

PENERAPAN METODE BRAINSTORMING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENTREPRENEURSHIP

Elly syahadati¹, Ageung Darajat²
Universitas PGRI, Indonesia

Correspondence email: syahadati1979@gmail.com

Received: 4th of May 2026, Accepted: 27th of May 2026, Published: 29th of June 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas mahasiswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode Brainstorming pada mata kuliah Entrepreneurship serta mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran Entrepreneurship. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan planning, acting, observing, dan reflecting. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas PGRI Pontianak sebanyak 24 mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kreativitas, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Brainstorming dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata nilai kreativitas mahasiswa pada pra siklus sebesar 61,25 menjadi 73,50 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 82,42 pada siklus II. Selain itu, mahasiswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu menghasilkan ide-ide kreatif dalam pembelajaran Entrepreneurship. Dengan demikian, metode Brainstorming efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Entrepreneurship.

Kata Kunci: *Brainstorming, kreativitas, entrepreneurship, mahasiswa, PTK.*

PENDAHULUAN

Pengangguran terdidik masih menjadi salah satu tantangan yang dihadapi pendidikan tinggi di Indonesia. Kondisi tersebut menuntut perguruan tinggi untuk tidak hanya menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi akademik, tetapi juga mampu menciptakan lapangan pekerjaan melalui jiwa kewirausahaan. Oleh karena itu, pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreativitas, inovasi, dan kemandirian menjadi bagian penting dalam proses pendidikan tinggi. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui penyelenggaraan mata kuliah *Entrepreneurship* yang bertujuan membentuk pola pikir kewirausahaan (entrepreneurial mindset) pada mahasiswa.

Kewirausahaan merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan peluang melalui kreativitas, inovasi, serta keberanian mengambil risiko untuk menghasilkan nilai ekonomi maupun sosial (Echdar, 2020). Dalam konteks pendidikan tinggi, pembelajaran *Entrepreneurship* tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep bisnis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis, komunikatif, dan kolaboratif. Kreativitas menjadi kompetensi utama yang harus dimiliki mahasiswa karena kemampuan tersebut berperan dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan permasalahan, serta menciptakan

inovasi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat (Gardner, 2018).

Namun demikian, proses pembelajaran *Entrepreneurship* masih sering didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada dosen sehingga partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa cenderung pasif, kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta belum mampu menghasilkan gagasan usaha yang kreatif dan inovatif. Rendahnya kreativitas mahasiswa menjadi salah satu kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran kewirausahaan.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa adalah metode *Brainstorming*. Metode ini merupakan teknik pembelajaran kelompok yang memberikan kesempatan kepada setiap peserta untuk mengemukakan sebanyak mungkin ide tanpa adanya kritik pada tahap awal diskusi. Suasana belajar yang terbuka dan kolaboratif mendorong mahasiswa berpikir divergen, berani menyampaikan pendapat, serta mengembangkan berbagai alternatif solusi terhadap suatu permasalahan (Hermawan, 2020). Selain meningkatkan kreativitas, metode *Brainstorming* juga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan dalam dunia kewirausahaan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan metode *Brainstorming* mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Iskandarwassid (2019) menyatakan bahwa metode *Brainstorming* efektif digunakan untuk menghasilkan ide-ide baru, meningkatkan minat belajar, serta membangun sikap positif dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode ini memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran *Entrepreneurship* yang menuntut mahasiswa mampu menghasilkan inovasi dan peluang usaha.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan tingkat kreativitas mahasiswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Brainstorming* pada mata kuliah *Entrepreneurship*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas mahasiswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif di perguruan tinggi serta menjadi alternatif bagi dosen dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi kewirausahaan mahasiswa.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kreativitas Mahasiswa dalam Pembelajaran *Entrepreneurship*

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh mahasiswa pada abad ke-21. Perubahan dunia kerja yang berlangsung sangat cepat akibat perkembangan

teknologi, globalisasi, dan digitalisasi menuntut lulusan perguruan tinggi tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga mampu menghasilkan inovasi, memecahkan masalah, serta menciptakan peluang kerja secara mandiri. Dalam konteks tersebut, kreativitas menjadi modal penting bagi mahasiswa untuk menghadapi tantangan kehidupan profesional maupun sosial.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2015), kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti memiliki daya cipta atau kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas tidak hanya diartikan sebagai kemampuan menciptakan produk baru, tetapi juga mencakup kemampuan mengembangkan gagasan, menemukan alternatif penyelesaian masalah, dan menghasilkan inovasi yang bermanfaat bagi lingkungan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Echdar (2020) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan individu dalam menuangkan ide, menemukan solusi terhadap berbagai persoalan, serta menciptakan peluang baru yang bernilai ekonomi maupun sosial. Dewi (2019) menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan ide-ide orisinal yang mampu memberikan nilai tambah terhadap suatu kondisi atau permasalahan.

Dalam lingkungan perguruan tinggi, kreativitas menjadi indikator penting keberhasilan proses pembelajaran. Mahasiswa yang kreatif cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mampu berpikir fleksibel, berani mengambil keputusan, memiliki kemampuan berkolaborasi, serta mampu menghubungkan berbagai konsep menjadi solusi yang inovatif. Gardner (2018) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan bagian dari kecerdasan manusia yang harus dikembangkan melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan tanpa takut melakukan kesalahan.

Pembelajaran yang berorientasi pada kreativitas akan mendorong mahasiswa menjadi pembelajar aktif (active learner). Mahasiswa tidak lagi hanya menerima informasi dari dosen, melainkan berperan sebagai subjek pembelajaran yang membangun pengetahuan melalui diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Kondisi tersebut akan meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis yang sangat diperlukan dalam dunia kewirausahaan.

Pada mata kuliah Entrepreneurship, kreativitas memiliki posisi yang sangat strategis karena aktivitas kewirausahaan pada dasarnya merupakan proses menghasilkan nilai tambah melalui inovasi. Seorang calon wirausahawan harus mampu melihat peluang yang belum dimanfaatkan, mengembangkan produk atau jasa yang berbeda, serta menyusun strategi bisnis yang adaptif terhadap perubahan pasar. Oleh karena itu, proses pembelajaran Entrepreneurship harus mampu menumbuhkan budaya berpikir kreatif sejak mahasiswa berada di bangku kuliah.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa dapat

ditingkatkan melalui penggunaan metode pembelajaran yang bersifat partisipatif. Margareta dkk. (2016) menemukan bahwa pembelajaran kewirausahaan yang memberikan ruang diskusi terbuka mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan ide bisnis baru. Temuan tersebut diperkuat oleh Rahayu (2020) yang menyatakan bahwa mahasiswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan inovatif ketika dosen menerapkan strategi pembelajaran yang menuntut partisipasi langsung peserta didik.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas mahasiswa merupakan kemampuan menghasilkan ide, gagasan, strategi, maupun solusi baru yang orisinal, bernilai, dan aplikatif sehingga mampu memberikan kontribusi terhadap penyelesaian berbagai permasalahan, khususnya dalam bidang kewirausahaan.

B. Metode Brainstorming dalam Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan komponen penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Pemilihan metode yang tepat akan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, sekaligus mampu mengembangkan kemampuan berpikir mahasiswa. Salah satu metode yang dinilai efektif dalam mengembangkan kreativitas adalah Brainstorming atau curah pendapat.

Brainstorming merupakan teknik pembelajaran kelompok yang memberikan kesempatan kepada seluruh peserta untuk menyampaikan sebanyak mungkin gagasan tanpa adanya kritik pada tahap awal diskusi. Tujuan utama metode ini adalah menghasilkan berbagai alternatif solusi terhadap suatu permasalahan melalui partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Prinsip utama Brainstorming adalah setiap gagasan dihargai sehingga mahasiswa merasa aman untuk mengemukakan pendapat tanpa rasa takut melakukan kesalahan.

Menurut Hermawan (2020), penerapan Brainstorming dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu membentuk kelompok belajar, menyampaikan materi pembelajaran, memberikan permasalahan yang harus dipecahkan bersama, meminta mahasiswa menyampaikan ide sebanyak mungkin, mencatat seluruh ide yang muncul, kemudian mengevaluasi dan memilih alternatif solusi terbaik. Tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen sebelum melakukan analisis secara konvergen terhadap solusi yang dihasilkan. Metode Brainstorming memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran. Pertama, metode ini meningkatkan partisipasi mahasiswa karena setiap peserta memperoleh kesempatan yang sama untuk menyampaikan pendapat. Kedua, Brainstorming mampu meningkatkan keberanian mahasiswa dalam berkomunikasi di depan kelompok. Ketiga, metode ini mendorong munculnya ide-ide inovatif melalui proses saling melengkapi gagasan antaranggota kelompok. Keempat, suasana

pembelajaran menjadi lebih demokratis sehingga mahasiswa merasa dihargai sebagai bagian dari proses pembelajaran. Damayanti dan Pudjawan (2016) menyatakan bahwa penerapan Brainstorming mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena mahasiswa terdorong untuk menganalisis berbagai alternatif solusi sebelum menentukan keputusan terbaik. Penelitian Djatmiko dan Ardian (2018) juga menunjukkan bahwa metode Brainstorming efektif meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah praktik karena mahasiswa lebih aktif mengeksplorasi ide dibandingkan menggunakan metode ceramah konvensional.

Hasil penelitian Darningwati (2020) memperlihatkan bahwa Brainstorming tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperbaiki kemampuan mahasiswa dalam mengorganisasi gagasan secara sistematis. Mahasiswa menjadi lebih mudah mengembangkan ide awal menjadi konsep yang lebih matang melalui diskusi kelompok. Temuan tersebut diperkuat oleh Fazilla (2020) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang terbuka dan kolaboratif menjadi faktor utama meningkatnya kreativitas mahasiswa selama proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Entrepreneurship, Brainstorming menjadi metode yang relevan karena aktivitas kewirausahaan identik dengan pencarian peluang, inovasi produk, penyelesaian masalah, serta pengambilan keputusan. Proses Brainstorming memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam mengidentifikasi kebutuhan pasar, mengembangkan konsep usaha, menganalisis peluang bisnis, hingga merumuskan strategi pemasaran secara kreatif.

Dengan demikian, Brainstorming tidak hanya berfungsi sebagai metode diskusi, tetapi juga sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang merupakan kompetensi utama seorang entrepreneur.

C. Entrepreneurship sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Mahasiswa

Entrepreneurship merupakan salah satu mata kuliah yang dirancang untuk membentuk karakter mahasiswa agar memiliki jiwa kewirausahaan, kemampuan inovasi, serta keberanian mengambil risiko dalam menciptakan peluang usaha. Pembelajaran kewirausahaan tidak hanya berorientasi pada penguasaan teori bisnis, tetapi juga membentuk pola pikir (entrepreneurial mindset) yang kreatif, adaptif, dan mandiri.

Menurut Echdar (2020), kewirausahaan adalah kemampuan seseorang menciptakan sesuatu yang baru melalui kreativitas dan inovasi sehingga menghasilkan nilai ekonomi maupun sosial. Dewi (2019) menjelaskan bahwa kewirausahaan merupakan proses

memanfaatkan peluang melalui kemampuan berpikir kreatif, pengambilan keputusan, serta keberanian menghadapi ketidakpastian.

Malawat (2019) menegaskan bahwa pendidikan kewirausahaan memiliki peran strategis dalam mengurangi pengangguran terdidik karena mampu membentuk lulusan yang tidak hanya mencari pekerjaan, tetapi juga mampu menciptakan lapangan kerja. Oleh karena itu, proses pembelajaran Entrepreneurship harus memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan mahasiswa berpikir inovatif, mengidentifikasi peluang bisnis, menyusun strategi usaha, serta menghasilkan produk yang memiliki nilai tambah.

Implementasi pembelajaran kewirausahaan yang hanya menggunakan metode ceramah sering kali kurang mampu mengembangkan kreativitas mahasiswa. Sebaliknya, pembelajaran berbasis diskusi, pemecahan masalah, simulasi bisnis, dan Brainstorming terbukti lebih efektif dalam membangun kemampuan berpikir kreatif karena mahasiswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

D. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari kondisi awal bahwa kreativitas mahasiswa dalam mata kuliah Entrepreneurship masih tergolong rendah. Mahasiswa cenderung pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta belum mampu menghasilkan ide bisnis yang inovatif. Salah satu penyebab kondisi tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah sehingga kesempatan mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas belum optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diterapkan metode Brainstorming sebagai tindakan dalam penelitian. Melalui kegiatan curah pendapat, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan berbagai gagasan secara bebas, berdiskusi dalam kelompok, memberikan tanggapan terhadap ide teman, dan bersama-sama memilih solusi terbaik terhadap permasalahan kewirausahaan yang diberikan dosen.

Proses Brainstorming diperkirakan mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan berpikir divergen, kemampuan berkolaborasi, serta keterampilan memecahkan masalah. Peningkatan kemampuan tersebut selanjutnya akan berdampak pada meningkatnya kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan ide usaha yang inovatif dan aplikatif.

Dengan demikian, hubungan antar komponen dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: penggunaan metode Brainstorming sebagai variabel tindakan akan menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Kondisi tersebut mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang ditandai dengan

bertambahnya jumlah ide, meningkatnya kualitas solusi yang dihasilkan, keberanian menyampaikan pendapat, serta kemampuan mengembangkan peluang usaha. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, hipotesis tindakan penelitian ini adalah bahwa penerapan metode Brainstorming dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Entrepreneurship.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui penerapan metode *Brainstorming* pada mata kuliah *Entrepreneurship*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya sehingga proses pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Akademik 2024/2025 di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas PGRI Pontianak. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester VI kelas A Pagi yang mengikuti mata kuliah *Entrepreneurship* sebanyak 24 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena kelas tersebut menjadi kelas tempat diterapkannya tindakan pembelajaran.

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas, yaitu penerapan metode *Brainstorming*, dan variabel terikat, yaitu kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran *Entrepreneurship*. Implementasi metode *Brainstorming* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pembentukan kelompok belajar, penyampaian materi, pemberian permasalahan kewirausahaan, penggalian ide atau gagasan dari seluruh mahasiswa, pencatatan seluruh ide yang muncul, serta diskusi untuk mengevaluasi dan menentukan alternatif solusi terbaik.

Teknik pengumpulan data meliputi tes kreativitas, observasi, dan dokumentasi. Tes kreativitas digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas mahasiswa sebelum tindakan, pada akhir siklus I, dan pada akhir siklus II. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran, seperti partisipasi dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan menghasilkan ide-ide kreatif. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa daftar hadir, foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas mahasiswa berdasarkan rata-rata skor tes pada setiap siklus, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan aktivitas, partisipasi, dan perilaku mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan adanya peningkatan hasil tes kreativitas serta meningkatnya keaktifan mahasiswa dalam mengemukakan gagasan, berdiskusi, dan memecahkan permasalahan kewirausahaan melalui penerapan metode *Brainstorming*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas PGRI Pontianak yang mengambil mata kuliah Entrepreneurship kelas A Pagi sebanyak 24 mahasiswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan menerapkan metode Brainstorming untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran Entrepreneurship.

1. Hasil Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi awal dan memberikan tes kreativitas kepada mahasiswa sebelum diterapkannya metode Brainstorming. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih pasif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa cenderung kurang percaya diri dalam menyampaikan ide dan kurang aktif dalam berdiskusi.

Berdasarkan hasil tes awal, diperoleh rata-rata kreativitas mahasiswa sebesar 61,25 dengan kategori cukup. Hanya beberapa mahasiswa yang mampu mengemukakan ide kreatif terkait pengembangan usaha dan penyelesaian masalah kewirausahaan.

2. Hasil Siklus I

Pada siklus I, dosen mulai menerapkan metode Brainstorming sesuai tahapan yang telah direncanakan. Mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diberikan permasalahan terkait kewirausahaan untuk didiskusikan bersama.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran. Mahasiswa mulai aktif menyampaikan pendapat dan ide-ide sederhana terkait peluang usaha. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dibandingkan sebelum tindakan dilakukan.

Hasil tes kreativitas pada siklus I mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai sebesar 73,50. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa mahasiswa yang belum berani menyampaikan ide secara maksimal dan masih bergantung pada anggota kelompok lain.

3. Hasil Siklus II

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Dosen memberikan motivasi lebih intensif kepada mahasiswa serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh anggota kelompok untuk menyampaikan gagasan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengemukakan ide-ide kreatif. Mahasiswa mampu menghasilkan berbagai gagasan usaha yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Hasil tes kreativitas mahasiswa pada siklus II meningkat menjadi 82,42 dengan kategori baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode Brainstorming dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Entrepreneurship.

4. Perbandingan Hasil Kreativitas Mahasiswa

Tahap Penelitian	Rata-rata Nilai Kreativitas	Kategori
Pra Siklus	61,25	Cukup
Siklus I	73,50	Baik
Siklus II	82,42	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan kreativitas mahasiswa dari pra siklus hingga siklus II setelah diterapkannya metode Brainstorming.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Brainstorming dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Entrepreneurship. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes kreativitas maupun aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pra siklus, kreativitas mahasiswa masih tergolong rendah. Mahasiswa cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebelumnya masih berpusat pada dosen sehingga kesempatan mahasiswa untuk berpikir kreatif belum optimal.

Setelah diterapkan metode Brainstorming pada siklus I, mahasiswa mulai menunjukkan perubahan positif. Metode Brainstorming memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menyampaikan ide secara bebas tanpa takut dikritik. Situasi pembelajaran yang terbuka dan interaktif membantu mahasiswa lebih berani dalam mengemukakan pendapat serta bekerja sama dalam kelompok.

Peningkatan kreativitas mahasiswa semakin terlihat pada siklus II. Mahasiswa menjadi lebih aktif berdiskusi, mampu menghasilkan ide-ide baru, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan solusi terhadap permasalahan kewirausahaan. Hal ini menunjukkan bahwa metode Brainstorming mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong mahasiswa berpikir kritis, kreatif, serta inovatif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Howard Gardner yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu kecerdasan yang penting dikembangkan dalam

proses pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Echdar bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan ide baru dan menemukan peluang usaha secara inovatif.

Metode Brainstorming efektif diterapkan dalam pembelajaran Entrepreneurship karena mahasiswa dilatih untuk aktif berpikir, berpendapat, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Dengan demikian, penerapan metode Brainstorming dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa di perguruan tinggi, khususnya pada mata kuliah Entrepreneurship.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan metode *Brainstorming* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah *Entrepreneurship*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Brainstorming* mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata nilai kreativitas mahasiswa, yaitu dari 61,25 pada tahap pra-siklus menjadi 73,50 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 82,42 pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *Brainstorming* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada mahasiswa.

Selain peningkatan hasil tes kreativitas, penerapan metode *Brainstorming* juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, lebih aktif berdiskusi, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menghasilkan ide-ide usaha yang lebih kreatif, inovatif, dan relevan dengan permasalahan kewirausahaan. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang terbuka dan kolaboratif dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang memengaruhi kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran *Entrepreneurship*, yaitu penggunaan metode pembelajaran yang interaktif, terciptanya suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, tingginya motivasi belajar mahasiswa, keberanian dalam mengemukakan gagasan, serta adanya kerja sama yang baik selama proses diskusi kelompok. Faktor-faktor tersebut saling mendukung dalam menciptakan lingkungan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir divergen, pemecahan masalah, dan inovasi mahasiswa.

Dengan demikian, metode *Brainstorming* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mata kuliah *Entrepreneurship*. Metode ini tidak hanya meningkatkan kreativitas mahasiswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir

kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah yang merupakan kompetensi penting dalam membentuk jiwa kewirausahaan. Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada keaktifan mahasiswa perlu terus dikembangkan di perguruan tinggi sebagai upaya menghasilkan lulusan yang kreatif, mandiri, dan mampu menciptakan peluang usaha di tengah dinamika dunia kerja.

REFERENSI

- Arsjad M, dan Mukti. 2018. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris*. Jakarta: Erlangga.
- Hermawan. 2020. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: RemajaRosdakarya.
- Musaba, Zulkifli. 2012. *Terampil Berbicara*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ridwan,Suryana, N. 2014. *Pendekatan, Metode,Tehnik dan Model Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Sarana Panca Karya.
- Sugiarto, M. 2017. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Literasi MediaPublishing.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Utari dan Nababan. 2020. *Metodologi Pengajaran Bahasa Inggris*. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.