

**PENGARUH METODE *BRAINSTORMING* TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN SBDP KELAS IV  
DI SD NEGERI 2 BANDUNG BARU**

**Artikel Penelitian**



**Oleh:**

**IRA ASMARA  
2019406405051**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG  
2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Brainstorming* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran SBdP Kelas IV di SD Negeri 2 Bandung Baru

Nama Mahasiswa : Ira Asmara

Nomor Pokok Mahasiswa : 2019406405051

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

### MENYETUJUI

#### 1. Komisi Pembimbing

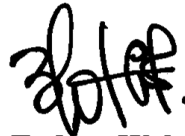
Pembimbing I,



**Yesi Budiarti, M.Pd.**

NIDN. 0229058602

Pembimbing II,



**Endang Wahyuni, M.Sn.**

NIDN. 0210039004

Ketua LPPM



**Dr. Sofwan Aduputra, M.Pd., Kons.**

NIDN. 0213108601

Ketua Program Studi PGSD



**Yunni Arnidha, M.Pd**

NIDN.0229097801

# **PENGARUH METODE *BRAINSTORMING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN SBdP KELAS IV DI SD NEGERI 2 BANDUNG BARU**

**Oleh :**

Ira Asmara <sup>1)</sup>, Yesi Budiarti <sup>2)</sup>, Endang Wahyuni <sup>3)</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Email : [ira.2019406405051@student.umpri.ac.id](mailto:ira.2019406405051@student.umpri.ac.id), [yesibudiarti@umpri.ac.id](mailto:yesibudiarti@umpri.ac.id),  
[endangwahyuni@umpri.ac.id](mailto:endangwahyuni@umpri.ac.id)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran SBdP kelas IV di SD Negeri 2 Bandung Baru. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan desain *Pre-Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bandung Baru yang berjumlah 19 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes unjuk kerja, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan uji *paired sample test* sebesar  $0,000 < 0,05$  dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran SBdP kelas IV di SD Negeri 2 Bandung Baru.

Kata kunci : Metode *Brainstorming*, Kemampuan Berpikir Kreatif, SBdP

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the brainstorming method on students' creative thinking abilities in fourth grade SD Negeri 2 Bandung Baru learning. The method used is a quantitative method using a Pre-Experimental design in the form of a One Group Pretest-Posttest Design. The population and sample in this study were all 19 class IV students at SD Negeri 2 Bandung Baru. Data collection instruments used in this study were performance tests, interviews, and documentation. From the results of testing the hypothesis (t-test) using the paired sample test of  $0.000 < 0.05$ , it can be concluded that there is an influence of the brainstorming method on students' creative thinking abilities in fourth grade SD Negeri 2 Bandung Baru.*

*Keywords: Brainstorming Method, Creative Thinking Ability, Art Culture and Craft*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman yang senantiasa maju dan berkembang memberikan banyak perubahan dalam kehidupan manusia. Salah satunya memberikan pengaruh besar dalam bidang pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu faktor

penentu dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Fungsi pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga memiliki tujuan untuk

mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Sesuai fungsi dan tujuan pendidikan yang memuat pengembangan potensi yang dimiliki setiap individu seperti sikap, pengetahuan, dan keterampilan, maka anak tidak hanya dibekali ilmu-ilmu mengenai teori namun juga keterampilan. Setiap individu mempunyai potensi dan bakat yang berbeda-beda, ada yang berbakat menyanyi, ada juga yang berbakat menari, dan ada juga yang berbakat dalam melukis atau berkarya. Keterampilan-keterampilan tersebut diintegrasikan dalam suatu mata pelajaran yaitu Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) diberikan pada siswa Sekolah Dasar agar bisa menumbuhkan rasa kecintaan siswa terhadap seni dan kebudayaan yang ada di Indonesia. Rasa kecintaan ini dapat menimbulkan minat, kreativitas, dan apresiasi anak terhadap seni dan budaya bangsa. Seni dapat melatih kemampuan imajinasi siswa dan mengembangkan potensi-potensi yang menghasilkan karya serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk. Untuk berpikir kreatif seseorang harus mendapat kesan atas suatu masalah dengan sangat mendalam, merenungkan, menghayati, kemudian menyatakannya dalam perumusan dan visualisasi yang jelas, sehingga mampu menggambarkan dan merumuskan suatu konsep atau ide baru, orisinal, atau berbeda dengan konsep atau ide tradisional (Hepytriati, 2014:24). Adapun 3 indikator kemampuan berpikir kreatif menurut (Mulyaningsih, 2018:34)

yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 Agustus 2022 dengan guru kelas IV Ibu Sri Hartati, S.Pd di SD Negeri 2 Bandung Baru menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil karya yang dipajang dalam kelas tersebut terdapat beberapa yang diduga menjiplak bahkan terdapat hasil karya yang hampir sama antara siswa satu dengan siswa lainnya.

Diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung seringkali guru hanya menggunakan metode konvensional. Guru hanya memberikan penjelasan materi dan memberikan beberapa pertanyaan lalu memberi tugas kepada siswa, akibatnya siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa kurang berani untuk mengemukakan pendapat dan cenderung suka mencontoh/melihat apa yang telah dikerjakan oleh teman sebangkunya, sehingga hal ini membuat kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi tidak berkembang selama proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut siswa harus mampu mengeluarkan gagasan-gagasan yang menuntut siswa untuk dapat berpikir kreatif, karena salah satu indikator dalam berpikir kreatif adalah siswa mampu memberikan pendapat dan gagasan-gagasan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu memilih dan menerapkan metode yang tepat agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Salah satu metode yang sesuai untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu metode *brainstorming*. Metode *Brainstorming* adalah suatu bentuk diskusi dimana peserta didik

didorong untuk menyatakan gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman serta ide-ide mengenai suatu masalah tanpa adanya penilaian dari peserta lain (Sukma, 2013:4). Teknik *brainstorming* adalah teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik (Afifah, 2010:21). Metode *brainstorming* mendorong siswa untuk mengembangkan dan menemukan sebanyak mungkin gagasan untuk memecahkan masalah. Teknik *brainstorming* merupakan teknik bertukar pikiran yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Contohnya, guru melontarkan sebuah permasalahan kepada peserta didik, kemudian peserta didik menjawab permasalahan tersebut berkembang menjadi masalah baru atau dapat diartikan juga sebagai salah satu cara mendapatkan ide yang lebih banyak (Amrini dan Sheptiana, 2021:13-14). Metode *brainstorming* mengutamakan keaktifan peserta didik secara optimal, mendorong peserta didik mengeksplorasi ide-ide, dan memudahkan daya serap peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Hasil riset yang dilakukan peneliti lain berhubungan dengan metode *brainstorming* yang merupakan salah satu penguat untuk melakukan penelitian ini adalah hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Via Utami Rulistiani dengan judul "Pengaruh Metode *Brainstorming* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif" menunjukkan hasil bahwa dibandingkan dengan metode tradisional, metode *brainstorming* memiliki pengaruh lebih signifikan mendorong pengembangan kreativitas, selain itu hasilnya menunjukkan konsistensi dengan penelitian sebelumnya dan mendukung pentingnya menggunakan metodologi pengajaran baru untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

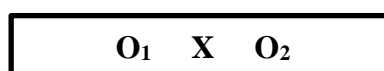
(SBdP) di SD Negeri 2 Bandung Baru tersebut, maka judul dari penelitian ini adalah "Pengaruh Metode *Brainstorming* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran SBDP Kelas IV di SD Negeri 2 Bandung Baru".

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menentukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Kasiram, 2019:7).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model desain *One Group Pretest-Posttest design*. *Pre-experimental design* adalah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan *one group pretest-posttest design* ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding (Sugiyono, 2014:109). Model penelitian ini diawali dengan melakukan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* setelah pemberian perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat dibandingkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 3.1 Desain Penelitian



Keterangan :

- O<sub>1</sub> : Tes awal (*pretest*) sebelum dilakukan perlakuan
- X : Perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran saintifik
- O<sub>2</sub> : Tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 2 Bandung Baru menggunakan satu kelas yaitu kelas IV sebagai sampel. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode brainstorming terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran SBdP. Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental*, dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Berdasarkan design penelitian tersebut, diperoleh data kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum penggunaan metode *brainstorming* (*pretest*), dan data kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penggunaan metode *brainstorming* (*posttest*). Adapun hasil analisis masing-masing data tersebut adalah sebagai berikut:

#### **Pre-test**

Untuk memberi gambaran tentang kemampuan awal kelas IV SD 2 Bandung Baru. Berikut disajikan dalam data nilai awal (*pre-test*) sebelum penggunaan metode *brainstorming*:

Tabel 4.5 Perolehan Nilai *Pre-test*

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	FA	56	Cukup Kreatif
2	IM	50	Kurang Kreatif
3	NIR	50	Kurang Kreatif
4	ADH	43	Kurang Kreatif
5	AWA	62	Cukup Kreatif
6	DIS	62	Cukup Kreatif
7	HM	50	Kurang Kreatif
8	KAS	56	Cukup Kreatif
9	KSP	43	Kurang Kreatif
10	MAA	68	Cukup Kreatif
11	MAS	50	Kurang Kreatif
12	MDG	62	Cukup Kreatif
13	MNA	75	Kreatif
14	MSK	56	Cukup Kreatif
15	ND	62	Cukup Kreatif
16	PKN	43	Kurang Kreatif
17	RAV	56	Cukup Kreatif
18	TSAA	56	Cukup Kreatif
19	TU	50	Kurang Kreatif
<b>Jumlah</b>		<b>1050</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>55,26</b>	

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa dari 19 orang siswa yang kreatif hanya 1

orang siswa (5,3%), untuk yang cukup kreatif sebanyak 10 orang siswa (52,6%), sedangkan sisanya sebanyak 8 orang siswa (42,1%) kurang kreatif.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi *Pre-test*

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase (%)
41-55	Kurang Kreatif	8	42,1
56-70	Cukup Kreatif	10	52,6
71-85	Kreatif	1	5,3
86-100	Sangat Kreatif	0	0
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 4.7 diatas dijelaskan bahwa dari 19 siswa yang kurang kreatif sebanyak 8 siswa (42,1%), cukup kreatif sebanyak 10 siswa (52,6) dan sisanya 1 siswa (5,3%) kreatif.

#### **Post-test**

Untuk memberi gambaran tentang kemampuan siswa kelas IV SD 2 Bandung Baru. Berikut disajikan data nilai (*post-test*) setelah penggunaan metode *brainstorming*:

Tabel 4.8 Perolehan Nilai *Post-Test*

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	FA	75	Kreatif
2	IM	62	Cukup Kreatif
3	NIR	68	Cukup Kreatif
4	ADH	62	Cukup Kreatif
5	AWA	75	Kreatif
6	DIS	81	Kreatif
7	HM	68	Cukup Kreatif
8	KAS	68	Cukup Kreatif
9	KSP	68	Cukup Kreatif
10	MAA	81	Kreatif
11	MAS	75	Kreatif
12	MDG	75	Kreatif
13	MNA	87	Sangat Kreatif
14	MSK	68	Cukup Kreatif
15	ND	75	Kreatif
16	PKN	68	Cukup Kreatif
17	RAV	62	Cukup Kreatif
18	TSAA	75	Kreatif
19	TU	68	Kurang Kreatif
<b>Jumlah</b>		<b>1361</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>71,63</b>	

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa dari 19 siswa terdapat 1 orang siswa (5,3%) yang sangat kreatif, 8 orang siswa (42,1%) kreatif, 10 orang siswa (52,6%) cukup kreatif, dan tidak ada yang kurang kreatif.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi *Pre-test*

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase (%)
41-55	Kurang Kreatif	0	0
56-70	Cukup Kreatif	10	52,6
71-85	Kreatif	8	42,1
86-100	Sangat Kreatif	1	5,3
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 4.10 diatas dijelaskan bahwa dari 19 siswa terdapat 1 orang siswa (5,3%) yang sangat kreatif, 8 orang siswa (42,1%) yang kreatif, 10 orang siswa (52,6%) yang cukup kreatif, dan tidak ada yang kurang kreatif

### Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan shapiro-wilk pada SPSS 22.0 untuk mengetahui kenormalan data terhadap hasil tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kaidah pengambilan keputusan yaitu jika signifikan  $> 0,05$  maka data hasil tes siswa berdistribusi normal, sebaliknya jika signifikan  $< 0,05$  maka data hasil tes siswa tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas data  $\rightarrow$ pre-test dan post-test diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.936	19	.222
Posttest	.909	19	.070

Berdasarkan tabel output diatas diketahui bahwa uji normalitas pada skor *pre-test* 0,222 dan skor *post-test* sebesar 0,070, maka berdasarkan kaidah pengambilan keputusan dalam uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa data tersebut

berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan uji homogenitas data.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui hasil penelitian memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan uji *lavene*. Uji homogenitas ini menggunakan kaidah pengambilan keputusan yaitu membandingkan signifikansi dengan 0,05. Adapun pengujian homogenitas data diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Based on Mean	.409	1	36	.527
Based on Median	.326	1	36	.571
Based on Median and with adjusted df	.326	1	35.999	.571
Based on trimmed mean	.490	1	36	.489

Berdasarkan Tabel 4.12 nilai signifikansi uji homogenitas diatas didapatkan nilai sig. *based on mean* sebesar  $0,527 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode *brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran SBDP kelas IV di SD Negeri 2 Bandung Baru. Dengan menggunakan uji *paired sample t-test* pada program SPSS, adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji t

Pretest Posttest	Paired Samples Test						t	df	Sig. (2 tailed)
	Paired Differences				Lower	Upper			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
	-18,667	5,499	1,420	-21,712	-15,621	-13,147	14	.000	

Berdasarkan Tabel 4.13 diketahui bahwa hasil perhitungan uji *paired sample t-test* (uji t) diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,000. Jika nilai sig. (2-tailed) diperoleh  $0,000 < 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran SBdP.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Bandung Baru selama 3 hari sebanyak 3 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif *pre eksperimental* dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 19 orang dengan jumlah perempuan 8 orang dan laki-laki 11 orang. Proses penelitian diawali dengan memberikan tes awal terhadap peserta didik sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan memberikan tes akhir setelah diberi pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* (*post-test*).

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh setelah penggunaan metode pembelajaran *brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran SBdP di kelas IV. Materi pada penelitian ini adalah materi pokok karya seni teknik tempel kolase yang mana soal sudah diuji validitas, reliabilitas, dan layak digunakan.

Metode *Brainstorming* adalah metode berbentuk diskusi dimana peserta didik bebas mengemukakan ide, gagasan atau pendapat dalam menanggapi topik permasalahan yang dilontarkan guru didalam kelas. Pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* ini diawali dengan memberikan siswa pemahaman mengenai materi karya seni kolase, setelah itu siswa disajikan tayangan video tentang langkah-langkah

pembuatan kolase. Selanjutnya peneliti menunjukkan sebuah kertas sketsa gambar yang masih kosong, lalu peneliti meminta pendapat siswa bentuk apa saja yang dapat ditambahkan dalam sketsa tersebut, dan bahan apa saja yang dapat digunakan untuk menghasilkan warna yang sesuai. Pendapat siswa tersebut ditampung sebanyak-banyaknya dan kemudian disimpulkan pendapat mana yang dianggap lebih tepat.

Setelah metode pembelajaran tersebut diterapkan, kemudian kelas diberikan *Post-test* untuk melihat hasil dan pengaruh metode pembelajaran *brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil pengujian nilai *post-test* menunjukkan data tersebut berdistribusi normal dan homogen, rata-rata nilai *post-test* juga lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *pre-test*. Nilai rata-rata hasil *pre-test* sebesar 55,26, sedangkan rata-rata nilai hasil *post-test* sebesar 71,63. Karena hasil uji prasyarat sudah normal dan homogen, maka peneliti melanjutkan uji hipotesis. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji hipotesis dengan program *SPSS versi 22*, uji hipotesis menunjukkan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah penggunaan metode pembelajaran *brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran SBdP kelas IV di SD Negeri 2 Bandung Baru.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *brainstorming* terhadap kemampuan



berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran SBDP kelas IV di SD Negeri 2 Bandung Baru Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu. Hal tersebut dapat dilihat dari sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan dalam proses pembelajaran. Dimana rata-rata nilai hasil *post-test* siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *brainstorming* lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pre-test* siswa sebelum menggunakan metode *brainstorming*. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil perhitungan taraf signifikan pada uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar  $0,000 < \text{sig } 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afifah L.N. 2010. *Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Amrini Shofiyani dan Septiana Khansa Afifa. 2021. *Implementasi Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab*. *Journal of Education and Management Studies* 4, No.4 (13-14)
- Ampama, A. 2013. *Mengembangkan Kreatifitas Anak*. Bandung: Cakra
- Arifuddin, Arwani. 2017. *Meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XII SMK Negeri 8 Makasar Dengan Metode Brainstorming*. *Jurnal Chemica*, 18 (1).
- Djasman, Irmayanti. 2018. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Brainstorming dan Problem Based Intruction terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas IX SLTP Negeri 3 Anggereja Kabupaten Enrekang*. *Jurnal Ibtida'i*, 5 (2)
- Kasiram. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hepytriati. 2014. *Profil Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahmudi, A. 2010. *Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Marlina Siregar. 2019. *Penerapan Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa VIII SMP Negeri 2 Satu Atap Pangkatan Labuhanbatu Tahun Pelajaran 2013/2014*. *Jurnal Civitas* 1, No.1 (29)
- Mulyaningsih & Novisita Ratu. 2018. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pola Barisan Bilangan*. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*. 1(1):34
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Kalam Mulia
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukma, Wijayanti. 2013. *Penerapan Pendekatan Quantum Learning Tipe Brainstorming Untuk Meningkatkan Kefektifan Pembelajaran Akuntansi Paket C. FKIP Universitas Sebelas Maret I, No.2 (4)*