

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROUND ROBIN
BRAINSTORMING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI
KELAS X DI SMA PERTIWI 1 PADANG**

Eka Suryani Harahap¹, Nofrion²

Universitas Negeri Padang

ekasuryani305@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low geography learning outcomes of grade X students at SMA Pertiwi 1 Padang. Learning tends to be teacher-centered, students tend to be passive in learning activities so that students easily feel bored and their concentration levels decrease. The purpose of this study is to determine the effectiveness of using the Round Robin Brainstorming method on basic mapping material in improving geography learning outcomes. This study uses quantitative research with experimental methods. This study uses a quasi-experimental research design, namely a method to determine cause and effect relationships. The sample of this study amounted to 30 people, with data collection techniques through tests and documentation. The statistical tests of this study include normality tests, homogeneity tests, N-Gain tests, and hypothesis tests. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the Round Robin Brainstorming learning model is proven to be more effective than conventional learning models in improving geography learning outcomes. This is proven in the experimental class where the N-gain value is 76.36%, included in the "effective" category, while the control class obtained a value of 42.42%, included in the "less effective" category. Independent Sample Test, the significance level value is $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the Round Robin Brainstorming learning model is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Round Robin Brainstorming, learning outcomes, Geography

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar geografi Kelas X di SMA Pertiwi 1 Padang. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru atau *teacher centered*, siswa cenderung bersikap pasif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa mudah merasa jenuh dan tingkat konsentrasi mereka menurun. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *Round Robin Brainstorming* pada materi dasar-dasar pemetaan dalam meningkatkan hasil belajar geografi. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi experimental design* (eksperimen semu), yaitu metode untuk mengetahui hubungan sebab akibat. Sampel penelitian ini berjumlah 30 orang, dengan teknik pengumpulan data melalui tes dan dokumentasi. Uji statistik penelitian ini berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* terbukti lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar geografi. Hal ini dibuktikan pada kelas

eksperimen diperoleh nilai N-Gain sebesar 76.36% termasuk dalam kategori “efektif” sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 42.42% termasuk kategori “kurang efektif”. *Independent Samples Test*, nilai taraf signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat efektivitas model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Kata Kunci: *Round Robin Brainstorming*, Hasil Belajar, Geografi

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia untuk dapat membuat manusia itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa adalah geografi. Namun pada kenyataannya, saat ini mata pelajaran geografi dipandang membosankan karena dianggap sebagai pelajaran yang komprehensif

(Mahat, dkk,2020). Hal ini ditemui juga di lapangan, pembelajaran geografi di sekolah sering kali masih terkesan monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru lebih banyak menggunakan model ceramah, pemberian tugas, atau diskusi yang kurang bervariasi, sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi untuk belajar. Akibatnya, hasil belajar yang dicapai tidak sesuai harapan.

Ketepatan pendidik memilih model, media dan sumber belajar akan mengoptimalkan tumbuh kembangnya potensi peserta didik sebagai pembelajar (Joyce & Weil dalam Nofrion et al., 2022). Proses belajar siswa dikatakan berhasil, apabila siswa mampu membentuk perilaku yang baik pada dirinya yang mencerminkan dalam hal pengetahuan dan keterampilan (Dila, A., & Nofrion, N. 2023). Keberhasilan seorang peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari dalam maupun dari luar

(Tibahary & Muliana, 2018). Salah satu faktor yang cukup berpengaruh dalam dunia pembelajaran bagi guru maupun siswa ini adalah mengenai penggunaan model pembelajaran oleh guru.

Model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berorientasi pada kerja sama antar peserta didik dengan menekankan tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok dalam memahami materi pembelajaran. Keunggulan model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* antara lain mampu melatih siswa dalam keterampilan berbagi ide dan pendapat dengan teman satu kelompok, memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswa untuk menyampaikan ide secara bergiliran. Model *Round Robin Brainstorming* dapat mendorong siswa untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan pendapat tanpa rasa takut, serta membantu mengendalikan perilaku siswa dalam kelompok melalui aturan diskusi yang jelas dan terstruktur

Terdapat beberapa faktor utama yang menjadi akar masalah dalam proses pembelajaran, yaitu: (1)

Rendahnya minat siswa dalam memperhatikan dan mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat dari perilaku sebagian siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, berbincang dengan teman sebangku, sibuk dengan aktivitas lain, bahkan bermain *game* selama proses pembelajaran. (2) Siswa cenderung bersikap pasif dalam kegiatan pembelajaran karena menganggap guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, sementara peran siswa hanya sebagai penerima informasi. Akibatnya, aktivitas pembelajaran di kelas hanya didominasi oleh beberapa siswa yang aktif. Proses pembelajaran terkesan monoton sehingga menimbulkan rasa jenuh, dan kreativitas siswa tidak berkembang secara optimal karena kegiatan belajar hanya terbatas pada menyimak, mengekspresikan pendapat secara terbatas, serta mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar geografi

siswa. (3) Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih kurang menerapkan variasi model pembelajaran yang beragam, sehingga siswa mudah merasa jenuh dan tingkat konsentrasi mereka menurun, terutama ketika pembelajaran berlangsung pada jam siang hari.

Berdasarkan keseluruhan permasalahan tersebut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran *Roud Robin Brainstorming* dalam pembelajaran geografi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan desain

penelitian *quasi experimental design* (eksperimen semu), menurut Ningsih (dalam Aritonang dan Safitri, 2021) metode *quasi* eksperimen merupakan suatu bentuk eksperimen dengan ciri utama validitasnya tidak dilakukan secara random, melainkan kelompok atau kelas yang sudah ditentukan, yang mana pada tahap awal setiap kelompok atau kelas diberikan tes yang sama, kemudian kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Round Robin Brainstorming* yaitu metode untuk mengetahui hubungan sebab akibat. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok kedua tidak diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut dengan kelas eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut dengan kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas eksperimen yaitu kelas X-E4. Penelitian ini dilakukan dengan dua kali pertemuan. Jumlah siswa yang hadir pada pertemuan satu adalah 30

orang dan pertemuan dua adalah 30 orang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa SMA Pertiwi 1 Padang. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model *Round Robin Brainstorming* dan kelas control yang menggunakan model konvensional. Selanjutnya penerapan model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* terhadap hasil belajar dapat dilihat pada uji statistik berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebar dengan normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* karena jumlah sampel kecil dari 50. Data dapat dikatakan distribusi normal, apabila nilai signifikasi (Sig) sig. > α = 0,05. Sebaliknya, apabila nilai signifikasi (Sig) sig. < α = 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality				
Hasil Belajar	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
	Pretest kontrol	0,932	30	0,057
	Posttest kontrol	0,948	30	0,148
	Pretest eksperimen	0,932	30	0,056
	Posttest eksperimen	0,934	30	0,063

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik pada pretest dan posttest menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Shapiro-Wilk*, dimana pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikasi pretest sebesar 0,056 dan posttest sebesar 0,063. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai signifikasi pretest sebesar 0,057 dan posttest sebesar 0,148. Karena seluruh nilai signifikasi lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan data hasil belajar siswa berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol yang

telah diberikan perlakuan memiliki varians yang sama atau homogeny

Tabel 2. Hasil uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	0,382	1	58	0,539
	Based on Median	0,256	1	58	0,615
	Based on Median and with adjusted df	0,256	1	53.451	0,615
	Based on trimmed mean	0,391	1	58	0,534

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas menggunakan analisis *Homogeneity of Variance* pada tabel di atas dapat diketahui nilai sig. Based on mean untuk variable hasil belajar geografi siswa adalah sebesar 0,539. Dimana nilai sig. $0,539 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar geografi nilai posttest pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol adalah homogeny.

Tabel 3 Hasil Uji NGain

Descriptives			
Kelompok	statistic		Kriteria
Kelas Eksperimen	Mean	76.3610	Efektif
Kelas Kontrol	Mean	42.4279	Kurang efektif

Berdasarkan hasil analisis Uji-NGain ternormalisasi pada tabel di atas dapat diketahui rata-rata N-Gain persen untuk kelas eksperimen (model pembelajaran Round Robin Brainstorming) adalah sebesar 76.3610 atau 76,36% termasuk dalam kategori “efektif”. Sedangkan kelas kontrol (konvensional) memiliki rata rata N-Gain persen sebesar 42.4279 atau 42,42% yang termasuk kategori “kurang efektif, berdasarkan tabel kategori keefektifan nilai N-gain(%)”.

Independent Samples Test

Hasil signifikasi sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat efektivitas model pembelajaran Round Robin Brainstorming dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan model pembelajaran Round Robin Braistorming terbukti efektif dalam

meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari pengolahan data yang menunjukkan bahwa nilai efektivitas berada pada kategori efektif dengan persentase >76% yaitu 76.3610. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Round Robin Brainstorming* mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Kelompok	pretest	posttest	%
Kontrol	48,6	70,3	44,65%
eksperimen	50,6	87,5	72,92%

Peningkatan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton. Pada model *Round Robin Brainstorming* siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan dan mendiskusikan jawaban. Keterlibatan aktif tersebut membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik. Selain itu proses diskusi secara

bergiliran mampu melatih kemampuan berpikir kritis komunikasi, dan keberanian siswa dalam menyampaikan ide.

Pendapat ini sejalan dengan penelitian terdahulu (Ruslani & Rahmi 2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Robin Brainstorming* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X E 4 DI MAN Lima Puluh Kota” mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Round Robin Brainstorming* berdampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa. *Round Robin Brainstorming* merupakan model yang efektif untuk memperbaiki kualitas hasil belajar geografi dibandingkan model tradisional. Hasil penelitian ini sejalan juga Maftuhah (2023) yang membahas “Pengaruh Metode Pembelajaran *Round Robin Brainstorming* (RRB) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Sendangagung Paciran Lamongan” bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara model pembelajaran kooperatif tipe *Round Robin Brainstorming* terhadap hasil belajar

siswa. Penelitian ini sejalan juga dengan Juliani.R (2025) hasil belajar siswa dengan penerapan model Round Robin Brainstorming juga mengalami sebuah peningkatan pada setiap siklusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Round Robin Brainstorming* efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* terbukti lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA Pertiwi 1 Padang. Hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen diperoleh nilai N-Gain sebesar 76.36% termasuk dalam kategori “efektif” sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 42.42% termasuk kategori “kurang efektif”. Setelah diterapkan model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 87,5 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35, sedangkan kelas kontrol sebesar 70,3 dengan

nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 35. Seperti yang ditunjukkan oleh analisis data siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* memiliki hasil belajar yang baik dibandingkan siswa dengan model konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, D., Arifmiboy, A., Deswalantri, D., & Januar, J. (2023). Pengaruh Metode Kooperatif Tipe Round Robin Brainstorming Terhadap Keterampilan Berfikir Siswa Pada Pembelajaran Fiqih MTsS YATI. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(4), 15-26.
- Amallah, AN, Hidayat, I., Subiyati, S., Murtiningsih, M., Maryatun, H., & Rofingi, I. (2025). Penerapan Model Round Robin Brainstorming dalam Meningkatkan Kerjasama Tim. *Mahasiswa Penelitian Jurnal Ilmiah* , 2 (2), 950-960.
- Amelia, A. R., & Inayatillah, F. (2025). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Robin Brainstorming Untuk Meningkatkan Keterampilan Berdiskusi Pada Peserta Didik Kelas Viii Smpn 20 Surabaya. *BAPALA*, 12(2), 622-635.
- Aritonang, Indah dan Iskamiani Safitri. 2021. “ Pengaruh Blended Learning Terhadap Peningkatan Literasi Matematika Siswa”. *Jurnal Cendikia*, 5(1),735-743.

- Budiman, H. M., & Nofrion, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Exo Olo Task Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(2), 185-198.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 561738.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 561738.
- Damayanti, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Robin Brainstorming Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Upt Spf Sd Inpres Kassi–Kassi 1 Kota Makassar.
- Dila, A., & Nofrion, N. (2023). Pengaruh Penerapan Case Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi. *Jurnal Buana*, 7(3), 332-338.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Juliani, R. (2025). *Penerapan model Round Robin Brainstorming untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Khorurrohimah, S., & Nuryadi, N. (2024). Pengaruh Model Round-Robin Brainstroming terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 3578-3584.
- Maftuhah, M., & Lathifah, E. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Round Robin Brainstorming (RRB) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Sendangagung Paciran Lamongan. *Halimi: Journal of Education*, 4(2), 17-28.
- Mahat, Hanifah, dkk., 2020. Penggunaan dan Penerimaan Bahan Bantu Mengajar Multimedia Terhadap Keberkesanan Pembelajaran Geografi. *Malaysian Journal of Society and Space*, 16(3), 219-234.
- Nofrion, N., Febriani, R. D., Utomo, E. P., Al Aziz, S., Yuca, V., & Purwanto, S. (2022). Pelatihan untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Mengelola Interaksi dan Aktivitas Belajar Daring Menggunakan Aplikasi Padlet. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 2(2), 281-294.
- Sarumaha, M. (2023). Bab I Pengertian Model Pembelajaran. *Model-Model Pembelajaran*, 5.
- Ruslani, Silfia, and Lailatur Rahmi. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Robin Brainstorming Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X E 4 DI MAN Lima Puluh Kota.” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5(6): 7487–96.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal*

- Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215-226.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati. (2018). Pengaruh pembelajaran kooperatif teknik Round robin brainstorming terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 4 Tapung Kabupaten Kampar.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56.
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-model pembelajaran inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54-64.
- Ubabuddin, U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18-27.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(01).
- Winarni, Endang Widi. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research dan Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yanti, R. N., Melati, A. S., & Zanty, L. S. (2019). Analisis kemampuan pemahaman dan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP pada materi relasi dan fungsi. *Jurnal cendekia*, 3(1), 209-219.