

## Perbedaan Metode *Brainstorming* dan Metode *Learning Start with A Question* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu

Aldi Briyan Saputra<sup>1\*</sup> & Sulastri Rini Rindrayani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

\*Corresponding Author: [aldibriyansaputra@gmail.com](mailto:aldibriyansaputra@gmail.com), [rrindrayani@yahoo.com](mailto:rrindrayani@yahoo.com)

### Article History

Received: June 17<sup>th</sup>, 2023

Revised: July 12<sup>th</sup>, 2023

Accepted: July 20<sup>th</sup>, 2023

**Abstract:** Permasalahan dalam penelitian ini yakni proses pembelajaran yang terlaksana pada SMP Negeri 1 Boyolangu masih terkategori belum efisien sehingga mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan Metode Pembelajaran *Brainstorming* dan metode pembelajaran *Learning Start with A Question* pada pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan jenis komparatif (perbandingan) dengan menggunakan desain penelitian *Posttest Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu tahun ajaran 2022/2023. Sementara Sampel yang digunakan peneliti adalah kelas VII-D dan VII-E dengan jumlah sampel keseluruhan adalah 72 orang siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan uji *Independent Samples T-Test* untuk mengukur dan mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelompok eksperimen setelah mendapatkan perlakuan. penghitungan tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS versi 21. Berdasarkan hasil uji *Independent Samples T-Test* diperoleh hasil bahwa  $t$  hitung  $4.104 > t$  Tabel  $1.668$  dengan nilai signifikan (sig.) adalah  $0,000 < 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan metode *Brainstorming* dan metode *Learning Start with A Question* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Brainstorming* lebih efektif daripada metode pembelajaran *Learning Start with A Question* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

**Keywords:** Metode Pembelajaran *Brainstorming*, Metode Pembelajaran *Learning Start with A Question*, Kemampuan Pemecahan Masalah.

## PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang cepat telah menyebabkan saling ketergantungan masyarakat dunia. Yang mengakibatkan munculnya berbagai masalah sosial, ekonomi, dan politik (Sapriya, 2009). Pemanasan global, kerusakan lingkungan, kelaparan, dan menyusutnya sumber daya alam adalah beberapa masalah utama yang dihadapi dunia saat ini. Upaya yang penting dan tepat untuk mengatasi semua masalah ini adalah pemecahan masalah. semua orang di seluruh dunia harus menyumbangkan gagasan mereka untuk mengatasi masalah. kemampuan memecahkan masalah adalah kemampuan berpikir yang harus dilatih dan dipelajari untuk diterapkan.

Dalam pembelajaran IPS, kemampuan memecahkan masalah seringkali kurang

dikembangkan karena lebih banyak berfokus pada hafalan konsep-konsep yang harus dihafalkan. Ini dapat menghambat kreativitas siswa dalam mengembangkan ide-ide baru karena kemampuan berpikir kreatif, logis, serta kritis diperlukan guna mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Kenyataan belum berkembangnya kompetensi pemecahan masalah peserta didik dibuktikan berdasarkan temuan survey PISA tahun 2015, di mana Indonesia mendapatkan peringkat 64 dari 72 negara, adapun kesimpulan bahwasanya kompetensi pemecahan masalah yang dimiliki peserta didik masih sangat rendah (Arif et al., 2018). mengacu pada temuan PISA di tahun 2018 hasil survey membuktikan bahwasanya hanya 30% siswa Indonesia yang telah berhasil mencapai level 2 dalam struktur PISA, padahal rerata dari 79 negara hanyalah

23% siswa yang tidak mampu mencapainya. Hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwasanya peserta didik di Indonesia masih memiliki kemampuan literasi yang rendah, termasuk kompetensi pemecahan masalahnya (Sabora et al., 2022).

Mengacu pada temuan peneliti setelah melakukan pengamatan ketika Penerjunan Lapangan Persekolahan (PLP) serta mewawancarai seorang guru IPS di SMP Negeri 1 Boyolangu, diketahui bahwasanya pembelajaran IPS selalu *teacher centered*, artinya memusatkan kegiatan kepada guru, yang maknanya, peranan siswa termasuk pasif dan sebaliknya, guru cenderung mendominasi. Hal ini berakibat pada sikap pasif siswa pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi sia-sia dan membuat siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Padahal saat ini, pendidikan didasarkan pada kemampuan siswa untuk menganalisis dan peka pada permasalahan di lingkungan sekitar yang menjadi akibat majunya teknologi serta pengetahuan dan juga kemunculan arus globalisasi (Dwi Ines Rosyada et al, 2017).

Kompetensi pemecahan masalah dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Boyolangu menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan proses pembelajaran, di mana salah satu strateginya ialah dengan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran itu sendiri. Dalam hal ini, disarankan agar strategi pembelajaran yang diaplikasikan mampu melatih kompetensi pemecahan masalah peserta didik, seperti menggunakan metode *Brainstorming* dan metode *Learning Start with A Question*, atau yang selanjutnya disebut dengan LSQ.

Dalam usaha menuntaskan masalah tersebut, peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran yang dapat menggugah partisipasi aktif siswa serta membuat kompetensi pemecahan masalah meningkat, di mana metode yang bisa diterapkan salah satunya ialah *Brainstorming*, yang bertujuan untuk mendorong siswa dalam menghasilkan beragam ide dan solusi. Tidak hanya itu saja, strategi LSQ juga digunakan, di mana metode tersebut memungkinkan peserta didik untuk memulai pembelajaran melalui mengutarakan pertanyaan sehingga mereka terlibat dalam proses berpikir kritis. Harapannya, pengaplikasian metode tersebut bisa berdampak positif dalam

kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran IPS.

Seperti yang dinyatakan oleh (Herman, 2007), pemecahan masalah adalah salah satu pendekatan yang digunakan untuk mendorong siswa untuk mengamati langkah-langkah yang diambil untuk memecahkan masalah. Dalam proses ini, siswa berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan masalah bersama kelompok mereka, mempelajari berbagai opsi pemecahan masalah, dan merenungkan seberapa efektif cara berpikir mereka dalam menyelesaikan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah pada penelitian ini, akan diukur menggunakan indikator yang dikemukakan oleh Polya, seperti yang dikutip dalam (Cahyani & Setyawati, 2016) Polya mengusulkan empat tahapan dalam memecahkan masalah, yaitu dalam tahap pertama, polya menekankan pentingnya memahami masalah dengan baik sebelum mencoba memecahkannya. Dalam tahap kedua, polya menyarankan membuat rencana dan strategi yang jelas dalam memecahkan masalah. dalam tahap ketiga, melaksanakan rencana, polya menekankan pada penggunaan strategi dan rencana yang telah dirumuskan dengan baik dalam memecahkan masalah, dalam tahap terakhir, polya menyarankan untuk mengevaluasi solusi yang telah ditemukan dan memeriksa kembali apakah solusi tersebut sudah benar dan lengkap. Melalui proses tersebut diharapkan siswa lebih terampil dalam memecahkan masalah

Metode pembelajaran *Brainstorming* ialah pendekatan pembelajaran yang digunakan guru, di mana peserta didik diberikan permasalahan lalu diminta untuk mengomentari atau mengutarakan pendapat mereka. Tujuan dari pendekatan ini adalah guna memperoleh berbagai ide dari sekelompok individu pada waktu yang singkat (Utami, 2015). Menurut (Gading, 2019) Metode *brainstorming* ialah sebuah strategi untuk menghimpun sebanyak mungkin opini/ide dari sekelompok individu atas sebuah permasalahan. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti berkesimpulan bahwasanya penggunaan metode *Brainstorming* dalam pembelajaran ialah guna menghimpun ide-ide atau pendapat-pendapat sebagai langkah dalam menentukan dan memilih berbagai pernyataan sebagai respons terhadap pertanyaan yang terkait dengan proses pembelajaran.

Roestiyah (2012) menyebutkan beberapa tahapan dalam metode pembelajaran *Brainstorming* antara lain ialah: (1) memberi

permasalahan, (2) memberikan tanggapan terhadap permasalahan, (3) ketiadaan kritikan, (4) menstimulasi keberanian peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan pengaplikasian metode tersebut memberi peserta didik kesempatan supaya dapat lebih aktif serta memperkuat daya ingat mereka melalui pencarian solusi pemecahan masalah secara independen.

Penelitian mengenai metode pembelajaran *Brainstorming* telah dilakukan oleh (Dwi Ines Rosyada et al, 2017), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode *Brainstorming* berpengaruh terhadap pemecahan masalah. didukung dengan hasil penelitian (Maulidyana & Zuher, 2018) yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *Brainstorming* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu penelitian dari (Tuarita et al., 2019) hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran *Brainstorming*.

Menurut (Rusdiana et al., 2020), metode pembelajaran LSQ ialah suatu strategi guna membantu siswa memperbaiki kemampuan pemecahan masalah. Siswa harus terlibat dalam kegiatan bertanya secara aktif dalam strategi ini, mereka harus membaca materi pembelajaran terlebih dahulu dan kemudian mengajukan pertanyaan tentang topik yang tidak mereka pahami. Kemampuan bertanya merupakan tanda keingintahuan siswa. Mengajukan pertanyaan akan menstimulasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, di mana hal tersebut dapat membuat kemampuan kognitif mereka meningkat serta memaksa mereka untuk berpikir, memproses, dan menghubungkan temuan mereka dengan pemecahan masalah. Pertanyaan juga dapat membantu siswa memecahkan masalah.

Sedangkan metode pembelajaran LSQ mengacu pada (Helma & Rahma, 2020) memiliki tahapan : (1) Guru menjelaskan topic yang hendak dipelajari, (2) Peserta didik diminta untuk mempelajari topic tersebut secara mandiri ataupun berkelompok, (3) Peserta didik diminta menandai materi yang kurang dipahami dan bergabung dengan pasangan/kelompok kecil untuk membahas poin-poin yang belum diketahui, (4) Peserta didik menuliskan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari secara kelompok/berpasangan, (5) Guru menghimpun seluruh pertanyaan siswa, (6) Guru memberikan materi pelajaran melalui

memberikan jawaban atas pertanyaan yang diutarakan.

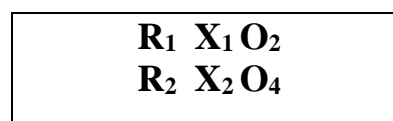
Sebelumnya terdapat beberapa penelitian yang menerapkan strategi LSQ, salah satunya yaitu temuan (Rusdiana et al., 2020), Hasil penelitiannya membuktikan bahwasanya strategi LSQ berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara positif. Selanjutnya penelitian dari (Afrahamiryo, 2017) menunjukkan kemampuan peserta didik kelas VII MTsN Koto Baru Solok dalam memecahkan masalah dengan mengaplikasikan LSQ lebih baik bilamana dikomparasikan dengan peserta didik yang tidak diaplikasikan strategi LSQ. Didukung dengan hasil penelitian dari (Helma & Rahma, 2020) yang membuktikan bahwasanya pengaplikasian Metode pembelajaran Kooperatif LSQ mampu membuat kemampuan pemecahan peserta didik meningkat.

Menurut (Rindrayani, 2016), pengaplikasian metode pembelajaran ialah dasar dari proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru sangatlah menentukan keaktifan siswa dalam belajar. Sebab itulah, guru hendaknya menggunakan metode yang menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik. Merujuk dari persoalan diatas, maka peneliti akan mempergunakan metode pembelajaran *Brainstorming dan Learning Start with A Question*. Diharapkan metode ini dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran karena akan mengaktifkan, menyenangkan, dan mengajarkan pemecahan masalah.

## METODE

### Desain Penelitian

Penelitian eksperimen komparatif (perbandingan) ini menggunakan rancangan *true experimental* (eksperimen yang betul-betul), dengan *Posttest Only Control Design*, di mana peneliti menunjuk dua kelompok/kelas secara acak (Sugiyono, 2011). Pada kelas eksperimen 1 diterapkan metode *Brainstorming*, sedangkan kelas eskperimen 2 diberikan metode LSQ. Gambaran desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian (Sugiyono, 2011)

Keterangan :

R1 : Kelompok Eksperimen 1

- R2 : Kelompok Eksperimen 2  
 X1 : Perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran Brainstorming  
 X2 : Perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran Learning Start With A Question  
 O2 : Kondisi akhir (Posttest) Kelas Eksperimen 1 setelah perlakuan  
 O4 : Kondisi akhir (Posttest) Kelas Eksperimen 2 setelah perlakuan

### Subjek Penelitian

Peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu Tahun Ajaran 2022/2023 menjadi populasi penelitian. Jumlah siswa adalah 397 orang siswa yang tersebar ke dalam 11 kelas. Dari populasi tersebut peneliti melakukan *purposive sampling* sehingga mendapatkan 36 peserta didik kelas VII-D dan 36 peserta didik kelas VII-E sebagai sampel penelitian.

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan pemecahan masalah. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah setelah digunakan metode pembelajaran *Brainstorming* dan metode pembelajaran *Learning Start With A Question*. Untuk mengetahui kesesuaian dengan kriteria dari instrumen tersebut, maka dilakukan uji coba soal yang berbentuk uraian sebanyak 5 soal, kemudian dicari nilai validitas dan reliabilitasnya. Analisis untuk pengujian hipotesis menggunakan uji t yaitu *Independent Sample T Test*, namun sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dan uji Homogenitas menggunakan uji *Levene*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang terkumpul dilakukan uji normalitas dahulu sebagaimana di bawah ini:

Table 1. Uji Normalitas Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah

Tests of Normality							
	Metode	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kemampuan Pemecahan Masalah	Metode Brainstorming	.111	36	.200*	.958	36	.187
	Metode Learning Start With A Question	.107	36	.200*	.948	36	.091
*. This is a lower bound of the true significance							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan hasil pengujian normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Sminov, data posttest memecahkan masalah dinyatakan berdistribusi normal karena nilai taraf signifikansi (Sig) yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan uji normalitas Kolmogorov-Sminov lebih besar dari 0,05. Hasil yang diperoleh uji normalitas Kolmogorov-Sminov di kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 yaitu bernilai 0,200 > 0,05. Uji

normalitas menggunakan Shaphiro-Wilk juga dinyatakan berdistribusi normal karena nilai taraf signifikansi (Sig) yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Hasil yang diperoleh uji normalitas menggunakan Shaphiro-Wilk di kelas eksperimen 1 yaitu bernilai 0,187 > 0,05. Sedangkan hasil yang diperoleh uji normalitas menggunakan Shaphiro-Wilk di kelas eksperimen 2 yaitu bernilai 0,091 > 0,05.

Table 2. Uji Homogenitas Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Pemecahan Masalah	Based on Mean	1,238	1	70	,270
	Based on Median	1,238	1	70	,270
	Based on Median and with adjusted df	1,238	1	69,537	,270
	Based on trimmed mean	1,237	1	70	,270

Sajian Tabel di atas menunjukkan bahwasanya dari hasil uji homogenitas dengan levene ditemukan skor *Levene statistic* sebesar 1,238 dan skor signifikansi 0,270 ( $>0,05$ ) pada kelas eksperimen 1 dan 2 yang berarti data posttest pemecahan masalah di kedua kelas adalah

homogen. Mengacu pada hasil uji prasyarat, dapat diketahui bahwasanya data telah berdistribusi normal dan homogen sehingga peneliti bisa melakukan pengujian selanjutnya yakni uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan *SPSS versi 21* sebagaimana di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Samples T Test

		Independent Samples Test							95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Kemampuan Pemecahan Masalah	Equal variances assumed	1,238	,270	4,104	70	,000	6,056	1,476	3,112	8,999
	Equal variances not assumed			4,104	68,428	,000	6,056	1,476	3,111	9,000

Berdasarkan Tabel di atas diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar  $0,270 > 0,05$  maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelas eksperimen 1 menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* dan kelas Eksperimen 2 yang menggunakan metode pembelajaran *Learning Start With A Question* adalah homogen atau sama. Sehingga penafsiran Tabel output Independent Samples T Test diatas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam Tabel "Equal variances assumed".

Berdasarkan Tabel "Independent Samples T Test" pada bagian "Equal Variances Assumed" diketahui t hitung  $4.104 > t$  Tabel 1.668 dengan

nilai signifikan (sig.) adalah  $0,000 < 0,05$  maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent samples t test bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan pemecahan masalah siswa antara kelas eksperimen 1 menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* dan kelas Eksperimen 2 yang menggunakan metode pembelajaran *Learning Start With A Question*. Untuk lebih mengetahui secara jelas rata-rata posttest kelas eksperimen1 (*Brainstorming*) dan eksperimen 2 (*Learning Start With A Question*) dapat dilihat pada Tabel statistik berikut ini.

Tabel 4. Data Posttest Uji Independen Sample T Test

Group Statistics					
	Metode	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Pemecahan Masalah	Metode Brainstorming	36	85,06	6,719	1,120
	Metode Learning Start With A Question	36	79,00	5,767	,961

Sajian Tabel tersebut menunjukkan bahwasanya siswa di kelas eksperimen 1 yang mengaplikasikan metode pembelajaran *Brainstorming* menunjukkan skor mean posttest yang lebih besar (85,06) bilamana dikomparasikan dengan skor mean posttest yang didapatkan oleh kelas eksperimen 2 dengan metode pembelajaran LSQ (79,00) dengan selisih sebesar 6,06.

### Pembahasan

Pada bagian pembahasan, peneliti akan membahas beberapa hasil analisis data yang telah diperoleh, Pembahasan yang dilakukan meliputi 1) interpretasi hasil penelitian, 2) perbandingan hasil penelitian dengan teori, dan 3) perbandingan hasil dengan penelitian relevan.

### Interpretasi Hasil Penelitian

Hasil analisis data yang dilakukan menggunakan SPSS versi 21 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pengaplikasian metode pembelajaran di kedua kelas, di mana kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* mendapatkan skor mean yang lebih unggul bilamana dikomparasikan dengan kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode pembelajaran LSQ. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Brainstorming* lebih efektif daripada metode pembelajaran *Learning Start With A Question* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

### Perbandingan Hasil dengan Teori

Temuan hasil analisis menunjukkan bahwasanya terdapat perbedaan penggunaan metode *Brainstorming* dibandingkan metode LSQ terhadap pemecahan masalah. Temuan tersebut sejalan dengan temuan (Roestiyah, 2012), yang menunjukkan beberapa kelebihan dari metode *brainstorming* di antaranya ialah melatih peserta didik untuk berpikir dengan susunan yang logis, mengaktifasi pemikiran peserta didik untuk mengungkapkan opininya, serta menciptakan lingkungan belajar yang disiplin dan demokratis. Metode tersebut memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang sebelumnya sudah dipunyai ke dalam situasi baru yang belum diketahui dalam mencari dan menyelesaikan suatu masalah.

Sejalan dengan teori diatas (Suharwanto, 2022) menyatakan bahwa *Brainstorming* ialah sebuah metode pemecahan masalah yang kreatif dengan menggunakan kegiatan kelompok. *Brainstorming* merupakan strategi pengajaran di mana seorang guru akan mengutarakan pertanyaan yang akan menstimulasi pemikiran peserta didik sehingga mereka akan dapat mengomentari dan mengutarakan ide untuk memecahkan masalah tersebut secara spontan dan aktif. Guru tidak akan memberikan penilaian selama pelaksanaan *brainstorming*, dan siswa secara tidak langsung akan terlibat karena efek kumulatif aktivitas kelompok. Barulah kemudian secara bersama-sama diukur kualitas ide yang paling relevan untuk digunakan pada pemecahan masalah tersebut. Dengan ide ini siswa akan didorong untuk menghasilkan ide sebanyak-banyaknya dan berani mengeluarkan ide untuk pemecahan masalah.

Selanjutnya metode pembelajaran LSQ juga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan peserta didik. (Afrahamiryano, 2017) dalam temuan penelitiannya menunjukkan bahwa siswa yang diberikan metode LSQ memiliki kemampuan pemecahan yang lebih baik bilamana dikomparasikan dengan siswa yang tidak menerapkan metode pembelajaran LSQ.

Penelitian diatas juga mendukung teori menurut (Rusdiana et al., 2020) yang menunjukkan bahwasanya strategi LSQ menstimulasi peserta didik supaya mereka lebih aktif mengutarakan pertanyaan, sebab peserta didik dituntut untuk lebih dulu membaca bahan ajar lalu memberikan pertanyaan dari materi yang belum mereka pahami. Aktivitas bertanya tersebut akan mendorong siswa untuk bisa memperoleh pengetahuan yang lebih sempurna di mana hal tersebut tentunya akan lebih mengasah kemampuan kognitif mereka sebab mereka diberikan tuntutan untuk berpikir, mengolah informasi, kemudian mengkorelasikannya dengan masalah yang ada. Kegiatan bertanya merupakan stimulan yang sangat optimal dalam menunjang kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Hal tersebut disebabkan karena penerapan strategi *Learning Starts with A Question* mengharuskan peserta didik untuk terlebih dahulu mempunyai dasar pengetahuan mengenai materi yang akan disampaikan. Tidak hanya itu, peserta didik juga dituntut untuk lebih aktif bertanya terkait materi yang belum dipahami. Hal ini dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan yang muncul, siswa dapat memahami hal apa yang menjadi permasalahan, mengembangkan rencana-rencana penyelesaian masalah, melaksanakan rencana-rencana penyelesaian masalah yang telah dibuat, dan dapat memeriksa kembali apakah permasalahan tersebut sudah tepat penyelesaiannya (Helma & Rahma, 2020).

Secara umum, perbedaan kemampuan pemecahan masalah terletak pada langkah dan penitikberatan pembelajaran yang berbeda. Walaupun metode *Brainstorming* dan *Learning Start with A Question* sama-sama bisa meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah, akan tetapi masih ada perbedaan intensitas siswa untuk memperoleh kesempatan dalam membangun pengetahuan yang dimilikinya.

Secara teoritis, langkah pada kelas Eksperimen 1 pada pembelajaran *Brainstorming*

lebih menekankan pada penyelesaian masalah, dengan memberikan permasalahan siswa akan memahami masalah kemudian siswa mengungkapkan pendapat yang memungkinkan masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru atau memungkinkan adanya penyelesaian masalah. Sedangkan pengaplikasian strategi LSQ di kelas eksperimen 2, siswa langsung ditempatkan dalam kelompok dan terlibat tanya jawab dengan guru sebagai bentuk mengungkapkan konsepsi awal siswa.

Peserta didik dari kelas eksperimen 1 cenderung lebih melibatkan banyak orang berkerjasama untuk menghasilkan ide-ide. Dalam konteks ini, kerja sama antara siswa dapat meningkatkan pemecahan masalah dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman yang beragam dari setiap peserta didik. Dalam *Brainstorming*, tidak ada pembatasan atau penilaian awal terhadap ide-ide yang diusulkan. Hal ini memberikan kebebasan peserta didik untuk berpikir secara bebas dan kreatif tanpa takut dihakimi atau ditolak. Pemikiran bebas ini dapat memunculkan perspektif baru dan pendekatan yang inovatif dalam memecahkan masalah. Hal tersebut tentunya tidak sama dengan peserta didik yang terdapat pada kelas eksperimen 2, standar awal pemahaman siswa bergantung pada guru dalam mengarahkan pada proses tanya jawab di langkah awal pembelajaran. Hal ini mengurangi kesempatan siswa untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Kelas eksperimen 1 memiliki alur kegiatan pembelajaran yang terstruktur dibandingkan kelas eksperimen 2, Sementara pada kelas eksperimen 2 alur kegiatan siswa lakukan lebih fokus pada tanya jawab antara guru dan siswa dalam melakukan aktivitas. Tentunya, hal tersebut mengakibatkan peserta didik dari kelas eksperimen 1 memperoleh lebih banyak kesempatan untuk bereksplorasi materi secara mandiri sebelum difasilitasi oleh guru. Sebab itulah, bilamana mengacu pada dasar teori, maka kelas eksperimen 1 dinilai lebih mempunyai kapabilitas pemecahan masalah yang lebih tinggi, sebagaimana terbukti dari temuan penelitian ini.

Berdasarkan pembahasan ini, telah duraikan beberapa analisis mengapa alasan metode *Brainstorming* menghasilkan tingkat pemecahan masalah siswa yang lebih unggul bilamana dikomparasikan dengan strategi LQS. Faktor yang mendominasi pengaruhnya ialah intensitas kesempatan peserta didik dalam

mengontruksi konsepsi peserta didik di masing-masing tahap belajar. Sebab itulah, bilamana mengacu pada tahap pembelajaran, kedua metode tersebut mampu untuk memberi arahan serta pelatihan bagi peserta didik supaya mampu membangun dan juga mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Hal tersebut terbukti dari temuan banyak penelitian yang menitikberatkan fokusnya pada metode pembelajaran *Brainstorming* ataupun *Learning Start with A Question* yang membuktikan bahwasanya kedua metode tersebut dinilai efektif untuk menunjang beberapa aspek belajar, tetapi bilamana mengkomparasikan keduanya maka metode *Brainstorming* lebih unggul dalam meningkatkan kemampuan pemecahan.

### **Perbandingan Hasil Penelitian Dengan Penelitian yang Relevan**

Temuan membuktikan bahwa ada perbedaan dari masing-masing metode pembelajaran. Temuan tersebut selaras dengan temuan Dwi Ines Rosyada et al (2017), Maulidyana & Zuhi (2018) dan Tuarita et al. (2019). Temuan penelitian membuktikan bahwasanya siswa yang diajarkan dengan metode *Brainstorming* mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang lebih unggul daripada siswa yang diajar dengan pembelajaran tanpa menerapkan metode *Brainsorming*.

Adapun temuan (Afrahamiryano, 2017) membuktikan bahwasanya siswa yang diajarkan dengan metode LSQ memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih unggul bilamana dikomparasikan dengan siswa yang tidak diajar menggunakan metode tersebut. Siswa lebih memiliki keterampilan dalam menuntaskan soal yang menuntut kemampuan pemecahan masalah, sejalan dengan penelitian tersebut Rusdiana et al., (2020) dan Helma & Rahma (2020) menyatakan bahwasanya siswa yang diajar dengan strategi LSQ memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik bilamana dikomparasikan dengan siswa lainnya yang diajar dengan strategi konvensional.

Mengacu hal tersebut maka peneliti berkesimpulan bahwasanya terdapat perbedaan metode pembelajaran *Brainstorming* dan *Learning Starts with A Question* terhadap kemampuan pemecahan masalah.

### **KESIMPULAN**

Hasil uji t menunjukkan bahwasanya t hitung 4.104 > t table 1.668 dan skor signifikansi

0,000(<0,05) sehingga diinterpretasikan bahwasanya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maknanya terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Learning Start with A Question* dan metode *Brainstorming* pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu. Dari analisis data diketahui bahwasanya mean skor Posttest kemampuan pemecahan masalah peserta didik di kelas eksperimen 1 menggunakan metode pembelajaran *Brainstorming* berada pada besaran angka 85,06 dan kelas eksperimen 2 dengan metode *Learning Start with A Question* memiliki mean 79,00 dari hasil Posttest-nya. Artinya nilai siswa kelas eksperimen 1 lebih unggul sebanyak 6,06 bilamana dikomparasikan dengan nilai kelas eksperimen 2, sehingga peneliti berkesimpulan bahwasanya metode pembelajaran *Brainstorming* lebih efektif daripada metode pembelajaran *Learning Start with A Question* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa sebab atas limpahan kemudahan dari-Nya lah penulis berhasil menuntaskan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih untuk keluarga bebas atas segala doa dan dukungannya, kepada dosen pembimbing atas arahan, bantuan, dan bimbingan yang diberikan, serta kepada kepala sekolah dan juga segenap staf dan guru di SMP Negeri 1 Boyolangu atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian berlangsung.

#### REFERENSI

- Afrahamiryano, A. (2017). Penerapan Strategi Learning Starts With A Question Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII MTsN Koto Baru Solok. *Theorems*, 2(1), 10–21.
- Arif, Istiyadji, M., & Syahmani. (2018). Implementasi Problem Based Learning Berbantuan Diskusi Daring Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Larutan Penyangga. *Journal of Chemistry And Education*, 1(3), 237–244. <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/jcae/article/view/105>
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2016).

- Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 151–160.
- Dwi Ines Rosyada et al. (2017). Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Pemecahan Masalah Ipa Materi Daur Air Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD.*, 05(03).
- Gading, A. S. (2019). The Effect of Brainstorming Method toward the Students' Divergent Thinking Skill at SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 7(1), 65–78.
- Helma, M., & Rahma, G. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Learning Starts With a Question Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Journal of Didactic Mathematics*, 1(2), 70–77. <https://doi.org/10.34007/jdm.v1i2.173>
- Herman, T. (2007). Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *EDUCATIONIST*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v1i1.168>
- Maulidyana, & Zuhdi, U. (2018). Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Muatan Materi Ips Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Sdn Gempol 3 Pasuruan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 177–186.
- Rindrayani, S. R. (2016). Upaya Membangun Guru Profesional Berkarakter di Era Globalisasi Melalui Pembelajaran. *SEMINAR PPG SM-3TUM*, 1, 335–342.
- Roestiyah (2012). *Strategi belajar mengajar : Salah satu unsur pelaksanaan strategi belajar mengajar teknik penyajian*.
- Rusdiana, R., Holisin, I., & Mursyidah, H. (2020). Strategi Learning Start With a Question Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 129–142. <https://doi.org/10.36526/tr.v4i1.830>
- Sabora, R. S., Lukum, A., Papatungan, M., Iyabu, H., Aman, L. O., & Alio, L. (2022). Studi Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Model



- Pembelajaran Problem Based Learning Dan Problem Solving. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 4(2), 118–126. <https://doi.org/10.34312/jjec.v4i2.15781>
- Sapriya (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Remaja RosdaKarya.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Suharwanto (2022). *Meningkatkan Berfikir Kreatif dalam Pemecahan Masalah Melalui Metode Brainstorming*. 4(02), 186–198.
- Tuarita, A. S., Molle, J. S., & Palinussa, A. L. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Spldv Di Kelas Viii Smp Negeri 15 Ambon. *Science Map Journal*, 1(2), 60–64. <https://doi.org/10.30598/jmsvol1issue2pp60-64>
- Utami, D. (2015). Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 232. <https://doi.org/10.21009/jpd.062.05>