



**PENERAPAN METODE *BRAINSTORMING* PADA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
SISWA DI SMP NEGERI 3 GRESIK**

Miko April Ardiansa¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas, Universitas
email: mahasiswa@unesa.ac.id

²Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: dosen@unesa.ac.id

Abstract

Arts and culture learning in class VII of SMP Negeri 3 Gresik shows that the lack of teaching staff can affect student development. Where at this age is the period when children's development is determined, children should be able to know their talents and interests in the world of art. The development of creativity is still not optimal due to children's lack of courage to explore themselves. Therefore, researchers invite students to explore themselves more freely by using the brainstorming method. The objectives of this research are: (1) Knowing the concept of implementing the brainstorming learning method at SMP Negeri 3 Gresik; (2) Knowing the process of implementing the brainstorming learning method at SMP Negeri 3 Gresik; (3) Knowing the results of students' work at SMP Negeri 3 Gresik before and after implementing the brainstorming learning method; (4) Knowing the effectiveness of applying the student brainstorming method at SMP Negeri 3 Gresik in art learning. This research uses qualitative methods with data collection techniques including interviews, observation and documentation. The research results show that the application of the brainstorming learning method is very effective for student development. Students show an increase in excellent work results and students are able to convey their ideas boldly and without fear of making mistakes

Keywords: *Arts and Culture, Brainstorming Method, Work, Creativity, Ideas*

Abstrak

Pembelajaran seni budaya di kelas VII SMP Negeri 3 Gresik menunjukkan bahwa kurangnya tenaga pendidik dapat mempengaruhi perkembangan peserta didik. Dimana di usia ini merupakan masa penentuan perkembangan anak, seharusnya anak sudah dapat mengetahui bakat dan minat mereka dalam dunia kesenian. Perkembangan kreativitas pun masih belum maksimal karena kurangnya keberanian anak untuk eksplorasi diri. Oleh karena itu, peneliti mengajak para peserta didik untuk lebih bebas mengeksplorasi diri dengan menggunakan metode brainstorming. Tujuan penelitian ini yaitu : (1) Mengetahui konsep penerapan metode pembelajaran brainstorming di SMP Negeri 3 Gresik; (2) Mengetahui proses penerapan metode pembelajaran brainstorming di SMP Negeri 3 Gresik; (3) Mengetahui hasil karya siswa di SMP Negeri 3 Gresik sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran brainstorming; (4) Mengetahui efektifitas penerapan metode brainstorming siswa di SMP Negeri 3 Gresik dalam pembelajaran seni. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran brainstorming sangat efektif bagi perkembangan peserta didik. Peserta didik menunjukkan peningkatan hasil karya yang sangat baik serta peserta didik mampu menyampaikan ide/gagasannya secara berani dan tanpa takut salah

Kata Kunci: *Seni Budaya, Metode Brainstorming, Karya, Kreativitas, Ide/Gagasan*

PENDAHULUAN

SMP Galuh Handayani merupakan salah satu Pembelajaran pada sekolah tidak hanya akademi namun juga ada keterampilan, salah satunya terdapat pada mata pelajaran Seni Budaya. Tujuan dari mata pelajaran Seni Budaya selain memberikan wawasan ilmu kesenian juga mengasah keterampilan pada anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya. Terdapat lima cabang dalam Seni Budaya secara garis besar yaitu : Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, Seni Sastra dan Seni Teater. Sedari dini, anak diberi stimulus dari eksternal (keluarga, orang terdekat, lingkungan, dan lain-lain) untuk mengembangkan kreativitas mereka. Sehingga anak akan mampu mengekspresikan stimulus yang telah diberikan. Dalam hal ini, seni rupa bisa menjadi salah satu media ekspresi dari anak. Media ekspresi ini dapat juga dikembangkan menjadi minat anak dalam berkegiatan seni. Namun apabila minat tersebut tidak didukung maupun di jembatani dengan baik maka kian lama akan memudar. Oleh karena itu sebagai pendidik dengan peran besar untuk mendukung minat anak dalam berkesenian sangatlah dibutuhkan. Tidak semua lembaga memfasilitasi akan hal tersebut, masih ada beberapa lembaga yang kekurangan tenaga pendidik dibidang kesenian khususnya seni rupa. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian pada salah satu lembaga sekolah dengan tingkatan Sekolah Menengah Pertama di kota Gresik.

Sekolah yang menarik untuk diamati dalam penelitian ini terletak pada SMP Negeri 3 Gresik. Setelah ditinjau dan melakukan observasi, mata pelajaran Seni Budaya di sekolah tersebut belum bisa mencapai maksimal dalam pencapaiannya serta hanya berkembang pada satu bidang yaitu Seni Rupa saja. Indikator dari masalah yang ada pada SMPN 3 Gresik ini karena kekurangan tenaga pendidik untuk mengajar mata pelajaran Seni Budaya. Dalam perodesasi menurut Victor Lowenfeld dan Brittain, anak usia 14-17 tahun sedang dalam masa penentuan. Seharusnya anak dalam masa ini sudah mengalami perkembangan kreativitas secara sempurna sehingga anak dapat mengetahui bakat dan keinginan mereka dalam berkesenian. Dan apabila anak sudah menentukan bakat dan minatnya dalam seni, maka seharusnya guru/pendidik dapat mengembangkan bakat anak secara maksimal. Disinilah peran guru seni budaya sangat dibutuhkan dalam pengekplorasian bakat anak agar bakat yang mereka miliki tidak hanya terpendam bahkan terlewatkan begitu saja. Seharusnya dalam masa ini pun anak yang tidak

memiliki bakat dalam berkesenian masih dapat mengeksplorasi bentuk dengan baik apabila terdapat penyampaian materi yang baik juga oleh pendidik/guru sehingga anak memiliki pancingan agar mereka dapat berkembang sesuai dengan kreativitas serta eksplorasi seni.

Menggambar dalam lingkungan sekolah masih banyak yang belum diperhatikan dan bahkan tidak ada, karena digabung dengan mata pelajaran SBK. Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat (1) “setiap kurikulum satuan pendidikan dasar dan menengah wajib memuat mata pelajaran Seni Budaya”. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 pasal 6 ayat (1) dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 mengatur muatan Seni Budaya termasuk dalam cakupan kelompok mata pelajaran estetika. Pendidikan keterampilan di sekolah dapat diberikan melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

Adanya mata pelajaran menggambar memang tidak menuntut semua siswa bisa menggambar dengan baik dan bagus, akan tetapi capaiannya lebih menekankan pada tingkat kreativitas siswa apabila mereka mampu mengeksplor bentuk dan gambar dengan ekspresif.

Permasalahan umum yang terjadi tingkat kreativitas anak-anak kurang begitu tereksplor yang mengakibatkan jika membuat suatu objek terlalu konvensional. Konvensional yang dimaksud adalah ketidakberagaman objek gambar yang dibentuk oleh anak-anak jika memvisualisasikan sebuah ide, hal yang terjadi hampir seluruh anak-anak dalam satu lingkungan akan membuat objek gambar yang sama bahkan umum dalam satu tema. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terkait pelaksanaan pembelajaran menggambar, saat ini model pembelajaran seni di sekolah masih menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi sehingga menimbulkan kesan menuntun siswa. Pendidik dan metode pembelajarannya menjadi indikasi yang memungkinkan siswa terikat pandangan serta tertuntut untuk meniru gaya gambar dari pendidik.

Menurut pengamatan yang terjadi di lapangan adalah guru selalu memberikan contoh objek gambar di papan terlebih dahulu kepada siswa untuk dicontoh, sehingga penangkapan objek gambar tersebut tertanam seterusnya di siswa untuk menggambar. Permasalahan tersebut banyak dijumpai pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama. Sedangkan pada tingkatan ini siswa sudah beranjak dari masa kanak-kanak nya menuju masa remaja. Serta peran siswa yang terkadang kurang kondusif dalam menerima mata pelajaran khususnya Seni Budaya, karena mereka

menganggap bahwa mata pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang santai dan menyenangkan. Maka dari itu dalam fase ini akan lebih baik jika metode pembelajarannya sudah menggunakan stimulus serta memberikan ruang yang bebas terhadap siswa untuk berimajinasi dan berani memvisualisasikan ide serta gagasan agar kreativitas siswa dapat dieksplor untuk pendewasaan dalam sebuah karya seni. Disisi lain penggunaan stimulus dapat mengelabui siswa supaya konsentrasinya terpusat dan fokus dalam menerima materi sehingga terbentuk kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Yang mana pengembangan kreativitas dan suasana pembelajaran yang kondusif tersebut sangat diharapkan dalam materi seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya agar mencapai hasil yang maksimal. Keberanian siswa dalam mengembangkan tingkat kreativitas nanti akan diterapkan pada materi seni rupa yang diterima pertama kali yaitu tentang menggambar serta memodifikasi flora, fauna dan alam benda.

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk menggali dan membahas metode pembelajaran pendidikan seni khususnya menggambar mengapa hasil karya dari peserta didik atau siswa sangat konvensional. Untuk mendapatkan pembuktian fakta yang terjadi dari permasalahan penelitian ini, objek akan dipilih dari siswa Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Gresik yang mana kesenian di sekolah ini terdapat masalah dan kurang berkembang salah satunya seni rupa. Dari hasil wawancara bersama bagian kesiswaan di SMP Negeri 3 Gresik, menyatakan bahwa selama ini latar belakang tenaga pendidik yang mengajar tidak ada yang berasal dari jurusan seni. Pemilihan objek penelitian dikhususkan agar dapat teruji dari segi kebenaran dan keberhasilan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Oleh karena itu penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Gresik dengan target siswa kelas VII dengan judul : “ Penerapan Metode *Brainstorming* pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 3 Gresik”.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini (1) Asni Harianti dan Yolla Margaretha pada tahun 2014 yang berjudul “ Pengembangan Kreativitas Mahasiswa Dengan Menggunakan Metode *Brainstorming* Dalam Mata Kuliah Kewirausahaan “. Relevansi pada penelitian ini terletak pada penerapan Metode *Brainstorming* dalam upaya mengembangkan tingkat kreativitas. Sedangkan perbedaan terletak pada objek mata pelajaran, yaitu Kewirausahaan. Penelitian Asni Harianti dan Yolla Margarethamengharapkan peningkatan kreativitas siswa untuk memunculkan ide serta gagasan dalam berwirausaha. Hasil dari

penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengembangan kreativitas namun belum sempurna karena masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk aspek penerapannya; (2) Fika Andini Septiani dan Roni Rodiyana pada tahun 2020 yang berjudul “ Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Pembelajaran *Brainstorming* “. Relevansi pada penelitian ini terletak pada penggunaan metode pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan tingkat berpikir siswa dalam menemukan ide atau gagasan. Sedangkan perbedaan terletak pada objek yang digunakan, pada penelitian ini onjek yang digunakan melalui pelajaran IPA. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa setelah diberikan model pembelajaran tersebut.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana konsep penerapan, proses penerapan, hasil karya sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *brainstorming*, serta efektifitas penerapan metode *brainstorming* di SMP Negeri 3 Gresik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan mendeskripsikan fakta dan karakteristik sebuah populasi secara sistematis, faktual, dan akurat pada suatu wilayah atau bidang tertentu (Sugiyono, 2011: 7). Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mencari data yang menggambarkan kondisi subjek penelitian dalam bentuk kata dan deskripsi. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang metode pembelajaran saat ini dan untuk mengetahui pengembangan kreativitas siswa sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran *brainstorming* terhadap seni menggambar pada kalangan siswa SMP Negeri 25 Gresik.

Subjek penelitian merupakan sesuatu yang diteliti seperti orang maupun benda dan nantinya akan didapatkan suatu kesimpulan dari hasil penelitian. Di dalam subjek penelitian terdapat objek penelitian. Objek penelitian ini yaitu metode pembelajaran seni menggambar, sedangkan subjek dalam penelitian adalah siswa SMP Negeri 3 Gresik pada kelas VIIC dengan jumlah 10 siswa. Penelitian akan dilaksanakan di SMP Negeri 3 Gresik Jawa Timur. Lokasi sekolah berada di Jalan PB. Sudirman No.90, Sidokumpul, Kecamatan Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2024. Peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Gresik karena belum adanya penelitian serupa mengenai metode pembelajaran *brainstorming* untuk mata pelajaran seni menggambar pada Sekolah Menengah Pertama khususnya di Kota Gresik

Untuk mendapatkan data, maka dalam penelitian dibutuhkan sumber data. Sumber data merupakan sumber informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian untuk mendapatkan data agar dapat menyimpulkan dengan tepat. “Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Sumber data ini dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan sebagainya” Arikunto (2006:129). Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini diantaranya, (1) Dalam penelitian ini narasumber terdiri dari guru seni rupa dan peserta didik SMP Negeri 3 Gresik; (2) Dokumen dalam penelitian ini adalah data peserta didik dan dokumentasi saat pembelajaran berlangsung.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya: (1) Observasi menurut Arikunto (2006:30) adalah “suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis”. Dalam observasi peneliti memperoleh gambaran secara umum penelitian yang akan dilakukan. Teknik pengumpulan data secara observasi ini untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *brainstorming*, kendala yang dihadapi siswa dan respon siswa terhadap metode di SMP Negeri 3 Gresik; (2) Tes praktik ini dilakukan dengan cara pembuatan karya menggambar sebagai berikut: (a)Menyediakan alat dan bahan, seperti pensil, spidol, crayon serta kertas untuk membuat sketsa; (b)Selanjutnya pendidik akan menstimulus siswa dengan bahan kata dasar yang akan didiskusikan bersama dan dikembangkan sehingga menjadi ide-ide baru yang muncul dari imajinasi siswa; (c)Kumpulan ide tersebut akan dijadikan satu dan akan dikaitkan satu sama lain sehingga menjadi sebuah gambar dari pengembangan kreativitas tiap masing-masing siswa; (d)Hasil sketsa diberi spidol dan diwarnai sesuai kreativitas siswa. (3) Wawancara. Tidak hanya observasi dalam penelitian perlu adanya wawancara dengan narasumber. Menurut Sugiyono (2011:317) “wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”. Secara umum terdapat dua jenis wawancara yaitu secara terstruktur dan tidak terstruktur atau wawancara mendalam. Penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan dengan bahasa informal, jadi bersifat luwes. Wawancara juga dilakukan dan disesuaikan dengan kondisi. Pertanyaan dilakukan secara spontanitas sehingga jawabannya pun berjalan seperti pembicaraan biasa dan bersifat lebih akrab. Wawancara tak berstruktur ini juga dilakukan kepada siswa untuk mengetahui metode

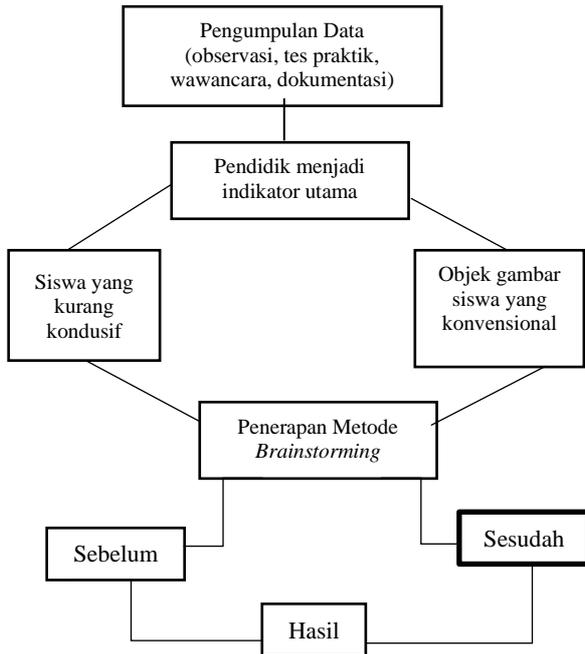
pembelajaran yang diterapkan serta perubahan setelah diterapkan metode pembelajaran *brainstorming*. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan pada siswa SMP Negeri 3 Gresik kelas VIIC dan guru seni budaya serta wali kelas.(4) Dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif dokumentasi cukup penting dan juga merupakan catatan peristiwa lampau. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2011:240). Dalam penelitian ini dokumentasi tidak hanya dengan mengambil gambar, akan tetapi juga dengan mengumpulkan data siswa, serta hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Data-data tersebut digunakan sebagai sumber informasi, keterangan dan tambahan keakuratan data yang didapatkan oleh peneliti.

Teknik analisis data ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2009:246-252). Teknik analisis yang dimaksud meliputi: (a)Reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum dan memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Proses ini menganalisis dari hasil observasi, tes praktik, wawancara dan dokumentasi; (b)Penyajian data. Setelah mereduksi data, selanjutnya yaitu menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Proses ini mengkategorikan data yang dianggap penting yang diperoleh dari tahap reduksi data; (c)Penyimpulan. Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan atau verifikasi. Kesimpulan awal masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Dalam tahap ini memeriksa kembali kebenaran data. Dalam penelitian ini, data yang berupa hasil karya siswa kelas VII C di SMP Negeri 3 Gresik sebelum penerapan metode *brainstorming* dan sesudah metode *brainstorming* akan di kumpulkan lalu diolah serta di klasifikasikan sesuai kemampuan penerimaan siswa dengan metode *brainstorming* ini, lalu akan disimpulkan hasil serta keefektifan metode *brainstorming* ini bagi siswa kelas VII C di SMP Negeri 3 Gresik.

Validitas data diperlukan dalam mengetahui simpulan dan hasil penelitian. Data yang telah didapatkan, dikumpulkan harus dipastikan kebenarannya dan ketepatannya. Sedangkan triangulasi data digunakan dalam menggali data untuk menarik kesimpulan dari beberapa sudut pandang dan dapat ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2016: 273) Triangulasi dalam pengujian kredibilitas

diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu uji validitas ini akan dilakukan dengan membandingkan sumber data berupa wawancara dengan guru dan

peserta didik SMP Negeri 25 Gresik.



Dalam penelitian ini dilakukan beberapa langkah untuk memperoleh data yang diinginkan sesuai skema di atas. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini diantaranya melakukan observasi untuk mendapatkan informasi terkait dengan jumlah siswa, proses pelaksanaan pembelajaran seni rupa di sekolah. Kemudian menemukan masalah utama serta masalah pendukung yang terjadi pada sekolah tersebut. Setelah itu membuat rencana penelitian dengan menerapkan dua metode pembelajaran yaitu dari pendidik SMP Negeri 3 Gresik dan metode pembelajaran *brainstorming*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan hasil kreativitas siswa kelas VII C di SMP Negeri 3 Gresik sebelum penerapan metode *brainstorming* dan sesudah metode *brainstorming*. Setelah data terkumpul untuk diolah, dianalisis dan dideskripsikan atau menyajikan data hasil penelitian, kemudian dapat ditarik kesimpulan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan.

KERANGKA TEORETIK

(Susanto, 2012).

1. Pendidikan Seni

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas diri manusia. Pendidikan dibutuhkan untuk mengembangkan kemampuan dan perilaku manusia secara keseluruhan. Menurut Siswoyo et al. (2008: 15), secara historis, pendidikan dalam arti luas telah mulai dilaksanakan sejak manusia berada di muka bumi ini. Keberadaan pendidikan sama tuanya dengan kehidupan manusia itu sendiri. Dengan perkembangan peradaban manusia, konten dan bentuk termasuk penyelenggaraan pendidikan juga ikut berkembang. Hal ini sejalan dengan kemajuan manusia dalam pemikiran dan konsep pendidikan.

Pendidikan dapat dilihat dari perspektif yang luas dan teknis, atau dari perspektif hasil dan proses. Secara garis besar pendidikan mengacu pada perilaku atau pengalaman yang pengaruhnya berkaitan dengan tumbuh atau berkembangnya pemikiran, karakter, atau kemampuan fisik seseorang. Dalam pengertian ini, pendidikan bisa bertahan seumur hidup. Secara teknis, pendidikan adalah proses dimana masyarakat dengan sengaja mewariskan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai dan keterampilan dari generasi ke generasi melalui lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi atau lembaga lain) (Kneller dalam Siswoyo, dkk, 2008: 17).

Dari beberapa sudut pandang tentang arti penting pendidikan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni adalah suatu proses pembelajaran seni. Dalam proses ini seseorang akan mengembangkan kemampuan, sikap, perilaku, dan potensi dirinya sendiri, sehingga dapat bermanfaat dalam lingkungan mereka. Pendidikan juga berperan dalam mendewasakan manusia dan meningkatkan kemampuan bertanggung jawab atas segala tindakan yang diambil.

2. Metode *Brainstorming*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Berdasarkan pengertian metode diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai sesuatu. Metode yang dimaksud adalah metode yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar. Jadi merupakan suatu metode mengajar yang digunakan oleh pendidik di dalam kelas. Dengan pengertian tersebut metode dalam mengajar merupakan cara yang harus dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengajar agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai, maka

makin baik metode mengajar, makin efektif pula pencapaian tujuan.

Metode curah pendapat (*brainstorming*) merupakan salah satu jenis metode pembelajaran yang terkenal dan efisien untuk memunculkan ide-ide baru tentang suatu masalah dengan waktu yang singkat melalui pendapat-pendapat partisipan secara spontan. Metode *brainstorming* merupakan metode kelompok untuk mendapatkan berbagai ide dan solusi baru (Hisrich et al., 2008). Pada metode ini, peserta akan diberi stimulus agar memunculkan argumen atau kreativitas melalui pertemuan dengan orang lain maupun kelompok.

Menurut Correl, ada lima tingkatan dalam metode *brainstorming*. Pertama, mengumpulkan informasi. Kedua, menyerap informasi. Ketiga, menguji informasi yang didapatkan. Keempat, mengedapkan informasi hingga didapati sarinya. Kelima, mendapatkan pencerahan solusi atas permasalahan (Sigit, 2013:17).

Berdasarkan pendapat di atas bahwa untuk mencapai hasil yang baik maka perlu difungsikan kelima teknik di atas, teknik ini diharapkan dapat membangkitkan pikiran yang kreatif, dapat memancing timbulnya ide untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kelompok, dan dalam berjalannya proses diskusi.

3. Periodisasi Perkembangan Seni Rupa Anak Menurut Victor Lowenfeld dan Brittain

Pengelompokan periodisasi karya seni rupa anak dimaksudkan agar kita mudah mengenali karakteristik perkembangan anak berdasarkan usianya. Dalam mengungkapkan gagasannya, anak masih memandang gambar sebagai satu ungkapan keseluruhan. Hal ini belum tampak bagian demi bagian secara rinci. Yang tampak hanyalah bagian-bagian kecil yang menarik perhatian, terutama yang menyentuh perasaan dan keinginannya.

Periodisasi masa perkembangan seni rupa anak menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain dalam *Creative and Mental Growth* adalah: Penyelidikan yang dilakukan terhadap anak-anak usia 2 sampai 17 tahun menghasilkan periodisasi sebagai berikut: (1) Masa Coreng-moreng (*scribbling*) : 2-4 tahun ; (2) Masa Prabagan (*preschematic*) : 4-7 tahun; (3) Masa Bagan (*schematic period*) : 7-9 tahun; (4) Masa Realisme Awal (*dawning realism*) : 9-12 tahun; (5) Masa Naturalisme Semu (*pseudo naturalistic*) : 12-14

tahun; (6) Masa Penentuan (*period of decision*) : 14-17 tahun.

Dalam penelitian ini, subjek yang diambil adalah siswa kelas VII C sehingga termasuk dalam periodisasi masa penentuan. Pada periode ini tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual makin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang, tetapi yang merasa tidak berbakat akan meninggalkan kegiatan seni rupa, apalagi tanpa bimbingan. Dalam hal ini peranan guru banyak menentukan, terutama dalam meyakinkan bahwa keterlibatan manusia dengan seni akan berlangsung terus dalam kehidupan. Seni bukan urusan seniman saja, tetapi urusan semua orang dan siapa pun tak akan terhindar dari sentuhan seni dalam kehidupannya sehari-hari.

4. Kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menemukan solusi baru yang timbul secara spontan maupun imajinatif dalam menyelesaikan suatu masalah. Kreativitas biasanya terkait dengan sebuah kreasi baru, baik bagi dunia ilmiah, budaya dan bagi individunya sendiri. Menurut Munandar (1999: 37) mengemukakan "Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan dibidang ilmu teknologi, seni, maupun penemuan dibidang lainnya". Pengolahan penciptaan karya seni tidak hanya membutuhkan fungsi kreatif, tetapi juga fungsi refleksi (berpikir). Ini berlaku untuk seni terapan seperti arsitektur, tekstil, keramik, serta seni rupa seperti seni lukis dan seni pahat. Oleh karena itu ilmu dan seni sama-sama saling memiliki keterikatan sehingga perlu diterapkan agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya.

5. Pengembangan Kreativitas

Pengembangan kreativitas merupakan peningkatan maupun kenaikan potensi individu atau kelompok dalam menghasilkan ide serta gagasan baru untuk memecahkan masalah dan menemukan peluang. Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif dan menerapkannya dalam berbagai bidang dengan caranya masing-masing. Namun tingkat kreaitivitas tiap individu tentunya berbeda-beda bergantung pada sering atau tidak kreativitas tersebut

diasah. Dalam dunia seni bakat kreatif perlu dikembangkan sejak dini agar terwujudnya capaian dari pendidikan seni.

Menurut Guilford dalam Buchari (2013) terdapat lima sifat yang menjadi ciri-ciri kemampuan dalam berpikir kreatif, yaitu: keafsihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*). Keafsihan adalah kemampuan untuk menciptakan banyak ide serta gagasan. Keluwesan adalah kemampuan menemukan berbagai macam pemecahan masalah. Keaslian adalah kemampuan untuk menghasilkan ide yang diciptakan sendiri. Penguraian adalah kemampuan untuk menjabarkan sesuatu secara rinci. Perumusan kembali adalah kemampuan menilai sebuah permasalahan dari sudut pandang yang berbeda dengan apa yang diketahui orang. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas meliputi, kerja seni, *brainstorming*, open ended questions, ekspresi seni, tugas-tugas, problem solving, invention, kerja proyek, instruksi program individual, scientific activity, inquiry, simulasi permasalahan, sociodrama, analogi personal, analogi simbolik, serta analogi fantasi. (Mitchell, 1983 dalam Ardian dan Djatmiko, 2007). Terdapat beberapa metode untuk menguji dan menghasilkan ide-ide baru seperti: tukar pikiran (*brainstorming*), kelompok fokus (*focusgroup*), dan analisis kumpulan masalah (*probleminventoryanalysis*) (Hisrich et al., 2008).

6. Pengukuran Kreativitas

Pengukuran kreativitas ada berbagai macam cara yang dibedakan melalui pendekatan-pendekatan yang digunakan untuk mengukurnya. Terdapat lima pendekatan yang umum digunakan untuk mengukur sebuah kreativitas, antara lain : 1) analisis obyektif terhadap perilaku kreatif, 2) pertimbangan subyektif, 3) inventori kepribadian, 4) inventori biografis, dan 5) tes kreativitas. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan analisis objek terhadap perilaku kreatif, pertimbangan subyektif dan tes kreativitas.

7. Aspek Seni Lukis

Pengenalan dunia seni rupa perlu diawali dengan mempelajari pengetahuan dasar seni rupa. Pengetahuan ini membahas unsur dan prinsip/kaidah sebagai penunjang estetika karya seni rupa. Unsur seni rupa antara lain (1) Titik merupakan unsur seni rupa yang paling dasar. Titik berada pada dimensi 1 dan titik juga menjadi unsur

paling kecil dalam membentuk sebuah garis, bentuk maupun bidang (Widodo, 2011); (2) Garis merupakan torehan, coretan, batas yang dibuat dengan cara menggores dengan benda tajam, mencoret dengan pewarna atau berupa kesan goresan antara warna dan benda satu dengan yang lain. Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2009:96) garis merupakan suatu bentuk yang berukuran kecil tetapi memanjang. Pada anak usia dini suka membuat garis dengan cara mencoret atau menggoreskan benda tajam kepada benda lain. Terdapat garis formal dan bebas; garis formal dibuat dengan penggaris sedangkan garis bebas berupa goresan langsung dengan tangan; (3) Warna berupa pigmen atau serbuk yang dipadatkan menjadi batangan maupun serbuk yang dibuat berbentuk pasta serta dicairkan. Serbuk yang dipadatkan seperti: pensil, pastel dan batangan cat air. Warna yang sering dimanfaatkan anak itu mempunyai arti simbolis maupun arti ekspresi. Simbolis berarti warna yang dimanfaatkan menggambarkan isi rasa anak ketika sedang menyatakan kehendak. Sedangkan warna ekspresi, warna itu memberi gambaran tentang kondisi anak; (4) Bidang terbentuk karena ada 2 atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit) (Susanto: 2012). Di dalam karya seni, bidang digunakan sebagai simbol perasaan seniman di dalam menggambarkan objek (Kartika: 2007); (5) Bentuk merupakan kumpulan dari garis sehingga membentuk satuan, atau bentukkan sengaja membuat objek yang mempunyai volume (Pamadhi: 2012). Secara teori terdapat 2 jenis bentuk: (a) bentuk geometris, yang dibuat dengan alat penggaris sehingga terukur garis-garisnya. Biasanya juga disebut dengan bentuk formal, contoh: segitiga, segi empat, kerucut dst. (b) Bentuk informal adalah bentuk bebas yang dibuat oleh anak dengan menggores langsung atau membuat tumpukan benda dengan cara disusun maupun dipahat serta dipijit.

8. Kompetensi Inti dan Dasar SMP/MTs

Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan menurut Kurikulum tahun 2013 dirumuskan sebagai berikut, yaitu siswa mampu :

Tabel 2.1

(Memahami) KOMPETENSI INTI 3	(Keterampilan) KOMPETENSI INTI 4
1. memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	2. mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
1.1 Memahami unsur, prinsip, teknik dan prosedur menggambar flora, fauna dan alam benda dengan berbagai bahan	4.1 Menggambar flora, fauna, dan alam benda
1.2 Memahami prinsip dan prosedur menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias	4.2 Menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias
1.3 Memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan	4.3 Membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan buatan
1.4 Memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam	4.4 Membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan alam

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang konsep penelitian, hasil penelitian yang menunjukkan karya siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *brainstorming* dalam pembelajaran Seni Budaya, serta keefektivitasan penerapan metode *brainstorming* pada peserta didik kelas VIIC SMP Negeri 3 Gresik. Data hasil penelitian ini adalah data yang diperoleh dari tes hasil karya peserta

didik kelas VIIC SMP Negeri 3 Gresik.

1. Konsep *Brainstorming*

Dapat dikatakan bahwa metode *brainstorming* ini merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan seorang guru untuk meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ini

Brainstorming sendiri memang di rancang agar diskusi menjadi menyenangkan dan santai tetapi harus menaati aturan yang ditetapkan agar berhasil dan anak dapat merasakan hasil penerapan metode *brainstorming* dengan baik. Ada seperangkat aturan agar peserta harus di ikuti dan prosedur yang di rancang secara jelas terhadap seluruh kegiatan. Aturan–aturan tersebut dirancang untuk membantu proses berpikir kreatif dan mengatasi hambatan untuk mengembangkan ide-ide baru yang dimiliki setiap orang, peraturan dalam keterlaksanaan *Brainstorming* adalah sebagai berikut :

1) Tidak ada kritik

Guru/pendidik tidak boleh mengkritik ide yang disampaikan dan setiap ide diperbolehkan, ditampung maupun dicatat. Antara peserta didik juga tidak boleh menilai atau mengkritik dalam tahap mengeluarkan ide.

2) Bebas santun.

Setiap peserta didik bebas untuk menyumbangkan ide setiap saat dan membangun ide-ide lain dalam dirinya. Peserta didik diharapkan bisa mengeksplor kretivitasnya dan dapat menyampaikan gagasannya tanpa takut salah.

3) Fokus pada kuantitas ide (bukan kualitas)

Tujuan kegiatan ini adalah untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin pada tahap awal kegiatan, sangat penting untuk menggali ide sebanyak mungkin tanpa memperhatikan kualitas ide yang disampaikan, agar peserta didik juga tidak terbatas dalam hal penyampaian pendapat

4) Setiap ide harus di catat.

Setiap ide harus ditulis, walaupun bukan merupakan ide yang bagus atau mirip dengan ide yang disampaikan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik merasa bahwa ide/gagasannya di hargai oleh orang lain.

Dalam pelaksanaan metode ini, guru/pendidik bertugas memberikan masalah yang mampu merangsang pikiran peserta didik sehingga mereka mampu menanggapi dan mengolahnya. Guru/pendidik tidak boleh menanggapi pendapat peserta didik, baik benar atau salah, juga tidak perlu menyimpulkan. Siswa bertugas menanggapi masalah dengan mengemukakan pendapat, komentar, bertanya atau mengemukakan masalah baru. Mereka belajar dan berlatih merumuskan pendapat dengan bahasa dan kalimat yang baik.

2. Proses Penerapan Metode Pembelajaran *Brainstorming*

a. Persiapan Media Ilustrasi Sebagai Stimulus

Sebelum memulai penerapan metode *brainstorming*, peneliti menyusun media terlebih dahulu untuk awalan sebelum masuk ke penjelasan serta penerapan metode *brainstorming*. Peneliti melakukan survey terhadap pembelajaran seni budaya di kelas VII C SMP Negeri 3 Gresik dan melakukan wawancara kepada guru dan wali kelas mengenai proses dan hasil pembelajaran selama ini, serta untuk mengetahui kemampuan dari siswa. Hal ini ditujukan agar penyampaian materi dapat diterima oleh siswa dengan baik. Peneliti menggunakan ilustrasi sebagai media untuk penyampaian materi metode *brainstorming* kepada siswa kelas VIIC SMP Negeri 3 Gresik.

b. Pemberian Stimulus Kepada Siswa dengan Media Ilustrasi

Pada tahap awal ini, peneliti menyamakan persepsi terlebih dahulu kepada anak-anak bahwa dalam berkarya khususnya menggambar merupakan suatu kebebasan bagi setiap individu dalam mengekspresikan dalam bentuk visual dari berbagai ide serta imajinasi pikiran mereka masing-masing, dengan tanpa rasa takut untuk mendapatkan komentar jelek dari seorang guru atau pendidik, karena proses serta hasil dari setiap individu dalam berkarya berbeda-beda serta memiliki karakter masing-masing dalam menarik sebuah garis. Ketika peserta didik mulai memahami dan memiliki modal mental yang sama dari pemahaman tersebut, kemudian peneliti memaparkan media ilustrasi sebanyak 16 gambar. Gambar tersebut bermula dari ilustrasi flora fauna yang sederhana di lembar pertama hingga menjadi sebuah karya ilustrasi yang kompleks pada lembaran terakhir. Pada proses pemaparan dari lembar pertama hingga terakhir, disitu letak memberikan stimulus tentang bagaimana respon mereka ketika peneliti berikan metode *brainstorming*.



Gambar 4.1
Ilustrasi tahap 1
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.2
Ilustrasi tahap 2
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.3
Ilustrasi tahap 3
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.4



Gambar 4.5



Gambar 4.6

Ilustrasi tahap 4
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.7
Ilustrasi tahap 7
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.10
Ilustrasi tahap 10
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.13
Ilustrasi tahap 13
(Sumber: Karya pribadi)

Ilustrasi tahap 5
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.8
Ilustrasi tahap 8
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.11
Ilustrasi tahap 11
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.14
Ilustrasi tahap 14
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.16
Ilustrasi tahap 16
(Sumber: Karya pribadi)

Ilustrasi tahap 6
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.9
Ilustrasi tahap 9
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.12
Ilustrasi tahap 12
(Sumber: Karya pribadi)



Gambar 4.15
Ilustrasi tahap 15
(Sumber: Karya pribadi)

Perlakuan peneliti ketika memaparkan lembar pertama bersamaan memancing ide setiap anak agar berani menjawab perkiraan objek apa yang akan bertambah pada lembar ilustrasi selanjutnya, proses seperti itu berlangsung sampai lembar ilustrasi terakhir.

c. Pemberian Stimulus Lanjutan

Dilanjutkan dengan memberikan selembar kertas untuk satu baris meja kebelakang dari meja terdepan, satu baris diberikan satu tema kemudian para siswa dibuat bekerja sama dengan setiap anak memberikan minimal satu ide untuk ditulis pada kertas terlebih dahulu. Semua ide setiap kelompok sudah terkumpul sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, setelah itu mereka diberikan tanggung jawab kertas kedua untuk menerapkan ide mereka yang sebelumnya berupa sebuah tulisan atau kata, menjadi sebuah objek sesuai

dari ide yang telah ditulis oleh masing-masing siswa. Selanjutnya, masuk ke materi peserta didik SMPN 3 Gresik saat ini yang sedang dipelajari yaitu membuat ragam hias dari flora dan fauna. Pada pembelajaran ini peserta didik dituntut agar bisa berkreasi dalam membuat sebuah motif ragam hias dari bentuk flora maupun fauna dengan cara digayakan (stilasi). Proses ini memang sulit bagi peserta didik yang tidak terbiasa bahkan tidak menyukai aktifitas menggambar, akan sangat kesulitan dalam mengembangkan bentuk flora fauna yang nyata menjadi sebuah motif dengan cara stilasi. Maka dari itu pemberian dukungan mental sangat diperlukan agar peserta didik berani mengeksplor berbagai bentuk tanpa ada rasa takut mendapatkan komentar salah atau jelek.

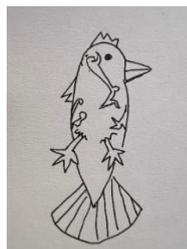
d. Proses Pembuatan Karya dengan penerapan metode *Brainstorming*

Dalam proses ini, peneliti memberikan pancingan akan ide-ide dari para peserta didik. Peneliti memberikan contoh dengan cara demonstrasi di papan tulis berupa pengembangan bentuk atau objek flora dan fauna distilasikan menjadi sebuah motif ragam hias. Dengan berbagai eksplorasi serta penyesuaian dalam penyampaian ke peserta didik. Dari contoh-contoh objek yang telah peneliti berikan, kemudian dijadikan satu hingga terbentuk sebuah karya baru ragam hias. Karya tersebut dievaluasi bersama – sama dengan melibatkan peserta didik agar memberikan tambahan ide dari imajinasi mereka masing-masing. Seluruh ide dari peserta didik akan ditampung, namun peneliti hanya menentukan beberapa ide saja yang dimasukkan untuk melengkapi serta mengembangkan lagi motif ragam hias yang telah peneliti buat dari kumpulan ide-ide peserta didik sebelumnya hingga menjadi sebuah karya baru lagi yang lebih banyak komposisi objek baru didalamnya tentunya dengan distilasi. Penyimpulan terhadap peserta didik dari kegiatan awal hingga akhir merupakan sebuah penerapan metode *brainstorming* bagi setiap individu agar memancing kreativitas mereka dengan diawali sebuah keberanian menerapkan ide terlebih dahulu sehingga memunculkan keberanian juga untuk memvisualisasikan dalam bentuk gambar, bahkan penggabungan dua objek menjadi satu membentuk suatu motif ragam hias yang baru. Setelah peneliti selesai memberikan arahan, kemudian peserta didik memilih salah satu objek flora maupun fauna dari tugas sebelumnya yang diberikan oleh guru mereka dan dikembangkan lagi stilasi bentuk yang mereka buat dengan menggunakan prinsip metode *brainstorming* yang telah mereka pahami sebelumnya. Dengan menggunakan kreativitas mereka, diharapkan para peserta didik dapat

mengeksplorasi secara maksimal saat pembuatan karya.

3. Hasil Analisis Karya Sebelum dan Setelah Penerapan Metode *Brainstorming*

Dalam penelitian ini terdapat 10 karya dari siswa kelas VII C SMP Negeri 3 Gresik. Karya tersebut mengambil tema fauna yang mana dibatasi dengan 4 unsur seni rupa yaitu titik, garis, bidang dan bentuk. Siswa diminta untuk menggambarkan fauna dengan ditambahkan stilasi di dalamnya. Terdapat macam-macam perbedaan hasil karya anak sebelum dan sesudah adanya metode *brainstorming*.



Gambar 4.17 Karya burung sebelum metode *brainstorming*

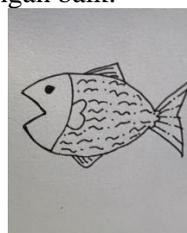
(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.18 Karya burung sesudah metode *brainstorming*

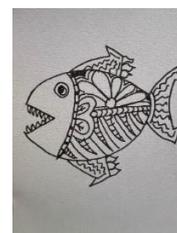
(Sumber: Dokumentasi karya siswa)

Gambar 4.18 menunjukkan peningkatan hasil karya, yang sebelumnya masih banyak keragu-raguan dalam penggoresan dalam gambar 4.17. Penggunaan teknik liner sudah cukup baik dibandingkan karya sebelumnya. Peserta didik tidak lagi menggunakan garis yang kaku, namun sudah menggunakan garis lengkung dan memilih ornamen pendukung seperti ranting pohon. Meskipun masih ada beberapa bagian kosong namun peserta didik sudah mengeksplorasi dengan baik.



Gambar 4.19 Karya ikan sebelum metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)

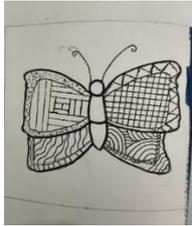


Gambar 4.20 Karya ikan sesudah metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)

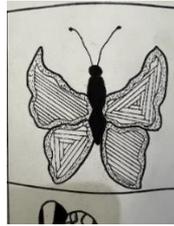
Peningkatan karya juga terjadi dalam hasil karya kedua ini dengan tema ikan. Dalam gambar 4.19 penggambaran objek sudah cukup baik namun dalam penggunaan stilasi masih belum maksimal dan menggunakan pola berulang. Sedangkan dalam gambar 4.20 pola sudah bervariasi, penggunaan teknik liner sudah baik dan peserta didik menambahkan pola

flora didalam objek ikan tersebut sehingga dapat memberikan kesan variasi yang bagus dalam karya tersebut.



Gambar 4.21 Karya kupu-kupu sebelum metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.22 Karya kupu-kupu setelah metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)

Karya kupu-kupu ini tidak terlihat jauh berbeda antara gambar 4.21 dan gambar 4.22 hanya saja perbedaan terdapat dalam tekniknya. Dalam gambar 4.21 masih banyak menggunakan garis lengkung sedangkan dalam 4.22 mengurangi penggunaan garis lengkung dan menggantinya dengan teknik mistar sehingga mengasilkan garis lurus yang teratur dan berulang.



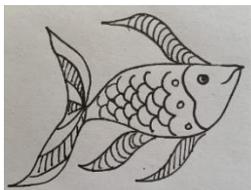
Gambar 4.23 Karya monyet sebelum metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.24 Karya monyet setelah metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.25 Karya ikan arwana sebelum metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.26 Karya ikan arwana setelah metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)

Karya keempat dan kelima dengan tema koala dan ikan arwana ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini ditunjukkan dengan banyaknya variasi pola dalam karya gambar 4.24 dan gambar 4.26. Penambahan objek pendukung seperti ranting dapat menambah

keberagaman bentuk. Dalam karya ikanpun terdapat pola bunga yang menunjukkan bahwa peserta didik bereplorasi dengan sangat baik. Teknik arsir pun juga digunakan saat pembuatan karya sehingga peserta didik tidak hanya terpaku dengan 1 teknik saja.



Gambar 4.27 Karya kumbang sebelum metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.28 Karya kumbang setelah metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.29 Karya angsa sebelum metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.30 Karya angsa setelah metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)

Dalam karya 7 dengan objek kumbang dan karya 8 dengan objek angsa mengalami peningkatan yang sangat baik. Kreativitas peserta didik sangat tersalurkan dalam karya ini. Peserta didik melakukan eksplorasi pola yang meningkat baik. Pada gambar 4.28 penggunaan-penggunaan teknik liner, pointilis dan arsir sudah maksimal sehingga tidak meninggalkan banyak bagian kosong. Bahkan peserta didik sudah mampu menambahkan objek pendukung seperti daun, awan, burung, tanah dan rumput. Pada gambar 4.30 memiliki pola yang bervariasi sehingga membuat objek terlihat sangat menarik. Pemilihan teknik juga sudah sangat baik dan rapih. Dalam kedua karya ini mengalami peningkatan setelah penerapan metode *brainstorming*.



Gambar 4.31 Karya kelinci sebelum metode *brainstorming*

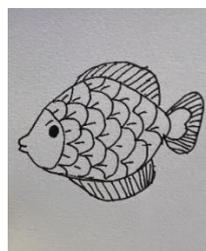
(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.32 Karya kelinci setelah metode *brainstorming*

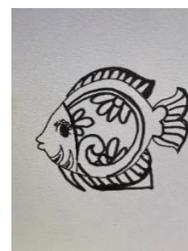
(Sumber: Dokumentasi karya siswa)

didik menerima stimulus dengan baik. Peserta didik dapat mengeksplorasi pola-pola baru dan tidak terbatas oleh materi yang pernah mereka dapatkan sebelumnya. Penggunaan teknik liner, pointilis, arsir bahkan plakat sangat tertuang dengan sangat baik sehingga bidang kosong dapat dimanfaatkan dengan baik dengan mengisi motif atau pola dekoratif dan membuat objek utama menjadi lebih indah. Penambahan pola dekoratif ini bahkan ditambahkan di objek pendukung dari objek utama seperti dalam gambar 4.32. Terdapat stilasi bias juga dalam kedua karya diatas yaitu penggambaran bentuk lingkaran, serta peserta didik juga mengkombinasikan dengan teknik mistar.



Gambar 4.35 Karya ikan sebelum metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.36 Karya ikan setelah metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)

Karya 10 ini memiliki perkembangan yang cukup signifikan. Karya dengan objek ikan ini memiliki perbedaan pola yang cukup jauh berbeda. Dalam gambar 4.35 terdapat penggambaran objek ikan yang hampir sama dengan objek aslinya yaitu memiliki sirip dan sisik ikan sedangkan dalam gambar 4.36 terdapat objek yang sudah menerapkan pola stilasi yang indah, penambahan objek-objek bunga membuat objek menjadi lebih menarik. Penggunaan teknik-tekniknya sudah sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa metode *brainstorming* dapat tersalurkan dengan sangat baik kepada para peserta didik.

Dari 10 karya diatas masing-masing memiliki nilai sebagai berikut :

Tabel 4.1

Indikator Penilaian : Karya Sebelum Penerapan Metode *Brainstorming*

- Indikator penilaian : 1 = sangat kurang
 2 = kurang
 3 = cukup
 4 = baik
 5 = baik sekali

Karya Sebelum Penerapan Metode <i>Brainstorming</i>	Indikator Penilaian				Total Penilaian
	Titik	Garis	Teknik	Bentuk	
Karya 1	1	3	2	3	9
Karya 2	2	3	2	4	11
Karya 3	2	3	3	3	11
Karya 4	2	3	3	3	11
Karya 5	2	3	2	3	10
Karya 6	3	3	3	4	13
Karya 7	2	3	2	4	11
Karya 8	3	2	3	4	12
Karya 9	3	3	3	3	12
Karya 10	1	3	2	4	10



Gambar 4.33 Karya kupu-kupu sebelum metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)



Gambar 4.34 Karya kupu-kupu setelah metode *brainstorming*

(Sumber: Dokumentasi karya siswa)

Pada karya 8 dengan objek kelinci dan karya 9 dengan objek kupu-kupu memiliki variasi pola yang beragam, hal ini menunjukkan bahwa peserta

Tabel 4.2

Indikator Penilaian : Karya Setelah Penerapan Metode *Brainsrorming*

Karya Sebelum Penerapan Metode <i>Brainsrorming</i>	Indikator Penilaian				Total Penilaian
	Titik	Garis	Teknik	Bentuk	
Karya 1	3	4	4	5	16
Karya 2	3	4	4	4	15
Karya 3	4	4	5	5	17
Karya 4	4	5	5	5	19
Karya 5	4	4	5	5	18
Karya 6	5	5	4	5	19
Karya 7	4	5	4	4	17
Karya 8	5	5	4	5	19
Karya 9	4	4	4	4	16
Karya 10	3	5	5	5	18

Indikator penilaian : 1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = baik sekali

4. Efektifitas Penerapan Metode *Brainstorming*

Setelah peneliti melakukan proses penerapan kepada peserta didik dan merek dapat menghasilkan karya yang jauh lebih baik dan peserta didik dapat mengeksplorasi kretivitas mereka tanpa terbatas oleh materi umum yang pernah mereka terima saat pembelajaran seni budaya sebelumnya. Penerapan metode ini dilakukana dalam waktu yang singkat namun mendapatkan hasil yang sangat baik, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *brainstorming* ini efektif bagi proses pembelajaran seni budaya di kelas VII C SMP Negeri 3 Gresik. Metode *brainstorming* ini dapat di terapkan dalam jangka panjang sehingga menghasilkan output pembelajaran yang baik. Metode *brainstorming* bertujuan agar peserta didik dapat mengumpulkan gagasan kreatif dalam waktu singkat dan menghasilkan solusi tepat dalam sebuah permasalahan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk merangsang otak peserta didik agar mampu untuk berpikir secara logis, kreatif, dan spontan dalam pemecahan masalah. Melalui kegiatan seperti ini, akan membantu melatih otak untuk berpikir out of

the box dan bisa melihat masalah dari berbagai perspektif serta memberikan solusinya. *Brainstorming* ini bisa dilakukan seecara kelompok maupun individual. Penerapan metode *brainstorming* ini tidak hanya bisa digunakan dalam kegiatan seni namun bisa digunakan dalam berbagai mata pelajaran bahkan pada kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat peneliti simpulkan bahwa Penerapan metode *brainstorming* pada mata pelajaran seni budaya siswa kelas VII C SMP Negeri 3 Gresik yaitu diperoleh dari data observasi dan karya siswa. Yaitu peneliti secara langsung mengamati proses pembelajaran sebelum penerapan metode brainsrorming, peneliti juga melakukan proses penerapan metode brainsrorming, dan menganalisis hasil karya siswa sebelum dan setelah mendapatkan penerapan metode brainsrorming.

Dari 10 siswa mereka membuat karya dengan tema hewan dan hasil karya mereka menunjukkan peningkatan yang sangat baik dari karya sebelum penerapan metode brainsrorming ke karya setelah penerapan metode brainsrorming. Rata-rata dari mereka menerima stimulus yang disampaikan oleh peneliti dengan baik sehingga memberikan output yang baik. Para peserta didik dapat lebih mengembangkan kreativitasnya dan dapat mengeksplorasi pola dengan lebih bebas tanpa takut salah atau disalahkan karena dalam penerapan metode brainsrorming ini anak tidak dibatasi dan dikritisi atas karya yang mereka buat.

Penerapan metode brainsrorming dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran seni budaya siswa kelas VII C SMP Negeri 3 Gresik dengan dibuktikan hasil karya mereka. Penerapan metode brainsrorming ini tgidak hanya bisa digunakan dalam mata pelajaran seni budaya , namun nisa digunakan juga dalam mata pelajaran lain bahkan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah melihat kenyataan dari hasil analisis data dan hasil penelitian peneliti yang telah ditemukan, peneliti memberikan saran-saran yang peneliti anggap perlu antara lain sebagai berikut :(1) Kepada kepala sekolah, agar hendaknya dapat lebih memperhatikan metode pembelajaran yang dilakukan oleh para guru, agar terdapat evaluasi yang dapat meningkat kualitas kegiatan dan hasil belajar para peserta didik; (2) Kepada guru, agar dapat memilih metode yang tepat dan bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan para peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru; (3) Kepada peserta didik SMP Negeri 3 Gresik agar senantiasa berupaya untuk meningkatkan hasil dalam pembelajaran, salah satunya dengan banyak

membaca, berlatih, dan bertanya kepada guru;
(4) Kepada peneliti selanjutnya, agar dapat meneliti dan menerapkan metode *brainstorming* secara lebih jangka Panjang sehingga perkembangan anak pun akan lebih terlihat perbedaannya.

REFERENSI

- Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Systeem Pendidikan Nasional. Depdiknas (2003).
- Peraturan Pemerintah Undang-undang Nomor 32 tahun 2004 tentang perubahan atas Pemerintah daerah No. 22 tahun 1999 tentang Pemerintah Daerah. Sekretariat Negara. Jakarta: Pemerintah Indonesia (2004).
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdiknas. (2005).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas. (2006).
- Ardian, Aan dan Djatmiko, Riswan. 2007. Pengembangan Model Pembelajaran *Brainstorming* Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Praktik Fabrikasi. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2009. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Buchari, Alma. 2013. Kewirausahaan. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Dedi Supriadi. 1994. Kreativitas, Kebudayaan, & Perkembangan Iptek. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Garha, O dan Idris, M. 1979. Seni Rupa Program Spesialisasi I. Jakarta. C.V. Angkasa
- Hisrich, R., & Peters. M.P & Shepherd, D. 2008. Kewirausahaan Edisi 7. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Kemdikbud. 2017. Materi Bimbingan Teknis Fasilitator dan Instruktur Kurikulum 2013 tahun 2017 untuk Sekolah Menengah Pertama Mata pelajaran Seni Budaya. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Maswan Khoirul Muslimin. 2011. Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Terhadap Pembentukan Karakter Anak Generasi. Z. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora Vol.2, No.2 Desember 2022
- Munandar, U. 1999. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: P.T Gramedia Widya Indonesia.
- Pamadhi, H., dan Sukardi, E. S. 2008. Seni Keterampilan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Putra, S. R. 2013. Panduan Pendidikan Berbasis Bakat Siswa. Jogjakarta: DIVA Press.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdil 2009. Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra
- Sigit Setiawan. 2013. Nyalakan Kelasmu dengan 20 Metode Mengajar dan Aplikasinya. Jakarta : Gramedia
- Siswoyo, Dwi, dkk. 2008. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2012. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Victor Lowenfeld, W, Lambert Brittain. 1982. Creative and Mental Growth. Macmillan Publishing Co, Inc. 866 Third Avenue, New York.