

Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual

Vina Ananda Putri¹, Edy Susanto², Fadlul Amdhi Yul³

^{1,2,3} Universitas Dehasen Bengkulu

¹vinnaananda008@gmail.com, ²edy.susanto722@gmail.com, ³fadlulamdhiyul@gmail.com

ABSTRACT

This study's goal was to determine how the brainstorming learning approach may be used to enhance student learning results in the class X visual communication design topic at SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. The classroom action research approach was employed in this study. With 32 students in class X visual communication design at SMK Negeri 1 South Bengkulu, the research focuses on the use of the brainstorming learning approach to enhance student learning results. Observation, testing, and documentation are the three data collecting methods employed. The study's findings suggest that the implementation of the brainstorming learning approach might enhance student learning outcomes in visual communication design courses by encouraging the emergence of new ideas and suggestions from students.

Keywords: Learning outcomes, Brainstorming learning methods, Visual Communication Design

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pendekatan pembelajaran brainstorming dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X topik desain komunikasi visual di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Pendekatan penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini. Dengan jumlah siswa 32 siswa kelas X desain komunikasi visual SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan, penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan pendekatan pembelajaran brainstorming untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Observasi, tes, dan dokumentasi merupakan tiga metode pengumpulan data yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran brainstorming dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah desain komunikasi visual dengan mendorong munculnya ide dan saran baru dari mahasiswa.

Keyword : Hasil belajar, Metode pembelajaran Brainstorming, Desain Komunikasi Visual

PENDAHULUAN

Fokus pendidikan saat ini berpindah dari guru ke siswa. Sementara guru mengawasi dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Buruknya kualitas proses pembelajaran merupakan salah satu persoalan yang kini ada dalam dunia pendidikan. Karena sifat proses pembelajaran yang berulang, konten masih diprioritaskan di atas metode (Holmqvist, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara waka Kurikulum SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan pada tanggal 19 September 2022 hari senin di ruangan guru bahwa SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan menggunakan Kurikulum 2013 pada ajaran 2022 sampai sekarang. Kurikulum 2013 merupakan program pendidikan nasional bermutu tinggi yang dirancang untuk mengantarkan "generasi emas" bangsa dengan mendorong partisipasi siswa yang lebih besar di dalam kelas. Tujuan kurikulum 2013 adalah untuk membantu siswa berkembang menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab yang dapat memberikan kontribusi positif bagi kesejahteraan komunitas, bangsa, dan komunitas global secara keseluruhan. Di dalam kelas, mengajar dapat dipahami sebagai suatu metode untuk dengan cepat membangkitkan pemikiran dari sejumlah besar siswa dengan meminta guru mengajukan suatu masalah kepada mereka. Cara yang efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui latihan

adalah brainstorming atau metode pembelajaran brainstorming. Seiring dengan tercapainya tujuan, diharapkan kecenderungan intrinsik siswa untuk belajar akan tumbuh. Data menunjukkan bahwa. (Roestiyah, 2018:73).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 September 2022 peneliti memperoleh data dari guru bahwa dari 35 siswa kelas X DKV 3, SMK 1 Bengkulu Selatan ajaran 2022/2023 ada 25 siswa yang aktif dalam bertanya dan menyatakan pendapat pada saat guru menjelaskan proses pembelajaran berlangsung, sedangkan 15 siswa lainnya kurang merespon terhadap pelajaran Desain Komunikasi Visual. Hasil belajar siswa yang rendah diakibatkan oleh kondisi tersebut karena selama proses pembelajaran perhatian mereka cenderung kurang bergairah. Hanya 15 dari 32 siswa atau 75% yang memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran Desain Komunikasi Visual yang ditetapkan sekolah, dengan nilai 80; 17 siswa sisanya, atau 60%, membutuhkan tugas atau instruksi remedial untuk memenuhi KKM. Mengingat minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan, guru harus memperhatikan rendahnya hasil belajar siswa sebagai akibat dari kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya hanya melihat mengenai pembelajaran brainstorming yang dilakukan oleh (wahyurin et al,2019,(Sunandar Efendi 2018) hanya melihat pengaruh, Aqib (2017) pembelajaran hanya dilakukan secara berkelompok, (Minter dan Reid 2017), pengaruh metode brainstorming meningkatkan hasil belajar bahasa jerman, Roestiyah (2018), meningkat hasil belajar pkn,(khanulani et al,2019) diterapkan di Pendidikan prasekolah. Belum meneliti pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Yang SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan Terletak Dijalan Jalan Jendrak Ahmad Yani Manna Ibul Kab.Bengkulu Selatan . Pemilihan lokasi tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa sekolah tersebut cukup perspektif untuk dilakukan penelitian ini. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 September 2022.

Tiga puluh lima siswa kelas X Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan tahun pelajaran 2023/2024 berpartisipasi dalam penelitian ini untuk mengukur keefektifan penerapan pendekatan brainstorming di kelas. Ada 18 laki-laki dan 17 perempuan di kelas tertentu. Di kelas sepuluh SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan, siswa mempelajari desain komunikasi visual.

Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, yaitu proses metodelis pencarian fakta di lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti mendatangi lokasi penelitian yaitu SMKN 1 Bengkulu Selatan untuk mengamati atau mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran dari subjek penelitian. Mereka juga menyaksikan langsung penerapan pendekatan pembelajaran brainstorming di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa kelas X.

2. Tes

Tes adalah Pertanyaan, perintah, dan alat ukur lainnya diarahkan kepada siswa untuk memperoleh jawaban sesuai dengan arahan guru. Tes penelitian ini diberikan dalam bentuk tertulis dan deskriptif.

3. Dokumentasi

Untuk penelitian ini, catatan akademik berfungsi sebagai sumber informasi utama. Formulir ini digunakan peneliti untuk merekam data visual selama perkuliahan dengan peserta.

Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan beberapa persiapan dan rencana tindakan, antara lain pembuatan media pembelajaran dan alat observasi, pembuatan alat penilaian berupa soal ujian tertulis, pembuatan skenario pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan masih banyak lagi. Ketika melakukan penelitian ini dengan tujuan tertentu menggunakan teknik brainstorming, peneliti juga harus memilih indikator keberhasilan selain menyiapkan item..

Pelaksanaan Siklus I

Fasilitator pembelajaran kelas yang mengikuti rencana yang ditata dengan hati-hati. Pada 6, 8, dan 10 Maret 2023, kami menyelesaikan siklus pertama. Guru menggunakan teknik brainstorming dan menyajikan serta mendiskusikan materi pelajaran. Guru mengajukan tantangan dan menetapkan berapa banyak waktu yang dimiliki siswa untuk menghasilkan solusi individual. Kemudian, kelas diberi kesempatan untuk berbagi pemikiran mereka dengan guru. Selain berperan sebagai observer, motivator, dan fasilitator selama kegiatan pembelajaran, guru penelitian juga melakukan penelitian sendiri dengan dibantu oleh observer lain. Untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang konten yang dibahas, guru memberikan post-test di kelas berikutnya.

Siklus II

Pada 13, 15, dan 17 Maret 2023, kami menyelesaikan Siklus II. Prinsip-prinsip yang ditetapkan untuk persiapan pelajaran digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi pertumbuhan siswa di dalam kelas. Pendidik mempromosikan pembelajaran siswa dengan memanfaatkan rencana pelajaran yang direncanakan. Setelah memikirkan apa yang salah pada siklus pertama, kegiatan siklus kedua mengikuti pola yang sama namun lebih baik.

Observasi/Pengamatan

Aktivitas belajar siswa dalam desain komunikasi visual diamati guna mengumpulkan data untuk dianalisis. Observasi partisipatif berarti peneliti secara aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar yang sama dengan yang sedang dipelajari (Sanjaya, 2010: 92). Para peneliti, dengan bantuan pengamat tambahan, melacak bagaimana mereka menerapkan strategi pedagogis kolaboratif mereka.

Refleksi

Peneliti menganalisis, mengamati, dan memperhitungkan hasil atau akibat dari tindakan berdasarkan informasi yang diberikan oleh pengamat dalam lembar observasi yang diisi. Mempelajari, memahami, dan menarik kesimpulan dari setiap temuan siklus merupakan kegiatan yang harus diselesaikan selama tahap refleksi. Mengetahui manfaat dan kelemahan pendidikan remedial. Analisis data yang dilakukan pada tahap ini akan digunakan sebagai tolok ukur untuk menentukan di mana perbaikan dapat dilakukan pada proses pengambilan keputusan dan implementasi. Penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, checklist untuk mengevaluasi kemajuan pendidikan, dan observasional checklist. Informasi kegiatan belajar dan kesulitan yang dihadapi dapat dikumpulkan melalui observasi (lihat lembar observasi terlampir). Tindakan verbal, numerik, dan emosional semuanya harus dilacak. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis informasi yang dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode tertulis dan observasi. Ketika setidaknya 85 persen peserta tes memenuhi kriteria dalam rumus berikut, penelitian ini akan kami nyatakan berhasil.

Persentase Ketuntasan klasikal =
 Jumlah siswa yang tuntas x 100 % Jumlah siswa yang mengikuti tes

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengamati tindakan siswa selama proses pembelajaran, data persentase ketuntasan belajar digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini. Hanya 25 dari 32 peserta tes yang dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar, menurut pemeriksaan peneliti terhadap temuan tes asli. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih belum memahami materi dengan baik, terlihat dari belum tercapainya ketuntasan klasikal yang diakui. Oleh karena itu, peneliti meninjau ulang soal-soal ujian awal bersama siswa kelas X SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan sebelum berlanjut ke tahap pelaksanaan kegiatan.

Peneliti melakukan pretest untuk merasakan tingkat umum pengetahuan dan keterampilan siswa dalam topik desain komunikasi visual relatif terhadap ATP dan untuk digunakan sebagai dasar untuk membentuk kelompok belajar kemampuan campuran. Peneliti bukan satu-satunya yang memiliki tanggung jawab instruksional di sini; sebaliknya, para peserta juga diharapkan untuk memainkan peran yang adil. Tabel 1 menampilkan temuan proyek penelitian tindakan yang dilakukan di kelas Desain Komunikasi Visual SMA di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Kegiatan ini melibatkan penggunaan teknik brainstorming untuk menghasilkan ide-ide baru untuk mengajar dan mempelajari subjek.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan II

Peningkatan Hasil Belajar			Keterangan
Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
32	17	32	Jumlah Siswa Tuntas Belajar
32	15	80%	Persentase Ketuntasan Belajar (%)
Tidak Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Ketuntasan Secara Klasikal

Menurut pengamatan peneliti terhadap perilaku prasiklus, Siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa melalui persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Pada siklus pertama, 15 siswa, atau 80% dari kelompok, menyelesaikan kursus secara keseluruhan. 67,4% kegiatan belajar siswa berhasil.

Dalam prakteknya, siswa mencapai tujuan pembelajaran siklus I dengan meringkas cerita dan menulis tentang ide dan perasaan mereka tentang hal itu. Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I, namun hasil tersebut belum sesuai dengan ukuran keberhasilan. Reaksi anak-anak membaik setelah pertemuan kedua, dan mereka mengungkapkan kebahagiaan dan kepuasan. Siswa menjadi lebih terlibat dalam kegiatan dan merespon secara positif proses pembelajaran setelah menjadi gembira setiap kali mereka mengikuti proses pembelajaran dan setelah persentase masing-masing kelompok yang memiliki skor tertinggi menerima hadiah berupa hadiah pena. Dengan demikian dapat ditentukan bahwa aktivitas siswa selama tahun pelajaran 2023-2024 dengan menggunakan pendekatan brainstorming dalam pembelajaran desain komunikasi visual telah memenuhi sasaran indikator kinerja.

Brainstorming mengajarkan anak-anak tentang cara mencari tahu sendiri cara kerja gagasan pengetahuan pelajaran. Berdasarkan pengalaman mereka dan hasil percakapan kelompok, ide dan konsep belajar siswa diciptakan. Setiap saran yang dibuat oleh siswa dicatat, dan setelah semua saran

dikumpulkan, setiap kelompok membuat keputusan dengan persetujuan dan persetujuan semua anggota kelompok.

Pada siklus II, 32 dari 32 siswa menggunakan pendekatan brainstorming dalam pembelajaran dan mencapai ketuntasan. Melihat data hasil tes siklus II yang lalu, dapat dikatakan bahwa hasil belajar meningkat drastis. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian selesai pada siklus klasik II dan mencapai target tingkat ketuntasan 100%. Apabila persentase hasil belajar yang diharapkan pada siklus II mencapai atau melebihi 85%, maka siklus II dinyatakan selesai.

Metode brainstorming dapat digunakan secara efektif pada siklus kedua. Semua orang di tim membawa sesuatu yang istimewa ke meja. Hasil belajar siklus II meningkat karena siswa lebih siap menghadapi kelas, guru dan siswa bekerja sama secara efektif, dan tidak ada satu kelompok pun yang mendominasi proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dikaitkan dengan penggunaan strategi brainstorming siswa berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Siswa didorong untuk memberikan solusi terhadap masalah dengan menawarkan pemikiran dan ide mereka dalam bentuk komentar, pertanyaan, dan bahkan isu-isu baru melalui penggunaan teknik brainstorming. Mereka berupaya mengartikulasikan pemikiran mereka dalam kata-kata yang koheren dan ditulis dengan baik. Siswa yang kurang aktif dapat dibujuk untuk berpartisipasi aktif dan keberanian untuk membagikan ide mereka dengan mengajukan pertanyaan yang dirancang untuk melakukan hal itu.

Mempertimbangkan situasi yang dijelaskan di atas, gunakan teknik brainstorming untuk belajar bahasa Indonesia. Meski beberapa anak muda kadang melakukan blunder, bisa dibilang secara keseluruhan terjadi peningkatan terus menerus. Selain itu, siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran diamati ketika strategi brainstorming digunakan di kelas. Telah dibuktikan bahwa pendekatan pembelajaran brainstorming dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa, termasuk pengetahuan dan pemahaman. Masalah guru akan membuat siswa bekerja sangat keras, dan ini akan membuat mereka stres. Cara berpikir seperti ini akan membuat siswa lebih sadar akan saran guru, terutama ketika mempelajari bahasa Indonesia.

Pembahasan

Menurut temuan proses pembelajaran terbaik pada setiap iterasi. Peningkatan pengetahuan dan hasil pendidikan dalam kemampuan siswa menunjukkan hal ini. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa pendekatan brainstorming untuk pendidikan sangat cocok untuk mempelajari topik bahasa Indonesia. Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sangat ideal sehingga dapat dikatakan berhasil. Gambar berikut menjelaskan bagaimana teknik brainstorming dapat digunakan untuk meningkatkan tingkat penyelesaian belajar pada siklus I dan II. persentase siswa yang telah menyelesaikan siklus pembelajaran meningkat dari 57-87% pada siklus I menjadi 67-84% pada siklus II. Dalam hal keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, persentasenya meningkat dari 78,2% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II.

KESIMPULAN

Penggunaan pendekatan brainstorming di kelas X DKV 3 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil belajar siswa dari Siklus I dan Siklus II. Hal ini terlihat dari pada siklus I angka ketuntasan belajar hanya 45% dengan rata-rata 75, dan meningkat menjadi 85% dengan rata-rata 85 pada siklus II. Hasil kegiatan belajar siswa meningkat dari Siklus I ke Siklus II dan sebagai konsekuensi dari penggunaan pendekatan brainstorming. Pada Siklus I rata-rata aktivitas belajar siswa hanya 51,87 persen; pada Siklus II meningkat menjadi 87,5%.

Saran

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di bidang desain komunikasi visual di semua jenjang pendidikan adalah dengan meningkatkan pengetahuan guru dalam profesinya. 2. Sebagai alternatif pembelajaran desain komunikasi visual, sebaiknya guru menggunakan teknik brainstorming. Hal ini dapat dilakukan terus-menerus dalam pembelajaran DKV atau mata pelajaran lainnya karena sangat bermanfaat baik bagi guru maupun siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Holmqvist, M. (2014). Experiential Learning Processes of Exploitation and Exploration Within and Between Organizations: An Empirical Study of Product Development. *Organization Science*, 15(1), 70–81.
- Roestiyah N.K. (2017). *Metode Pembelajaran Brainstorming*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Grietje, K.H dan E.P Uneputty. (2013). Pengaruh Metode Brainstroming Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Ambon. Ambon: Jurnal Penelitian Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman FKIP Universitas Pattimura Ambon.
- Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta. (2017). Pengaruh Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran *Metode Brainstorming* Penelitan Ilmu Pendidikan. 9 (1) : 73-72.
- Syifa S. Mukrimaa, (2019). *53 Metode Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Diyah Nur Fauziyyah. (2015). *Penerapan Metode Curah Gagasan (Brainstorming) Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Dikelas Xi Ips 4 Man Cirebon 1: Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas Xi Ips 4 Man Cirebon 1*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Akbar, Purnomo Setiady dan Usman, Husaini. (2017). *Metodologi Penelitian Brainstorming*
- Sobry, M. Sutikno, (2021) *Srategi Belajar Mengajar*, Jawa Barat: Adab,.