalah ini siswa diajak untuk berpikir bagaimana memecahkan sebuah permasalahan yang ada, sehingga didapat

jalan keluar untuk pemecahan masalah tersebut.

Selama ini proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran. Oleh karena itu diperlukanlah model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS, salah satunya adalah metode pembelajaran *Brainstorming*. Metode pembelajaran *brainstorming* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena akan mengaktifkan, menyenangkan dan melatih keterampilan pemecahan masalah pada setiap pembelajaran.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar terdiri dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora serta berbagai isu dan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan manusia dimasa lampau maupun masa yang akan datang. Agar tercapainya tujuan pendidikan tentunya harus didukung dengan proses pembelajaran yang baik. Peran guru dan siswa sama pentingnya dalam mewujudkan proses pembelajaran yang diharapkan. Kemampuan, motivasi belajar, minat, perhatian, sikap, dan kebiasaan belajar siswa sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Selain itu, guru sebagai pendidik harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model, strategi, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar, karakteristik siswa dan kondisi lingkungan belajar. Sehingga hal tersebut akan berdampak nanti apakah siswa mampu memecahkan masalah sendiri atau secara mandiri.

Setiap peserta didik memiliki potensi dan kemampuan berbeda antara satu dengan yang lain. Semua individu tidak memiliki kemampuan yang sama. Dengan demikian menjadi tugas guru untuk mengenal tingkat kemampuan peserta didik dalam belajar. Guru dalam memilih gaya mengajar harus memperhatikan terlebih dahulu tingkat kemampuan peserta didik, karena kemampuan peserta didik tidak sama

melainkan kemampuan peserta didik berbeda-beda, karena gaya belajar peserta didik adalah proses penerimaan ilmu agar berlangsung dengan baik, sedangkan gaya mengajar guru adalah proses transfer ilmu atau informasi yang diberikan guru kepada peserta didiknya.

Pendidikan dituntut untuk menekankan pada *critical thinking* dan *problem solving*, *creativity* dan *innovation*, *communication*, *collaboration*, serta *global awareness* (Marjohan, 2013:77). Dari kelima aspek tersebut, *problem solving* atau pemecahan masalah menjadi salah satu aspek yang diprioritaskan dalam pendidikan. Pemecahan masalah merupakan usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan untuk mencapai tujuan yang diperoleh sebelumnya ke dalam kondisi yang baru. Dikatakan memiliki keterampilan pemecahan masalah apabila seseorang tersebut mampu mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, membuat hipotesis masalah, menganalisis data dan menemukan solusi untuk permasalahan. Tujuan pendidikan Indonesia sebenarnya telah sesuai dengan hal yang menjadi prioritas pendidikan abad sekarang.

Kemampuan pemecahan masalah perlu dilatih dan dikembangkan anak sejak masih belia, terutama pada jenjang sekolah dasar. Guru menuntut siswa belajar dan menyelesaikan masalah, namun tidak memberikan petunjuk bagaimana cara menyelesaikan masalahnya adalah bagian dari masalah yang dihadapi saat ini dalam mengajar (Arend dalam Trianto, 2011:66).

Penulis ingin membuktikan apakah masalah tersebut terjadi di sekolah yang merupakan sekolah percontohan atau tidak. Akhirnya penulis memilih SDN 2 Sesait Kecamatan Kayangan Kabupaten Lombok Utara sebagai tempat yang akan di jadikan lokasi penelitian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 02 September 2019 di SD Negeri 02 Sesait dan hasil wawancara dengan guru kelas V adalah bahwa kelas V terbagi menjadi dua kelas dan penulis menemukan adanya interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran dan menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah. Dalam wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas V, guru menyampaikan mengenai bagaimana

kondisi pada saat pembelajaran. Guru mengatakan bahwa metode pembelajaran yang hampir setiap hari digunakan adalah metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Berdasarkan permendiknas tahun 2006 bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS mencakup materi geografi, ekonomi, sejarah dan sosiologi. Meskipun demikian menurut Nasution (2011) menyatakan sejauh ini belum sepenuhnya pembelajaran IPS SD terpadu. Kebanyakan pengajar IPS masih mengajarkan IPS sebagai mata pelajaran yang terpisah dimana guru hanya lebih mementingkan teori daripada meningkatkan kemampuan kompetensi siswa dalam kehidupan warga negara. Pembelajaran IPS hanya terfokus untuk mengerjakan soal dan menjawab soal dari LKS atau buku paket pegangan siswa. Fokus pembelajaran IPS yang diajarkan oleh guru kelas di sekolah tersebut hanya bersifat *text book*. Sehingga pembelajaran IPS di sekolah tersebut tidak memaksa siswa untuk memecahkan masalah sosial yang terjadi di kehidupan nyata. Akibatnya pembelajaran hanya berjalan satu arah dan nilai hasil belajar belum maksimal.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang bermuatan materi IPS juga memerlukan metode pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu peneliti terdorong menerapkan metode *brainstorming* untuk mengetahui apakah metode tersebut berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran yang bermuatan materi IPS. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diajukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode *Brainstorming* terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah pada Muatan Materi IPS Kelas V di SDN 2 Sesait Kecamatan Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2020/2021.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *experiment*. Sugiyono (2014:72) mengemukakan metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari

pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini yang dijadikan subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Sesait dengan jumlah 44 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021, yaitu pada bulan Desember tahun 2020. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Sesait Kecamatan Kayangan Kabupaten Lombok Utara.

Sebelum peneliti turun ke lapangan terlebih dahulu peneliti melakukan uji valididitas instrumen menggunakan uji pendapat para ahli (*ekspert judgment*) aspek-aspek yang di uji pada validitas adalah terkait RPP dan soal evaluasi serta isi materi tentang jenis usaha Uji validitas instrumen diuji oleh salah satu Dosen ahli dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Universitas Mataram pada tanggal 15 September 2020.

Penelitian ini diharapkan memperoleh data lapangan guna memecahkan masalah penelitian penelitian, dilihat dari segi cara atau tehnik pemngumpulan data, maka teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar tes. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut: uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang menggunakan uji *one-way anova* dengan tujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS kelas V DI sdn 2 Sesait kecamatan kayangan kabupaten lombok utara tahun ajaran 2020/2021. Kemudian dilakukan uji beda (anova) rata-rata dengan tujuan untuk melihat perbedaan pada hasil keterampilan pemecahan masalah IPS pretest-posttest pada kelas Kontrol dan kelas Eksperimen dengan taraf signifikan 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis *Quasi Eksperimental Design Tipe Nonequivalent Control Group Design*. Kegiatan penelitian ini di laksanakan pada

bulan Desember Tahun 2020 pada kelas V SDN 02 Sesait dengan jumlah siswa sebanyak 44 siswa yang sudah terbagi menjadi dua kelas, yaitu 22 di kelas VA dan 22 siswa di kelas VB. Kelas VA dijadikan kelas control dan kelas VB dijadikan kelas eksperimen. Peneliti melakukan penelitian pada kelas ekpserimen yaitu kelas VB mulai tanggal 2-4 desember 2020. Sedangkan penelitian yang dilakukan pada kelas control yaitu tanggal 5-7 desember VA di SDN 02 Sesait.

Pada tahap awal, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal siswa dari masing-masing kelas. Tahap berikutnya adalah peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan metode *brainstorming* pada kelas eksperimen sebanyak dua kali pertemuan. Sedangkan pada kelas kontrol peneliti menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dengan kelas eksperimen. Metode yang digunakan pada kelas kontrol yaitu metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pada tahap akhir setelah diberikan perlakuan, peneliti memberikan test akhir (*post-test*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan melihat perbandingan keterampilan pemecahan masalah siswa antara kelas yang diberikan perlakuan metode pembelajaran *brainstorming* dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi (metode konvensional).

Pengujian prasyarat analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data respon siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran *brainstorming* dan data keterampilan pemecahan masalah siswa pada muatan IPS yang bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya data penelitian digunakan uji *shapiro willk* pada tingkat signifikansi 0,05.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas pre-test

Kelompok	Kolmogorov-smirnov		
	Statistik	Df	Sig.
Pre-tes Eksperimen	,124	22	,200*
Kontrol	,184	22	,200*

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa hasil *pretest* kelas

eksperimen signifikansinya 0,200 hal itu menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena signifikansinya $0,200 > 0,05$. Begitupun dengan hasil *pretest* kelas kontrol signifikansinya 0,200 hal itu juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena signifikansinya $0,200 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol keduanya berdistribusi normal.

Uji Normalitas Posttest dengan One-Sampel Kolmogorov Smirnov Test

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas post-test

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistik	df	Sig.
Post-test Eksperimen	,142	22	,051
Kontrol	,141	22	,200

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen signifikansinya 0,142 hal itu menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena signifikansinya $0,142 > 0,05$, begitupun dengan hasil *posttest* kelas kontrol signifikansinya 0,141 hal itu juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena signifikansinya $0,141 > 0,05$. Jadi dapat di simpulkan bahwa hasil *posttest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol keduanya berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk

mengetahui apakah data hasil kedua kelompok memiliki tingkat varian data yang sama atau tidak, data yang aka diuji homogenitasnya adalah data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika signifikansinya lebih dari 0,05, analisis ini menggunakan program SPSS 18,0 For Windows yaitu *One Way Anova*.

Hasil uji homogenitas data *pretest* di atas menunjukkan bahwa tingkat signifikansinya adalah 0,078. maka dengan hasil uji homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa varian yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda dan homogen karena $0,078 > 0,05$ yang berarti menerima H_0 , sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi dengan variansi yang sama (homogen).

Uji homogenitas juga dilakukan pada data hasil *posttest*. Data hasil *posttest* di dapat dari nilai tes yang di berikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan yaitu menggunakan metode brainstorming untuk kelas eksperimen dan tidak untuk kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan adalah signifikansya lebih dari 0,05. Analisis ini menggunakan program SPSS 18,0 for Windows.

Berdasarkan uji varians diperoleh bahwa varians data termasuk dalam kategori homogen karena $0,620 > 0,05$ yang berarti menerima H_0 , sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi dengan variansi yang sama (homogen).

Tabel 3. Hasil Uji t-sampel independen

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	T-tabel
pemecahan masalah	Equal variances assumed	,149	,520	2,973	42	,000	2,698
	Equal variances not assumed			2,973	40,995	,000	

Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis, syarat uji statistik parametrik data harus berdistribusi normal dan homogen. Analisis uji hipotesis telah dilakukan dengan menggunakan perhitungan *kolmogorov-*

smirnov dimana nilai semua sig $> 0,05$ pada taraf signifikansi 5% maka data penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas menggunakan perhitungan *uji one way anova* dengan nilai sig $> 0,05$ maka dapat disimpulkan data homogen, kerena

syarat uji statistik sudah terpenuhi maka kita dapat melakukan uji hipotesis.

Berdasarkan gambar hasil uji hipotesis di atas karena data sudah berdistribusi normal dan homogen, maka yang harus diperhatikan adalah kolom *equal variances assumed* diketahui nilai $t_{hitung} = 2,973$ dan $t_{tabel} = 2.698$. Nilai t_{hitung} di lihat dari tabel distribusi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diartikan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata). Kriteria tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS kelas V di SDN 2 sesait kecamatan kayangan kabupaten Lombok utara tahun ajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis dengan *One-Way ANOVA* diperoleh bahwa nilai *pre-test* dari kedua kelas didapatkan hasil sebesar 0,879 lebih besar dari 0,050 Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua rata-rata nilai kelas kontrol dan eksperimen "berbeda" secara signifikan. Demikian pula nilai signifikansi *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen hasil belajar siswa adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,050 ($0,000 < 0,050$). Sehingga dapat dikatakan bahwa keempat rata-rata nilai kelas kontrol dan eksperimen berbeda secara signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah pada muatan materi IPS siswa kelas V di SDN 12 Sesait Kecamatan Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Ajaran 2020/2021.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data dapat diketahui bahwa hasil keterampilan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, secara umum adanya perbedaan keterampilan pemecahan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran yaitu metode *brainstorming*. Perbedaan rata-rata nilai kedua kelas selain dipengaruhi oleh factor internal, juga dipengaruhi oleh factor eksternal seperti yang dikemukakan oleh Djamarah, (2011: 176) yang mempengaruhi keterampilan pemecahan masalah siswa juga

dapat berasal dari intern (dalam diri siswa) dan ekstern (luar diri siswa). factor intern terdiri dari kondisi fisiologis, kondisi psikologis, dan kelelahan. Sedangkan factor eksternal, berasal dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu, kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, karena guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam menerapkan bagaimana prosedur pelaksanaan pembelajaran yang sesuai. Visualisasi siswa pada metode *brainstorming* tersebut sangat berpengaruh dalam berfikir sehingga memudahkan siswa dalam menuangkan ide-ide, pendapat serta saran-sarannya dalam pembelajaran dan agar mampu memecahkan masalah sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data dapat diketahui bahwa hasil keterampilan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, secara umum adanya perbedaan keterampilan pemecahan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran yaitu metode *brainstorming*. Perbedaan rata-rata nilai kedua kelas selain dipengaruhi oleh factor internal, juga dipengaruhi oleh factor eksternal seperti yang dikemukakan oleh Djamarah, (2011: 176) yang mempengaruhi keterampilan pemecahan masalah siswa juga dapat berasal dari intern (dalam diri siswa) dan ekstern (luar diri siswa). factor intern terdiri dari kondisi fisiologis, kondisi psikologis, dan kelelahan. Sedangkan factor eksternal, berasal dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu, kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, karena guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam menerapkan bagaimana prosedur pelaksanaan pembelajaran yang sesuai. Visualisasi siswa pada metode *brainstorming* tersebut sangat berpengaruh dalam berfikir sehingga memudahkan siswa dalam menuangkan ide-ide, pendapat serta saran-sarannya dalam pembelajaran dan agar mampu memecahkan masalah sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar kelas kontrol secara keseluruhan, metode yang digunakan guru seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab pada saat

pembelajaran berjalan dengan baik. Namun, siswa kurang antusias selama proses pembelajaran, serta kurang cepat memahami serta mengerti dan mencerna materi yang disampaikan guru. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan diskusi dan tanya jawab mengenai materi yang telah diajarkan oleh guru dalam kegiatan diskusi tersebut siswa tidak dibagi dalam kelompok namun hanya sebatas diskusi tanya jawab antar guru dan siswa. Selain itu, ketika guru mengajukan pertanyaan harus mengulang dua sampai tiga kali karena siswa memerlukan waktu yang cukup lama untuk menjawab pertanyaan.

Berbeda dengan kelas eksperimen yang menggunakan metode *brainstorming*. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan dengan kelas control, hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen diterapkan metode pembelajaran *brainstorming*, sehingga selain memudahkan guru dalam menyampaikan materi, siswa juga dapat lebih mudah memahami, dan lebih menyukai suasana kelas. Pertemuan pertama guru menyampaikan materi mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Penyampaian materi pembelajaran dibagi menjadi beberapa tahap yaitu yang pertama guru menjelaskan masalah yang dihadapi beserta latar belakangnya (*pemberian informasi dan motivasi*), tahap kedua siswa diundang untuk memberikan sumbang saran pemikiran sebanyak-banyaknya (*identifikasi*), selanjutnya semua saran masukan siswa ditulis dan mengklasifikasikan berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh kelompok (*klasifikasi*), tahap keempat setiap kelompok melihat kembali sumbang saran yang telah dikalsifikasikan dan apabila terdapat sumbang saran yang sama maka yang tidak relevan dicoret (*verifikasi*), tahap terakhir guru atau pimpinan kelompok dan peserta lain menyimpulkan butir-butir alternative pemecahan masalah yang disetujui dan terakhir mengambil cara pemecahan masalah yang dianggap tepat (*konklusi/penyepakatan*). Pembelajaran pertama berjalan baik, walaupun masih ada yang bingung dengan tahapan-tahapan pada metode pembelajaran ini. (Rawlinson, 1977:35).

Hasil proses pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* sejalan dengan beberapa kelebihan dari teori

Roestiyah (2017:24), serta beberapa kelebihan yang dirasakan selama menerapkan proses pembelajaran, diantaranya yakni; (1) siswa aktif berfikir untuk menyatakan pendapat atau pikirannya. (2) Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran. (3) Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temennya yang pandai atau dari guru. Selain itu terdapat kekurangan yang dirasakan ketika menerapkan metode *brainstorming* ketika proses pembelajaran, yakni pada awal pembelajaran karena prosedur pelaksanaan metode *brainstorming* ada beberapa tahapan yang membuat siswa menjadi kurang kondusif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Andhika Ayu Wulandari (2016) yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran *brainstorming* (*pemberian informasi dan komunikasi, identifikasi, klasifikasi, verifikasi, dan konklusi*) berpengaruh terhadap hasil belajar atau keterampilan pemecahan masalah IPS siswa. Kemudian hasil penelitian ini juga sejalan dengan yang dilakukan oleh Andhika Ayu Wulandari (2016) menunjukkan terdapat pengaruh positif penggunaan metode *brainstorming* terhadap hasil belajar atau keterampilan pemecahan masalah siswa. Selain dari kedua penelitian tersebut didukung juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Afifah,dkk (2018) terdapat pengaruh signifikan metode pembelajaran *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa, keseluruhannya menunjukkan bahwa penerapan metode *brainstorming* dapat mempengaruhi keterampilan pemecahan masalah siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka terbukti bahwa metode *brainstorming* berpengaruh terhadap keterampilan pemecahan masalah IPS siswa kelas V di SDN 2 Sesait Kecamatan Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Ajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang diperoleh menggunakan *Independent Sample Test* dan *One-Way Anova* dengan perhitungan

SPSS 18 *for windows* menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2 tailed sebesar $0.000 \leq 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan ada pengaruh antara metode *brainstorming* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa.

Saran

Sebaiknya mencoba lebih sering menggunakan metode *brainstorming* pada proses pembelajaran, metode *brainstorming* terus dikembangkan lagi dan sekolah menyediakan media dan metode yang lebih banyak, metode *brainstorming* diharapkan dapat dikembangkan lagi menjadi penelitian yang lebih sempurna dengan mengatur rancangan penelitian yang lebih kreatif lagi dan memberikan perlakuan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 1995, *Manajemen Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marjohan. (2013). *Generasi Masa Depan: Memaksimalkan Potensi Diri Melalui Pendidikan*, Yogyakarta: Bahtera Buku.
- Nasution. (2011). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Depdiknas.
- Rawlinson, JG. (1977). *Berfikir kreatif dan brainstorming*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif-Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.