

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN FITUR IGTV (INSTAGRAM) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS XI IPS 3
DI SMAN 1 KRIAN SIDOARJO**

Vivi Dwi Aprilia

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: vivi.17040284094@mhs.unesa.ac.id

Agus Suprijono

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: agussuprijono@unesa.ac.id

Abstrak

Kegiatan penelitian yang dibahas adalah mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa penelitian dilakukan di SMAN 1 Krian, Sidoarjo dengan sampel kelas XI IPS 3. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh antar variabel. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan *One Shot Case Study* untuk mengetahui besar pengaruh antar variabel. Teknik analisis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Krian, Sidoarjo. Hal tersebut berdasarkan hasil uji regresi linier $Y = 64,00 + 0,329$ menunjukkan pengaruh yang menghasilkan nilai positif. Pada uji hipotesis menggunakan uji korelasi *Product Moment* menghasilkan $R_{\text{square}} > R_{\text{tabel}}$ yaitu $0,378 > 0,324$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji korelasi *Product Moment* memperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,378 dengan signifikansi $0,025 < 0,05$ sehingga koefisien tersebut signifikan. Besar pengaruh antar variabel dilihat pada tabel summary menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan nilai sebesar 0,103 atau 10,3% sedangkan 89,7% sisanya merupakan pengaruh dari faktor luar yang tidak diteliti pada penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) memiliki pengaruh sebesar 10,3% terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Krian, Sidoarjo.

Kata Kunci : Problem Based Learning, IGTV Instagram, Kemampuan Berpikir Kreatif

UNESA

Universitas Negeri Surabaya

Abstract

The research activity discussed is regarding the influence of the Problem Based Learning learning model assisted by the IGTV (Instagram) feature on students' creative thinking abilities. Research was conducted at SMAN 1 Krian, Sidoarjo with a sample of class XI IPS 3. The type of research is quantitative research with experimental methods to determine the influence between variable. This research uses a Pre-Experimental Design research design with One Shot Case Study to determine the magnitude of the influence between variables. The analysis technique uses simple linear regression tests and hypothesis testing. The results of the research show that there is an influence of the Problem Based Learning learning model assisted by the IGTV (Instagram) feature on students' creative thinking abilities in the Indonesian history subject class XI IPS 3 at SMAN 1 Krian, Sidoarjo. This is based on the results of the linear regression test $Y = 64.00 + 0.329$ showing an influence that produces a positive value. In hypothesis testing using the Product Moment correlation test, it produces $R_{square} > R_{table}$, namely $0.378 > 0.324$, so it can be concluded that there is a positive and significant influence between the Problem Based Learning learning model assisted by the IGTV (Instagram) feature on students' creative thinking abilities. This proves that H_a is accepted and H_0 is rejected. The results of the Product Moment correlation test obtained a correlation coefficient value of 0.378 with a significance of $0.025 < 0.05$ so the coefficient is significant. The magnitude of the influence between variables seen in the summary table using SPSS version 25 shows a value of 0.103 or 10.3% , while the remaining 89.7% is the influence of external factors not examined in this research. So it can be concluded that the Problem Based Learning learning model assisted by the IGTV (Instagram) feature has an influence of 10.3% on students' creative thinking abilities in the Indonesian history subject class XI IPS 3 at SMAN 1 Krian, Sidoarjo.

Keywords: Problem Based Learning, IGTV Instagram, Creative Thinking Skills



PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan abad yang menuntut manusia untuk mampu mengikuti kemajuan dan menjawab tantangan dari perkembangan zaman yang semakin pesat. Abad 21 ditandai dengan majunya berbagai bidang terutama pada bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek). Sejalan dengan pesatnya perkembangan zaman, suatu bangsa harus siap dalam menyesuaikan diri baik secara mental maupun kemampuan. Keterampilan abad ke-21 merupakan segala keterampilan yang dibutuhkan oleh seseorang dalam menghadapi tantangan kehidupan yang kompleks dan penuh dengan ketidakpastian serta kesuksesan dalam karir di dunia kerja. Keterampilan-keterampilan tersebut tidak instan dimiliki oleh seseorang melainkan didapatkan dari sebuah proses yang bertahap baik melalui latihan, belajar ataupun pengalaman yang dilalui seseorang¹. Maka dalam upaya pemenuhan tantangan abad 21 seseorang harus melakukan upaya dan melewati sebuah proses, upaya dan proses tersebut akan efektif jika menggunakan jalur pendidikan. Untuk memenuhi kebutuhan zaman yang semakin kompleks maka pendidikan bertransformasi dan mengikuti kebutuhan zaman yang terus menerus berkembang.

Pandemic dari virus Covid-19 di tahun 2020 yang mewabah di seluruh dunia mengakibatkan terbatasnya kegiatan manusia salah satunya pada bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, pembatasan terjadi pada kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan dengan jarak jauh. Sekolah-sekolah diliburkan dan kegiatan pembelajaran dialihkan secara *online* di rumah. Segala aktivitas yang menyebabkan kerumunan ditiadakan termasuk kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan secara langsung di sekolah dialihkan di rumah masing-masing yang dilakukan secara *daring/online*.

Penyelenggaraan pembelajaran secara *daring* secara tiba-tiba memunculkan dampak berupa hambatan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua kelas XI IPS 3 SMAN 1 Krian, Sidoarjo via *Whatsapp* (tanggal 11 Oktober 2020 pukul 19.50 WIB) diketahui bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sejarah di SMAN 1 Krian, Sidoarjo menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Pada masa pembelajaran *daring* guru sejarah masih menerapkan model dan metode yang sama dengan dibantu dengan aplikasi *video converence* seperti *Google Meet*. Siswa mengaku bosan dengan model pembelajaran yang dipakai oleh guru dan dinilai kurang efektif. Hal ini diperparah dengan mata pelajaran Sejarah Indonesia yang dikenal sebagai mata pelajaran “dongeng” oleh siswa karena berisikan tentang kisah kisah lampau yang sering

disajikan dengan metode ceramah yang membuat siswa semakin malas untuk mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia.²

Menurut survei *The Global Creativity Index 2015 (CGI)* Indonesia menempati urutan 115 dari 139 negara. Survei CGI ini menyajikan indeks kreativitas secara global dari 139 negara dalam tiga kategori, yakni teknologi, bakat, dan toleransi. Indonesia hanya memperoleh nilai index kreativitas global sebesar 0,202 dengan nilai 67 pada kategori teknologi, 108 pada kategori bakat serta 115 pada kategori toleransi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif masyarakat Indonesia sangat rendah khususnya di kategori teknologi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fryer dan Collings³ kreativitas siswa dapat dipupuk secara efektif dengan cara membangun kepercayaan diri siswa, guru yang kreatif dalam menginovasikan pembelajaran, penggunaan hak untuk memilih di rumah serta pemilihan model/metode pembelajaran yang disukai oleh siswa. Secara garis besar penelitian tersebut menjelaskan bahwa kreativitas siswa dapat ditumbuhkan dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran merupakan hal penting yang tidak dapat dilepaskan dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Model pembelajaran memiliki berbagai macam jenis yang dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam pengajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa adalah Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Model PBL merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivistik sehingga dalam prosesnya mendorong siswa untuk membangun pemahamannya sendiri mengenai materi yang diajarkan dengan menghadapkan pada permasalahan nyata yang kemudian diupayakan pencarian solusinya. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya dilakukan dengan memaparkan siswa pada masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri untuk mengupayakan berbagai alternatif solusi dan mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif⁴. Secara singkatnya model PBL ini merupakan model pembelajaran dimana siswa dihadapkan dengan suatu permasalahan yang kemudian harus dipecahkan sehingga membentuk pengetahuan baru berdasarkan pemikiran secara mandiri. Model pembelajaran ini mampu mengintegrasikan siswa untuk berpikir tingkat tinggi salah satunya berpikir kreatif.

Instagram merupakan aplikasi populer di kalangan remaja masa kini yang menyediakan wadah untuk saling

¹ Redhana, I. W. “Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia”. (Jurnal Inovasi pendidikan Kimia, Vol. 13, No. 1, 2019), hlm 2239-2253.

² Peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN 1 Krian, Sidoarjo 2020.

³ Perdana, T. I., & Sugara, H. “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMK Negeri 1 Kedawung dengan Menggunakan Model Problem Based Learning”. (Jurnal Literasi, Vol 4, No. 2, 2020), hlm. 107-113.

⁴ Purnamaningrum, A., Dwiastuti, S., Probosari, R. M., & Novianti. “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012”. (Jurnal Pendidikan Biologi, Vol. 4, No. 3, 2012), hlm 39-51.

berbagi momen atau informasi dalam bentuk gambar atau video serta ditunjang berbagai fitur yang menarik yang dapat dijadikan inovasi dalam model pembelajaran salah satunya fitur IGTV (*Instagram Television*). Fitur IGTV adalah salah satu fitur mandiri dari Instagram dimana keberadaannya dapat ditemukan dalam aplikasi terpisah dari aplikasi Instagram dan juga dapat diakses di aplikasi Instagram sendiri. Fitur IGTV pada dasarnya serupa dengan youtube dimana dapat menjadi wadah untuk membagikan informasi atau momen berupa video dan dilengkapi dengan adanya kolom komentar dan *like* untuk memberi reaksi terhadap kreativitas pengunggah dan saling berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa IGTV dapat menjadi wadah untuk menunjukkan dan mengembangkan kreativitas, mencari inspirasi dan hiburan, serta tempat berdiskusi dengan cara yang trendi. Media sosial sudah menjadi anomali dalam kehidupan masyarakat di abad ke-21 ini. Fitur IGTV dari aplikasi Instagram yang biasanya digunakan siswa dalam mengakses informasi dan berkarya dapat digunakan dalam kepentingan lain yang lebih bermakna salah satunya adalah sebagai media dan wadah belajar. Kolom IGTV dapat dimanfaatkan untuk berdiskusi dengan sesama untuk memperoleh pengetahuan baru. Media sosial dapat digunakan dalam hal memfasilitasi proses belajar mengajar untuk mengembangkan wawasan dan pemikiran kreatif siswa dalam memperdalam materi pembelajaran dengan mendapatkan pengalaman yang baru.

Melalui berbagai pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (*Instagram*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Krian, Sidoarjo. Ketertarikan peneliti didasarkan oleh fenomena yang terjadi dan eksistensi media sosial Instagram di kalangan remaja di Indonesia. Peneliti menyadari telah banyak dilakukan penelitian terkait model pembelajaran PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa maupun penelitian mengenai penggunaan fitur IGTV (*Instagram Television*) pada proses pembelajaran. Namun peneliti belum menemukan penelitian mengenai model pembelajaran PBL berbantuan fitur IGTV (*Instagram*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran sejarah Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui adanya pengaruh antar variabel yaitu independen (X) terhadap variabel dependen (Y) serta membuktikan kebenaran teori yang menjadi landasan akademisnya. Desain penelitian menggunakan penelitian *Pre-Experimental Design* dengan *One Shoot Case Study* untuk mengetahui besar pengaruh antara kedua variabel dimana desain ini hanya menggunakan satu kelompok untuk diberikan perlakuan tertentu tanpa menggunakan kelompok pembandingan dan *pretest*.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Krian, Sidoarjo pada kelas XI IPS 3 semester gasal pada tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Pemilihan sampel didasarkan pada teknik Purposive Proporsional Cluster dimana sampel ditentukan berdasarkan proporsi nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) yang menunjukkan bahwa kelas XI IPS 3 memenuhi kriteria dalam mempresentasikan proporsi nilai seluruh kelas XI di SMAN 1 Krian, Sidoarjo.

Variabel X pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (*Instagram*) sebagai variabel *independent* atau variabel bebas dan kemampuan berpikir kreatif yang menjadi variabel Y selaku variabel terikat atau variabel *dependent*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen angket respon siswa untuk mengukur respon siswa terhadap model pembelajaran PBL berbantuan fitur IGTV pada mata pelajaran sejarah Indonesia *dan post test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Berikut indikator angket respon siswa dan *post test* :

1. Indikator angket respon siswa:

- Kemudahan dan keefektifan dalam mengakses IGTV
- Memberikan pengalaman baru dengan penggunaan fitur IGTV pada pembelajaran Sejarah Indonesia dan mendorong antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran
- Mendorong pemahaman siswa terhadap materi
- Kejelasan penyampaian materi, penugasan, dan kemudahan menyampaikan argumentasi
- Menciptakan semangat kerja sama untuk menyelesaikan masalah melalui diskusi meskipun dengan proses jarak jauh
- Mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan solutif yang membangun jawaban dalam menyelesaikan masalah dan menumbuhkan sikap kolaboratif dengan sesama teman

2. Indikator Post Test :

- Berpikir Lancar (*Fluency*) : Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah
- Berpikir Luwes (*Flexibility*) : Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi
- Berpikir Orisinal (*Original*) : Mampu mengungkapkan sesuatu yang unik dan baru
- Berpikir Elaboratif (*Elaboration*) : Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- Berpikir Evaluatif (*Evaluation*) : Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka dan mampu melaksanakannya.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis angket respon siswa dan analisis nilai post test. teknik angket dilakukan dengan memberikan pernyataan positif terkait pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran PBL berbantuan fitur IGTV. Teknik *post*

test dilakukan dengan memberikan soal tentang materi sumpah pemuda dan jati diri ke-Indonesiaan yang diberikan pada akhir pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis angket respon siswa dan analisis nilai post test. teknik angket dilakukan dengan memberikan pernyataan positif terkait pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran PBL berbantuan fitur IGTV. Teknik *post test* dilakukan dengan memberikan soal tentang materi sumpah pemuda dan jati diri ke-Indonesiaan yang diberikan pada akhir pembelajaran

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian dalam memecahkan rumusan masalah dan hipotesis yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS menggunakan metode *Kolmogorov-smirnov* dengan keterangan data terdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05 sedangkan nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak terdistribusi normal.
2. Uji Linieritas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS sebagai syarat dalam melakukan uji regresi regresi dengan keterangan terdapat hubungan yang linier antara variabel X dan Y apabila nilai signifikansi < 0,05 sedangkan apabila nilai signifikansi > 0,05 maka kedua variabel tidak memiliki hubungan yang linier.
3. Uji Regresi Linier dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat pengaruh antara kedua variabel dan H_0 diterima, sedangkan nilai signifikansi > 0,05 maka variabel tidak berpengaruh dan H_0 diterima. Rumus persamaan regresi linier sederhana yaitu $Y=a+bX$
4. Uji Hipotesis Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis hipotesis asosiatif uji dua pihak dengan membandingkan korelasi r_{hitung} dan r_{tabel} *product moment*. Uji hipotesis asosiatif berdasarkan pada Sugiyono (2017) yaitu:
 - $H_0 : \mu = 0$ (tidak terdapat hubungan antara X dan Y)
 - $H_a : \mu \neq 0$ (terdapat hubungan antara X dan Y)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh saat melakukan penelitian di SMAN 1 Krian, Sidoarjo.

Hasil Analisis Data

1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std.	7.29210540
	Deviation	
Most Extreme Differences	Absolute	.106
	Positive	.065
	Negative	-.106
Test Statistic		.106

Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.	

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan pada tabel 4.7 di atas diperoleh nilai signifikansi asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,20. Sehingga data penelitian memiliki nilai lebih besar dari taraf signifikansi yaitu $\alpha = 0,05$. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa data yang digunakan terdistribusi secara normal.

2. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Post test * Angket	Betw een	(Combi ned)	1056.00	19	55.579	.868	.620
			5				
	Grou ps	Linearit y	208.228	1	208.228	3.253	.091
		Deviati on from Linearit y	847.777	18	47.099	.736	.735
Within Groups			960.167	15	64.011		
Total			2016.17	34			

Tabel 2
Hasil Uji Linieritas Data

Berdasarkan hasil uji linieritas data pada tabel 4.8 di atas, didapatkan nilai Deviation from Linearity Sig. sebesar 0,735 dan lebih besar dari taraf signifikansi yakni 0,05. Nilai F_{hitung} pada tabel di atas menunjukkan nilai sebesar 0,736 < F_{tabel} . sebesar 2,34. Dapat disimpulkan bahwa data yang telah diuji memperoleh nilai F_{hitung} < F_{tabel} . Dengan demikian hasil uji linieritas menunjukkan adanya hubungan linier yang signifikan antara variabel model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) selaku variabel X dengan kemampuan berpikir kreatif selaku variabel Y .

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Error Std.	Beta		
Model 1	(Constant)	64.000	11.164		5.733	.000
	Model Pembelajaran PBL berbantuan fitur IGTV (Instagram)	.329	.169	.321	1.950	.060

a. Dependent Variable: Kemampuan Berpikir Kreatif

Tabel 3

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, persamaan yang dihasilkan menunjukkan hasil konstan sebesar 64,00 sebagai nilai konstan variabel X dan koefisien regresi X sebesar 0,329. Sehingga diperoleh hasil dari formula $Y=a+bX$ yaitu $Y= 64,00 + 0,329$ menunjukkan nilai positif. Berdasarkan hasil dari formula tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.321 ^a	.103	.076	7.402

a. Predictors: (Constant), Model Pembelajaran PBL berbantuan fitur IGTV (Instagram)

b. Dependent Variable: Kemampuan Berpikir Kreatif

Tabel 4
Model Summary

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, nilai R_{square} dari hasil analisis berbantuan SPSS versi 25 mendapatkan nilai sebesar 0,103. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 10,3% sedangkan 89,7% sisanya merupakan faktor lain tidak dikaji oleh peneliti dalam penelitian ini.

4. Uji Hipotesis

- a. Menyusun persamaan regresi linier sederhana dengan formula $Y = a+bX$ menjadi $Y = 64,00 + 0,329$. Hasil yang bernilai positif menunjukkan adanya pengaruh positif dari model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (instagram) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Uji korelasi *product moment* digunakan untuk menguji hipotesis hubungan antara kedua variabel. Berikut adalah hasil uji korelasi *product moment* model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa

Correlations

		X	Y
PBL berbantuan IGTV (X)	Pearson Correlation	1	.378*
	Sig. (2-tailed)		.025
	N	35	35
Kemampuan Berpikir Kreatif (Y)	Pearson Correlation	.378*	1
	Sig. (2-tailed)	.025	

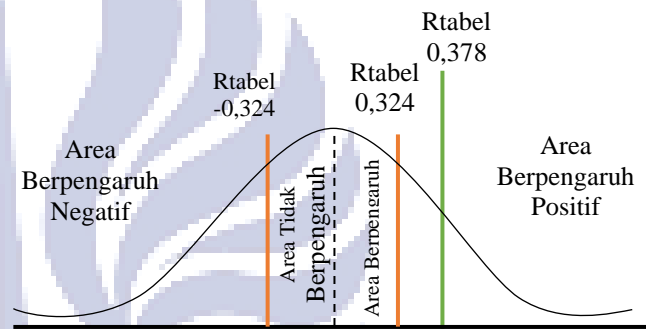
N	35	35
---	----	----

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 5

Hasil Uji Korelasi Product Moment

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0,025 < 0,05$ dan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,378 > 0,324$. Perbandingan tersebut menunjukkan kedua variabel berkorelasi dan memiliki hubungan. Berdasarkan tabel pedoman interpretasi koefisien korelasi (Sugiyono, 2017) maka korelasi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan IGTV (Instagram) dan kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini masuk dalam kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang rendah antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbandingan tersebut digambarkan dalam kurva uji hipotesis sebagai berikut:



Gambar 1

Kurva Uji Hipotesis

Berdasarkan gambar kurva uji hipotesis menunjukkan nilai R_{hitung} lebih besar dari R_{tabel} yaitu $0,378 > 0,324$. Sehingga dengan melihat kurva uji hipotesis tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu berdasarkan tabel 4.10 model summary menunjukkan besar pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 10,3%.

Pembahasan

1. Keterlaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Keterlaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) dilakukan dengan memberikan perlakuan pada kegiatan pembelajaran dengan memasukkan diskusi di IGTV. Pertanyaan diajukan melalui video yang ditayangkan di IGTV setelah menayangkan fenomena-fenomena saat ini. Siswa dikelompokkan untuk saling berbagi pemikiran lalu tanggapan akan dituliskan pada kolom komentar. Siswa diberikan pemahaman untuk berani mengungkapkan pendapatnya bahwa tidak ada jawaban yang salah agar tidak membatasi kreativitas berpikir mereka dalam memandang permasalahan. Hasil

penelitian yang diperoleh dari hasil penyebaran angket respon siswa mendapat persentase sebesar 81,63% yang masuk pada kategori sangat tinggi. Dimana dalam penelitian ini siswa secara aktif mengikuti setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Variabel ini diukur menggunakan angket respon siswa dengan menggunakan skala Linkert dengan empat kategori penilaian yakni 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Kurang Setuju), dan 1 (Tidak Setuju). Angket disebarikan setelah pembelajaran berakhir dan disebarikan secara *online*.

2. Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penelitian ini berasal dari tes individu (*Post Test*). Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat nilai rata-rata kelas XI IPS 3 dalam penilaian post test pada penelitian ini memperoleh nilai sebesar 85,63. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kelas XI IPS 3 telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal belajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia yakni 77. Jika dilihat perolehan nilai secara individu, terdapat 30 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar atau sebesar 85,71% dan 5 siswa yang belum memenuhi kriteria belajar dengan mendapat nilai di bawah 77 atau sebesar 14,29%.

Pada indikator berpikir lancar, siswa diharapkan dapat menghasilkan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah yang disajikan. Siswa diharapkan mampu menciptakan berbagai solusi sesuai kreativitas berpikir mereka dalam mengembangkan jawaban. Indikator berpikir lancar pada penelitian ini mendapat persentase sebesar 85% yang masuk pada kategori sangat baik. Siswa dihadapkan dengan pertanyaan mengenai alasan masih diperingatinya peristiwa sumpah pemuda di soal nomor 1. Banyak siswa yang menjawab sebagai bentuk penghormatan dan untuk meneruskan semangat dan nilai-nilai dari sumpah pemuda. Ada pula yang memberikan gagasan mengenai makna sejarah yang tidak boleh dilupakan karena dapat menjadi pelajaran di masa depan sampai jawaban pentingnya peristiwa sumpah pemuda dalam rangka kemerdekaan Indonesia.

Pada indikator berpikir luwes siswa diharapkan mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. Artinya siswa mampu menciptakan pengetahuan baru untuk menjawab pertanyaan yang ada. Indikator berpikir luwes mendapat persentase sebesar 80,71% yang masuk pada kategori baik. Indikator berpikir luwes tercerminkan pada soal nomor 2 dengan pertanyaan mengenai makna dari sumpah pemuda. Sebagian besar siswa menjawab jawaban dengan didahului dengan sejarah singkat adanya kongres sumpah pemuda baik kongres sumpah pemuda I maupun II kemudian disertai dengan jawaban alasan terselenggaranya kongres sumpah pemuda yang dikorelasikan dengan kehidupan masa kini. Sebagian besar siswa mendefinisikan peristiwa sumpah pemuda sebagai awal semangat untuk mempersatukan Indonesia dan mengusir para penjajah.

Indikator ketiga yakni berpikir orisinal memiliki

penjabaran bahwa siswa diharap mampu mengungkapkan jawaban secara unik dan baru. Dalam artian jawaban yang disampaikan tidak didapatkan dari sumber belajar seperti buku maupun internet tetapi berasal dari hasil olah pikir kreatif siswa. Indikator berpikir orisinal pada penelitian ini mendapat persentase sebesar 82,14% dengan kategori sangat baik. indikator ini tersirat pada soal nomor 3 dengan pertanyaan relevansi sumpah pemuda pada masa kini. Topik ini sebenarnya telah disinggung pada proses keterlaksanaan proses pembelajaran model *Problem Based Learning* di IGTV, namun pertanyaan pada *post test* bersifat individu. Beberapa ada yang mengulas jawaban di diskusi dengan menambahkan penabaran dari sudut pandang mereka dan beberapa ada yang merupakan jawaban baru

Indikator berpikir elaboratif memiliki penjabaran bahwa siswa diharap mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Dalam artian jawaban yang diberikan siswa harus memperhatikan hal-hal kecil sebagai pelengkap jawaban agar lebih kompleks. Indikator ini mendapat persentase sebesar 86,43% dengan persentase yang sangat baik. Indikator berpikir elaboratif tercermin pada soal nomor 4 dengan pertanyaan berupa latar belakang adanya sumpah pemuda dan tanggapan generasi muda dalam menjaga persatuan bangsa. Sebagian besar siswa menjawab detail terjadinya kongres sumpah pemuda berlangsung serta menyebutkan berbagai perwakilan pemuda yang menghadiri kongres sumpah pemuda baik I maupun II. Diikuti dengan penjelasan latar belakang terjadinya sumpah pemuda serta sikap dan tindakan dalam menjaga persatuan yang dapat diterapkan pada masa kini seperti saling menghormati sesama.

Indikator terakhir adalah berpikir evaluatif memiliki penjabaran bahwa siswa diharapkan mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka dan mampu melaksanakannya. Indikator berpikir evaluatif mendapat persentase sebesar 70% yang masuk di kategori cukup baik. Persentase pada indikator ini lebih rendah dari indikator-indikator berpikir kreatif yang lain karena indikator berpikir evaluatif merupakan indikator tahap akhir yang mencakup konsistensi jawaban dari siswa secara menyeluruh dari soal nomor 1 sampai 4.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Fitur IGTV (Instagram) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Setelah kegiatan penelitian dan dilakukan analisis data, dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara penerapan model pembelajaran PBL berbantuan fitur IGTV terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penerapan model pembelajaran PBL berbantuan fitur IGTV memiliki pengaruh positif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada tahap analisis data dengan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh hasil nilai signifikansi asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,20. Sehingga data penelitian memiliki nilai lebih besar dari taraf signifikansi yaitu $\alpha = 0,05$. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa data yang digunakan terdistribusi secara normal. Pada uji linieritas didapatkan nilai

Deviation from Linearity Sig. sebesar 0,735 dan lebih besar dari taraf signifikansi yakni 0,05. Nilai F_{hitung} pada tabel di atas menunjukkan nilai sebesar $0,736 < F_{tabel}$ sebesar 2,34. Dapat disimpulkan bahwa data yang telah diuji memperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dengan demikian hasil uji linieritas menunjukkan adanya hubungan linier yang signifikan antara variabel model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) selaku variabel X dengan kemampuan berpikir kreatif selaku variabel Y.

Pada uji regresi linier sederhana yang diolah pada SPSS versi 25 menunjukkan hasil konstan sebesar 64,00 sebagai nilai konstan variabel X dan koefisien regresi X sebesar 0,329. Sehingga diperoleh hasil dari formula $Y=a+bX$ yaitu $Y= 64,00 + 0,329$ menunjukkan nilai positif. Berdasarkan hasil dari formula tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Nilai R_{square} dari hasil analisis berbantuan SPSS versi 25 mendapatkan nilai sebesar 0,103. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 10,3% sedangkan 89,7% sisanya merupakan faktor lain tidak dikaji oleh peneliti dalam penelitian ini.

Hasil analisis data berdasarkan perhitungan *Pearson Correlation* di uji korelasi *product moment* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,025 < 0,05$ yang menunjukkan adanya korelasi antara kedua variabel. Nilai korelasi antara variabel X dan variabel Y sebesar 0,378 menunjuk pada kategori rendah sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Fitur IGTV (Instagram) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS 3 SMAN 1 Krian, Sidoarjo” atau dapat dituliskan pengambilan keputusan yaitu H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Besar pengaruh yang didapatkan senilai 10,3%.

PENUTUP

Kesimpulan

- Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis yang digunakan pada penelitian ini terbukti yakni terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Krian, Sidoarjo sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji regresi linier sederhana dengan formula $Y = 64,00 + 0,329$ menunjukkan nilai positif dan hasil uji produk momen menghasilkan $R_{square} > R_{tabel}$ yaitu $0,378 > 0,324$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Besar pengaruh yang didapatkan senilai 10,3%.
- Model pembelajaran *Problem Based Learning*

berbantuan fitur IGTV (Instagram) membantu siswa dalam mencapai kemampuan berpikir kreatif pada mata pembelajaran sejarah Indonesia yang sangat tinggi dilihat dari hasil *post test* yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,63. Dari 35 siswa, 30 siswa dinyatakan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal belajar yakni mendapatkan nilai > 77 dengan rentang nilai 78-98 atau 85,71% dan 5 siswa dinyatakan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal belajar yakni mendapatkan nilai < 77 dengan rentang nilai yang diperoleh 68-75 atau 14,29%. Ditinjau dari hasil penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif yakni: Berpikir Lancar (*Fluency*), Berpikir Luwes (*Flexibility*), Berpikir Orisinal (*Original*), Berpikir Elaboratif (*Elaboration*), dan Berpikir Evaluatif (*Evaluation*) siswa XI IPS 3 SMAN 1 Krian, Sidoarjo memperoleh rata-rata ketercapaian sebesar 80,86% atau dalam kategori baik. Penjabaran hasil pengamatan indikator berpikir lancar mendapat persentase sebesar 85% pada soal nomor 1, indikator luwes mendapat persentase sebesar 80,71% pada soal nomor 2, indikator orisinal mendapat persentase sebesar 82,14% pada soal nomor 3, indikator berpikir elaboratif mendapat persentase sebesar 86,43% pada soal nomor 4 dan indikator evaluatif mendapat persentase sebesar 70% yang mencakup keseluruhan nomor soal 1,2,3, dan 4.

Saran

Peneliti telah memaparkan kesimpulan dan pembahasan dari hasil penelitian. Peneliti ingin memberikan saran atau masukan untuk dapat diperbaiki dan ditinjau ulang. Berikut adalah saran dari peneliti agar pembelajaran sejarah lebih efektif dan optimal :

- Bagi tenaga pendidik dapat menerapkan model pembelajaran yang diinovasikan dengan perkembangan teknologi seperti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan fitur IGTV (Instagram) karena selain dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa juga dapat meningkatkan antusias siswa pada proses pembelajaran sejarah Indonesia.
- Peneliti yang berminat untuk melakukan maupun melanjutkan penelitian ini di kemudian hari dapat mencoba menggunakan model pembelajaran maupun media yang lain agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat lebih meningkat dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Perdana, T. I., & Sugara, H. (2020, Oktober). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMK Negeri 1 Kedawung dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning*. *Jurnal Literasi*, 4(2), 107-113.

Peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN 1 Krian, Sidoarjo 2020. Wawancara langsung menggunakan aplikasi WhatsApp terkait model pembelajaran

- Purnamaningrum, A., Dwiastuti, S., Probosari, R. M., & Noviawati. (2012, September). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal pendidikan Biologi*, 4(3), 39-51.
- Redhana , I. W. (2019, Januari). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239-2253.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

