

## Implementasi Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMKS Prayatna-1 Medan Berbasis Google Meet

Garuda Ginting<sup>1</sup>, Faldina<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Teknik Informatika Universitas Budidarma

E-mail: <sup>1</sup>garudagiting@gmail.com, <sup>2</sup>fadlinamkom11@gmail.com

### Abstrak

Penelitian implementasi metode Brainstorming untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMKS Prayatna Medan berbasis google meet bertujuan untuk memacu minat dan kolaborasi pembelajaran antara siswa dan guru. Pada penelitian ini dilakukan dua siklus yakni perencanaan dan refleksi. Data di kumpulkan dan dianalisa dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Penerapan metode Brainstorming dengan menggunakan aplikasi google meet menunjukkan bahwa di hasilkan peningkatan minat belajar siswa berbasis daring dengan rata-rata skor yang diperoleh pada siklus 1 sebesar 15,75% dengan kategori cukup aktif, sedangkan pada siklus kedua dihasilkan 18,75% dengan kategori cukup. Metode Brainstorming dapat meningkatkan minat belajar siswa ditunjukkan dengan nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 72,13% sedangkan pada kategori kedua naik menjadi 81,37%.

**Kata Kunci : Pembelajaran, Braistorming, google meet**

### Abstract

Research on the implementation of the Brainstorming method to increase students' interest in learning at SMKS Prayatna Medan based on google meet aims to stimulate interest and collaboration in learning between students and teachers. In this study, two cycles were carried out, namely planning and reflection. Data were collected and analyzed using quantitative descriptive. The implementation of the Brainstorming method using the google meet application showed that an increase in online-based student interest in learning was generated with an average score obtained in the first cycle of 15.75% with a fairly active category, while in the second cycle it was 18.75% with a moderate category. Brainstorming method can increase students' interest in learning as indicated by the average value in the first cycle of 72.13% while in the second category it rose to 81.37%.

**Keywords: Learning, Braistorming, google meet**

### 1. PENDAHULUAN

Dengan terjadinya suatu situasi baru karena adanya virus Covid-19 pada saat ini yang di tandai dari situasi normal menjadi bekerja dari rumah, maka proses kehidupan pun juga berubah sesuai dengan keadaan sekarang. Akan tetapi bagaimanapun situasi yang ada sekarang ini kehidupan itu harus berjalan secara normal sesuai dengan kehidupan manusia sebagaimana mestinya sesuai dengan protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah. Semua aspek kehidupan sebagaimana hal normal itu harus terus berjalan sebagaimana mestinya karena kehidupan

ini terus berjalan baik dari segi ekonomi, industri, perdagangan dan yang lainnya. Sesuatu hal yang sangat urgen dan vital adalah mengenai proses belajar mengajar mulai dari tingkat TK hingga Perguruan Tinggi yang pada waktu sebelumnya dilakukan pembelajaran tatap muka di kelas maka pada saat sekarang ini harus dilakukan pembelajaran dari rumah. Sesulit apapun masalah yang dihadapi bahwa pembelajaran itu tidak bisa di hentikan atau diabaikan karena hal ini cara untuk mentransfer ilmu pengetahuan (Change of Knowledge) yang sebelumnya belum diketahui menjadi di ketahui yang nantinya ilmu yang dihasilkan dapat

mensejahterakan kehidupan manusia secara menyeluruh. Maka itu para ilmuwan juga berlomba untuk mencari solusi dengan cepat bagaimana bisa menggantikan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran berbasis daring. Salah satu solusi yang ditawarkan dan terbukti mampu menyelesaikan masalah pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi Google Meet. Aplikasi yang di tawarkan ini sangat mudah cara kerjanya dan pembelajarannya dapat dilakukan dengan cepat dan instan tanpa membatasi tempat, waktu dan biaya yang cukup murah. Solusi yang ditawarkan ini sangat membantu siapa saja yang membutuhkan komunikasi berbasis daring yang akan menggantikan pembelajaran tatap muka di kelas. Aplikasi ini dapat dilakukan dengan cara berinteraksi antara siswa-siswi dengan Guru yang dapat bergabung dengan puluhan orang sekaligus dan juga dapat mempresentasikan materi secara bersamaan. Hal ini dapat menjawab permasalahan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, dengan model ini dapat digunakan dengan Handphone maupun Laptop. Dengan menggunakan aplikasi ini maka waktu dan biaya yang dikeluarkan untuk pembelajaran akan menjadi relatif kecil. Metode yang digunakan untuk mendukung pembelajaran ini adalah Brainstorming. Metode Brainstorming menawarkan teknik belajar mengajar berkelompok agar dapat memberikan ide-ide, pikiran, gagasan interaktif yang pada akhirnya siswa-siswi dapat memberikan pendapat atau solusi yang dapat dikembangkan menjadi solusi baru. Melalui metode ini dapat mengatasi masalah dengan baik karena siswa-siswi diajak berfikir kreatif mencari ide-ide baru untuk menyelesaikan masalah yang sedang didiskusikan. Siswa-siswi diajak

mencari solusi untuk menemukan fakta-fakta baru yang pada akhirnya menghasilkan solusi yang dipakai untuk kemaslahatan orang banyak

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Brainstorming*, metode ini di tekankan kepada mahasiswa untuk menemukan ide-ide baru pada suatu masalah yang di bahas. Dosen memberikan sebuah problem beserta kronologi dari masalah kemudian mahasiswa diajak untuk menemukan suatu ide baru untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Untuk mengidentifikasi masalah mahasiswa di undang untuk memberikan pemikiran sebanyak-banyaknya. Semakin banyak ide yang di hasilkan maka semakin banyak pula peluang untuk menghasilkan solusi yang efektif. Semua masukan akan ditampung terlebih dahulu dan dikoordinir oleh ketua kelompok. Semua masukan akan dicatat sebagai notulen agar dapat nantinya di klasifikasi menurut kebutuhan yang ada di lapangan. Metode ini dapat menampung sebanyak-banyaknya ide untuk dapat dipecahkan secara bersama. Metode ini dituntut kreatifitas untuk memberikan ide-ide baru untuk mencari solusi dan menghasilkan output yang diinginkan melalui aplikasi *Google Meet*. Pada akhirnya semua audens dapat menghasilkan sebuah kesimpulan yang menjadi solusi untuk dapat di sepakati bersama. Yang tidak kalah pentingnya dalam pembelajaran menggunakan metode ini adanya motivasi dan dukungan dari audens. Objek pembelajaran yang dilakukan adalah semua mata pelajaran dengan menggunakan aplikasi google meet dengan metode Brainstroming. Jenis dan sumber data yang digunakan adalah data primer yang merupakan akitivitas belajar

dan hasil belajar dengan menggunakan metode *Brainstroming*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi yakni mengumpulkan data-data kegiatan pembelajaran siswa-siswi yang tergabung di google meet. Keikutsertaan di dalam mengikuti google meet sebagai alat ukur hasil belajar. Data keikutsertaan siswa-siswi yang tergabung dalam google meet diamati dan di catat sebagai alat ukur aktivitas belajar di setiap pertemuan selanjutnya dianalisa secara deskriptif dan kuantitatif. Untuk menggolongkan aktivitas belajar siswa dihasilkan kriteria klasikal ( $\bar{x}$ ), Mean ideal ( $M_i$ ), dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ). Maka rumus yang digunakan untuk menghasilkan  $M_i$  dan  $SD_i$  menurut Koyan (2012:21) adalah sebagai berikut.

$M_i = \frac{1}{2} \times (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$   
 $SD_i = \frac{1}{6} \times (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$   
Keterangan :  $M_i$  = Mean ideal (angka rata-rata ideal)  
 $SD_i$  = Standar Deviasi ideal

Kemudian hasil aktivitas yang terkumpul, dihitung rata-rata skor aktivitas belajar siswa secara klasikal ( $\bar{X}$ ). Untuk menghitung rata-rata skor aktivitas belajar siswa secara klasikal adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :  $\bar{X}$  = Rata-rata skor aktivitas siswa  
 $\sum X$  = jumlah seluruh skor aktivitas siswa  
 $N$  = jumlah siswa

Selanjutnya data hasil belajar siswa yang digunakan dengan metode *Brainstroming* untuk menghitung skor

rata-rata kelas ( $\bar{X}$ ) adalah sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :  $\bar{X}$  = Nilai rata-rata (mean)  
 $\sum X$  = jumlah total skor siswa  
 $N$  = jumlah siswa

Kemudian hasil ketuntasan belajar siswa dapat dihitung Daya serap Siswa (DSS) dengan rumus

$$DSS = \frac{\text{Jumlah total nilai yang dicapai siswa}}{\text{Jumlah total skor maksimum}} \times 100\%$$

Ketuntasan belajar (KB) siswa dapat di tentukan dengan rumus sebagai berikut :

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang ikut tes}} \times 100\%$$

Dari hasil penelitian tindakan kelas diketahui hasil belajar siswa berpedoman kepada kriteria ketuntasan Minimal (KKM) dalam mengikuti google meet diatas 85 %.

Tabel 1. Aktivitas belajar siswa menggunakan aplikasi *google meet*

Kategori	Aktifitas Belajar			
	Pertemuan I		Pertemuan II	
	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
Sangat Aktif	2	10%	3	15%
Aktif	5	25%	8	40%
Cukup Aktif	7	35%	8	40%
Kurang Aktif	4	20%	1	5%
Sangat kurang aktif	0	0%	0	0%
Total	18	90%	20	100%

Berdasarkan hasil mengikuti *google meet* pada siklus 1 dapat dilaksifikasikan keikutsertaan mengikuti pembelajaran yang dilakukan setiap akhir siklus maka dapat diperoleh data hasil belajar mengikuti *google meet* pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil belajar mengikuti *google meet*

No	Jangkauan	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	85-100	Sangat Baik	5	25%
2	75-84	Baik	8	40%
3	65-74	Cukup	1	5%
4	55-64	Kurang	3	15%
5	0-54	Sangat Kurang	3	15%
	Jumlah		20	
	Rata-rata			72,12
	Kategori			Cukup

Berdasarkan tabel 2 diperoleh nilai rata-rata tertinggi yang mampu dicapai siswa keikutsertaan mengikuti *google meet* sebesar 95%, sedangkan nilai terendah sebesar 35 dengan nilai rata-rata 72,12 dengan kategori cukup. Jika dibandingkan dengan pedoman konversi hasil keikutsertaan mengikuti *google meet* maka diperoleh kategori sangat baik sebesar 5 orang (25%), baik sebanyak 8 orang (40%), cukup sebanyak 1 orang (5%), kurang sebanyak 3 oarang (15%). Kriteria ketuntasan minimal (KKM mengikuti pemebelajaran dengan menggunakan *google meet* di SMK-S Prayatna adalah 75%. Maka jumlah siswa yang dinyatakan tuntas mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *google meet* adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Sebaran Frekuensi Ketuntasan hasil belajar menggunakan *google meet*

No	Keterangan	Siklus II	
		Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	75	85%
2	Belum tuntas	3	15%
Jumlah Siswa		20	10

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat jumlah siswa yang telah tuntas mengikuti google meet sebanyak 17 orang (85%), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 3 orang (15%)

Dari hasil penelitian ini maka hasil pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi google meet memenuhi syarat sebagai alat pembelajaran menggantikan pembelajaran tatap muka di kelas.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari keikutsertaan mengikuti pembelajaran menggunakan google meet diharapkan kolaboratif antara siswa dengan guru. Maka dari hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan minat belajar siswa di SMK-S Prayatna dalam hal pembelajaran berbasis daring menggunakan metode Brainstroming. Dari hasil pengamatan setiap siklus aktivitas pembelajaran terjadi peningkatan baik dalam hal menyampaikan ide-ide maupun pemecahan solusi, yang terpenting pada siswa berani memberikan pendapat baik secara lisan maupun di dalam kolom komentar. Semua siswa dapat saling kerja sama pada saat berdiskusi kelompok sehingga pelaksanaan waktu diskusi dapat diminimalisasi.

Penerapan metode Brainstroming dengan menggunakan aplikasi google meet dapat mengacu minat siswa belajar secara kelompok. Ini dapat dilihat dari hasil uji coba sebesar 9,24% dari 72,12% kategori cukup pada siklus 1 sebanyak 13 orang (65%) mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 17 orang (85%) siswa tuntas mengikuti pembelajaran menggunakan google meet.

Dari hasil capaian aktivitas proses belajar mengajar menggunakan google meet tentunya dapat memacu minat belajar siswa di SMK-S Prayatna. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode Brainstroming dengan

menggunakan aplikasi google meet dapat meningkatkan minat belajar siswa.

### 4. KESIMPULAN

1. Penerapan metode *Brainstroming* dengan aplikasi *google meet* dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMK-S-Prayatna.
2. Dengan menggunakan pembelajaran daring ini diharapkan siswa dapat berkolaborasi menemukan solusi di setiap pembelajaran baik secara kelompok maupun mandiri.
3. Minat belajar siswa dengan metode *Brainstroming* memacu berfikir secara logika dan kritis

### 4. SARAN

1. Diharapkan siswa lebih giat lagi belajar berbasis daring karena merupakan tuntutan situasi dan kondisi.
2. Diharapkan siswa lebih giat berfikir kritis dan analitis dan mampu berkerja sama dan menghargai pendapat sesama siswa.
3. Diharapkan siswa dapat mencari alternatif-alternatif lain yang dapat menyelesaikan masalah di sekolah

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Karim, "Penerapan Metode Brainstorming Pada Mata pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII Di SMPN 4 Rumbio Jaya," *J. Pendidik. Ekon. Akunt. FKIP UIR*, vol. 5, no. 1, pp. 3–4, 2017.

- [2] S. Nur Hadi and A. Juliani Noor, "Keefektifan Kelompok Belajar Siswa Berdasarkan Sosiometri dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di SMP," *EDU-MAT J. Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 1, pp. 60–67, 2013, doi: 10.20527/edumat.v1i1.564.
- [3] N. T. Wardani, "Penerapan Metode Brainstorming Dalam Rangka Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Sukasada Tahun Ajaran 2016/2017," *J. Progr. Stud. Pendidik. Ekon.*, vol. 8, no. 3, pp. 1–10, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/8663/5647>.
- [4] P. Mata and K. Praktik, "Penerapan Model Pembelajaran Brainstorming untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah Praktik Fabrikasi," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru. UNY*, vol. 17, no. 1, pp. 61–76, 2008, doi: 10.21831/jptk.v17i1.7651.