

PENGARUH MODEL PROBLEM-BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DENGAN SUMBER BELAJAR SEBAGAI VARIABEL MODERASI

Desi Kartika Ayu Nuryana

S1 Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya (UNESA)

Email : Desinuryana@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model problem-based learning dan untuk mendeskripsikan sumber belajar dapat memoderisasi problem-based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Babat dengan jumlah populasi 55 siswa dari kelas XI IIS. Penelitian ini menggunakan metode analisis structural equation modeling (SEM) atau persamaan permodelan struktural berbantuan software WarpPLS 5.0. Teknik analisis SEM memiliki lima tahapan yaitu : 1) inner model, 2) outter model, 3) Mengkontruksi diagram jalur, 4) Konversi diagram jalur, 5) pendugaan parameter/estimasi, 6) Godness of fit dan 7) Uji hipotesis. Instrumen pengumpulan data menggunakan 1) Tes soal berpikir kreatif, 2) Lembar observasi dan 3) Angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *problem-based learning* tidak berpengaruh signifikan dapat dilihat dari $P = 0,11 > 0,001$ namun koefisien jalur bertanda positif ($\beta = 0,16$) dan untuk sumber belajar memiliki pengaruh secara weakly signifikan (signifikan lemah) yang dapat dilihat dari $P = 0,06 < 0,1$ namun koefisien jalur bertanda negatif ($\beta = -0,20$). Yang berarti sumber belajar sebagai variabel moderasi justru memperlemah problem-based learning dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa. Untuk nilai $R^2 = 0,11$ menandakan 11% kemampuan berpikir kreatif dipengaruhi oleh *problem-based learning* dengan dimoderisasi oleh sumber belajar, sedangkan 89% dipengaruhi oleh variabel diluar penelitian.

Kata Kunci: Berpikir kreatif, *Problem-based learning*, sumber belajar

Abstract

This study to determine the effect use of problem-based learning models and to describe learning resources can moderate the problem-based learning model of students creative thinking skills. This research was conducted at SMA Negeri 1 Babat with a population of 55 students from the XI class of IIS. This study use an analytical method of structural equation modeling (SEM) assisted by WarpPLS 5.0 software. SEM analysis technique has five stages: 1) inner model, 2) outter model, 3) constructing path diagram, 4) path diagram conversion, 5) parameter estimasi, 6) Godness of Fit and 7) Hypothesis testing. Data collection instrumens use : 1) Test of creative thinking, 2) Observation sheets and 3) Questionnaire on stundents responses. The result showed that the model of problem-based learning had no significant effect can be seen from $P = 0,11 > 0,05$ but the path coefficient positive ($\beta = 0,16$) and for learning resources had a significant weacly effect that can be seen from $P = 0,06 < 0,1$ but path coefficient is negative ($\beta = -0,20$). Wich mean leraning resources as moderating variables actually weaken problem-based learning in improving students creative thinking. For the value of $R^2 = 0,11$ indicates 11% creative thinking ability is influenced by problem-based learning by moderated by learning resources, while 89% is influenced by variables outside of research.

Keyword : Creative thinking, *problem-based learning* and resources learning

PENDAHULUAN

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kiswandono (2000) pemecahan masalah akan selalu berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut juga didukung oleh Siswono (2016) yang menyatakan bahwa ada hubungan antara

pemecahan masalah dengan kemampuan berpikir kreatif, karena didalam berpikir kreatif terdapat suatu proses yang digunakan untuk memunculkan ide baru. Oleh karena itu berpikir kreatif sangat penting diberdayakan disekolah agar siswa dapat belajar mengaitkan permasalahan yang ada di sekitarnya dengan apa yang dia peroleh disekolah.

Demi tercapainya keberhasilan dalam pendidikan pemerintah terus melakukan upaya perbaikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mulai dari merevisi

kurikulum hingga mengganti kurikulum. Saat ini pemerintah telah menetapkan kurikulum 2013 sebagai penyempurna dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006. Di dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan digunakan adalah saintifik yang meliputi lima kegiatan yaitu : 1) mengamati, 2) menanya, 3) mencoba, 4) mengasosiasi dan 5) mengomunikasikan (Permendikbud, 2013 : 81 A). Didalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif dan mandiri dalam mencari informasi agar siswa mampu berpikir secara logis, matematis dan kreatif. Oleh sebab itu pemerintah memasukkan keterampilan berpikir kreatif didalam kurikulum 2013 yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Termasuk dalam berpikir kreatif adalah mampu mensintesis gagasan yang ada untuk menghasilkan gagasan baru (Safilu, 2010).

Menurut munandar (2014) berpikir kreatif di bentuk oleh empat indikator yang meliputi: 1) Kelancaran (*Fluency*), 2) Kelenturan (*Flexibility*), 3) Keaslian (*Originity*) dan 4) Keterincian (*Elaboration*). Keterampilan berpikir kreatif sangat penting untuk diberdayakan disekolah karena merupakan satu keterampilan agar siswa mampu hidup secara fungsional dan bermakna (Trilling dan Fadel, 2009). Oleh sebab itu berpikir kreatif perlu dikembangkan dalam berbagai mata pelajaran salah satunya mata pelajaran ekonomi. Pelajaran ekonomi merupakan salah satu ilmu penting yang selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

SMA Negeri 1 Babat merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013. Namun berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, penerapan kurikulum 2013 di sekolah tersebut masih belum optimal dalam pelaksanaannya. Dalam proses pembelajaran di SMA tersebut telah menggunakan metode-metode yang bervariasi, seperti tanya jawab, penugasan dan ceramah. Namun penggunaan model-model pembelajaran yang memiliki karakteristik dalam membangun keterampilan berpikir kreatif siswa masih jarang digunakan. Sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa disana juga masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana siswa belum mampu mengeksplorasi keterampilan berpikirnya, dimana sebagian siswa kesulitan untuk menjawab soal atau pertanyaan yang dikaitkan dengan studi kasus yang cara pemecahannya memerlukan analisis, alternatif jawaban dan gagasan yang baru. Kondisi ini juga diperkuat dari bagaimana cara siswa menjawab pertanyaan dengan terpaku pada buku, atau internet. Disini siswa belum mampu mengeksplorasi keterampilan berpikir mereka untuk mencari solusi yang berbeda.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran perlu adanya penggunaan sebuah model pembelajaran yang

dapat merangsang keterampilan berpikir kreatif agar siswa dapat mengaitkan materi yang mereka peroleh dengan fenomena atau permasalahan disekitarnya. Menurut Yuniarti (2015) *Problem-based learning* merupakan salah satu alternatif dari model pembelajaran yang dirasa mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa (penalaran, komunikasi dan koneksi). Selain itu *problem-based learning* merupakan sebuah pendekatan pedagogis yang menggunakan kasus atau masalah sebagai titik keberangkatan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yazar dan Birgilli, 2015). Hal ini diperkuat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eryosa dan Baser (2013) di akhir proses *problem-based learning* siswa mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah dengan ide mereka sendiri. Menurut Hosnan (2014) terdapat lima tahapan dalam pelaksanaan *problem based learning*, yaitu: 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, 3) Melakukan investigasi/penelitian, 4) Menyajikan dan menampilkan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Dengan model *problem-based learning* proses pembelajaran di SMAN 1 Babat diharapkan mampu menciptakan siswa-siswa dengan keterampilan berpikir kreatif yang baik. namun selain penggunaan model pembelajaran, perlu adanya sumber belajar yang bersifat inovatif dan konstruktif guna membantu proses pembelajaran (*Problem-based learning*) agar lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. sumber belajar tersebut harus memiliki ciri-ciri mampu memberikan kekuatan dalam proses pembelajaran, nilai-nilai intruksional edukatif, harus dapat tersedia dengan cepat dan mampu memenuhi kebutuhan siswa agar dapat belajar secara mandiri (Any, 2011). Menurut Koestoro (2016) Sumber belajar dibedakan atas sumber belajar yang diproyeksikan dan sumber belajar yang tidak diproyeksikan. Sumber belajar yang diproyeksikan dibedakan atas realita, model, bahan grafis display. Sedangkan sumber belajar yang tidak diproyeksikan dibedakan atas overhead transparansi, side, slide suara, movie film dan semua media belajar berbasis komputer.

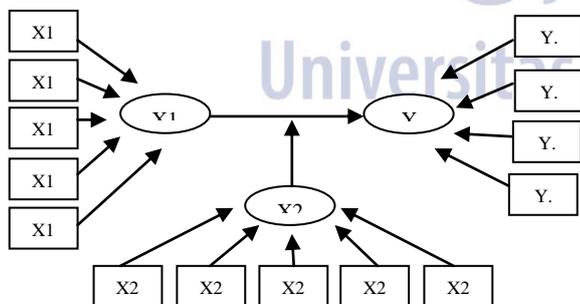
Pada tahun 2015 video menjadi topik yang sering dibicarakan dalam dunia pendidikan, karena dapat mengubah cara mengajar, belajar, berkomunikasi dan bekerja. Kultura (dalam woolfitt, 2015). Sedangkan Aditya (2011) mengatakan bahwa video adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga hal tersebut akan memungkinkan peserta didik lebih tertarik sehingga lebih mudah dipahami. Menurut Aziz (2017) Terdapat lima komponen indikator yang harus dinilai dari sebuah video, yaitu 1)

Desain, 2) Visual, 3) Bahasa, 4) Tipografi dan 5) isi materi. Dengan menggunakan video sebagai sumber belajar diharapkan mampu menarik siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. penggunaan sumber belajar video juga akan menjadi solusi guru bagi siswa yang memiliki tingkat literasi (minat baca) yang rendah.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti dapat merumuskan dua tujuan dalam penelitian ini : 1) untuk mendeskripsikan pengaruh dari model problem-based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, 2) untuk mendeksripsikan bagaimana sumber belajar dapat memoderisasi model problem-based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh sebab itu berpeneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul " *Pengaruh model – problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan sumber belajar sebagai variabel moderasi*" penelitian ini akan dilakukan di SMAN 1 Babat.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode analisis data menggunakan *structural equation modeling* (SEM) atau metode Analisis Permodelan Persamaan Struktural dengan software WarpPLS versi 5.0. Solimun (2017) menjelaskan "terdapat 7 langkah dalam permodelan persamaan struktural dengan software WarpPLS, yaitu : 1) inner model, 2) outer model, 3) mengonstruksi diagram jalur, 4) koversi diagram jalur, 5) Estimasi, 6) Godness of fit dan 7) Uji hipotesis". Teknik pengumpulan data meliputi Tes berpikir kreatif dan Observasi. variabel yang digunakan dalam penelitian adalah variabel model *problem-based learning* (X1), Sumber belajar video (X2) dan Berpikir kreatif (Y). populasi dalam penelitian adalah siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 babat dengan jumlah 55 siswa.



Gambar 1. Rancangan Penelitian
Sumber : solimun dkk (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes berpikir kreatif yang telah di lakukan pada siswa kelas XI IIS SMAN 1 babat, diperoleh nilai rata-rata per indikator, yaitu :

Tabel 1. Hasil Tes Berpikir Kreatif

Indikator	Nilai rata-rata	Kriteria
Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)	4	Lancar
Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	3.26	cukup luwes
Berpikir Asli (<i>Orisinalitas</i>)	3.47	cukup asli
Berpikir Merinci (<i>Elaboration</i>)	3.40	cukup merinci

Sumber : data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan perolehan data dari hasil lembar obervasi diketahui bahwa nilai akhir skor pengamatan keterlaksanaan model problem-based learning untuk observer 1 sebesar 78,18 dan observer 2 sebesar 80, artinya *model problem-based learning* terlaksanaan dengan baik dan untuk hasil perolehan dari perangkat pembelajaran yang meliputi : RPP, Handout dan Video. Dimana untuk masing-masing memiliki kategori layak digunakan dengan perolehan nilai : RPP = 84, Handout = 84,76 dan Video = 75. Artinya perangkat pembelajaran memiliki kriteria baik.

Penelitian ini menggunakan Analisis persamaan permodela struktural. Berikut hasil yang diperoleh menggunakan software WarpPLS :

Pemeriksaan ulang (Cross check) validitas dan reliabilitas instrumen

Berdasarkan hasil penelitian untuk seluruh indikator pada variabel X1,X2 dan Y telah memenuhi validitas konvergen, yang dibuktikan dari hasil factor loading > 0,30 dan P < 0,001 dan telah memenuhi validitas diskriminan, untuk seluruh indikator pada variabel X1,X2 dan Y telah memenuhi validitas diskriminan dan dibuktikan dari nilai Loading > Cross Loading.

Model Fit and Quality indices

Penelitian ini hanya bertujuan untuk pengujian hipotesis dan mencari pengaruh hubungan variabel laten. model fit dianggap kurang penting karena bukan untuk mencari model terbaik dalam penelitian.

Tabel 2. Model fit and quality indices

Model Fit and quality indices	Kriteria Fit	Hasil Analisis	Ket
Average path coefficient (APC)	P < 0,05	0,179 P = 0,041	memenuhi
Average R – Square (ARS)	P < 0,05	0,113 P = 0,096	Tidak memenuhi

Model Fit and quality indices	Kriteria Fit	Hasil Analisis	Ket
Average Adjusted R-Square	$P < 0,005$	0,079 ($P = 0,137$)	Tidak memenuhi
Average blok VIF (AVIF)	Acc = < 5 , ideal=3,3	2.453	ideal
Average full collinearity (AFVIF)	Acc = < 5 dan ideal = 3,3	1.316	ideal
Tenenhaus Gof	Small $> = 0,1$ med $> = 0,25$, large $> = 0,36$	0,209	medium
Sympon's paradox ratio (SPR)	Acc $\geq 0,7$, ideally = 1	1.000	Ideally
R-square contribution ratio	Acc $\geq 0,9$, ideally = 1	1.000	Ideally
Statistical contribution ratio	Acc $\geq 0,7$	1.000	terpenuhi
Nonlinear bivariate causality direction	Acc $> = 0,7$	1.000	terpenuhi

Sumber : data diolah peneliti (2018)

Profil variabel

Berikut adalah tabel yang menunjukkan nilai kontribusi indikator pada variabel X1,X2 dan Y.

Tabel 3. Profil variabel

No	indikator	Factor loading	Nilai rata-rata
1	X1.1	0,594	3,953
2	X1.2	0,490	3,65
3	X1.3	0,746	3,82
4	X1.4	0,484	3,59
5	X1.5	0,510	4,09
6	X2.1	0,600	3,60
7	X2.2	0,740	3,65
8	X2.3	0,793	3,77
9	X2.4	0,677	3,72
10	X2.5	0,455	3,80
11	Y.1	0,544	3,70
12	Y.2	0,827	3,26
13	Y.3	0,817	3,47
14	Y.4	0,814	3,40

Sumber : data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan data dari profil variabel dapat dijelaskan : Variabel problem-based learning dengan jumlah 5 indikator. Dimana indikator dengan kontribusi tertinggi berada pada indikator X1.3 yaitu melakukan investigasi dengan nilai muatan faktor 0,746 dengan nilai empiris mendekati baik 3,82. Yang artinya melakukan investigasi menjadi indikator penting dalam membangun problem based learning. Sedangkan indikator terendah terdapat pada indikator X1.4 yaitu menampilkan hasil karya dengan nilai faktor loading 0,490 dan nilai empiris cukup 3,59. variabel sumber belajar dengan jumlah 5 indikator. Untuk indikator terpenting dengan kontribusi tertinggi berada pada indikator X2.3 indikator bahasa dengan nilai muatan faktor 0,79 dan nilai rata-rata yang menunjukkan kondisi dilapang baik 3,77 yang artinya indikator tersebut untuk dipertahankan. Sedangkan untuk indikator dengan pengaruh terendah berada pada indikator X2.5 indikator isi materi dengan nilai muatan faktor 4,55 dan nilai rata-rata dilapangan mendekati baik 3,80 indikator bahasa dan untuk ditingkatkan.

Variabel berpikir kreatif dengan jumlah 4 indikator. Indikator terpenting dengan kontribusi tinggi berada pada indikator Y.4 berpikir secara *original* (Asli) dengan nilai muatan faktor 0,814 dan nilai rata-rata dilapang mendekati baik, sehingga sifat indikator untuk tetap dipertahankan. Sedangkan untuk indikator dengan kontribusi rendah berada pada indikator Y.1 berpikir lancar dimana indikator ini hanya memiliki nilai factor loading sebesar 0,544 dan nilai rata-rata dilapangan 3,40 indikator berpikir harus segera ditingkatkan agar dapat membangun variabel berpikir kreatif.

Pengujian Hipotesis

Pengaruh langsung (Indirect Effect)

Tabel 4. Coefficient path

Variabel	X1	X2	Y	X2*X1
X1				
X2				
Y	0,157			-0,201

Sumber : data diolah peneliti (2018)

Tabel 5. P - Values

Variabel	X1	X2	Y	X2*X1
X1				
X2				
Y	0,112			0,057

Sumber : data diolah peneliti (2018)

Pengaruh model problem-based learning (X1) terhadap berpikir kreatif (Y) memiliki koefisien jalur 0,157 dan $P = 0,112$ yang berarti problem-based learning tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif karena $P > 0,05$. Sehingga Hipotesis di tolak. Dan sumber belajar yang digunakan sebagai

variabel moderasi memiliki $P = 0,057 > 0,1$ yang artinya berpengaruh secara weakly signifikan. Artinya hipotesis diterima. namun memiliki coefficient path $-0,20$, dimana tanda negative dari coefficient path mengindikasikan bahwa sumber belajar sebagai variabel moderasi justru memperlemah problem-based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pengaruh total (Tottal Effect)

Tabel 6. Total effec

Variabel	X1	X2	Y	X1*X2
X1				
X2				
Y	0.157			-0.201

Sumber : data diolah peneliti (2018)

Tabel 7. P - Values

Variabel	X1	X2	Y	X1*X2
Y	0.112			0,057

Sumber : data diolah peneliti

Berdasarkan tabel diatas, untuk kontribusi muklak dari problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa = $(0.157)^2 \times 100\% = 2.456\%$

Untuk variabel moderasi (sumber belajar video) = $(-0.201)^2 \times 100\% = 4.040\%$.

Untuk kekuatan X1 dan X2 terhadap Y tidak seimbang, sehingga perlu adanya peningkatan terhadap Y oleh X1 dan X2 agar kontribusi terhadap Y relative sama semua.

Pembahasan

Pengaruh model problem-based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa problem based learning tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. ketidaksignifikanan dalam penelitian ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti tidak terbiasannya siswa dalam proses pembelajaran problem-based learning. artinya penggunaan problem-based learning pada siswa kelas XI IIS di SMAN 1 babat tidak menjamin dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Problem based learning dibentuk dari 5 indikator, dimana setiap indikator bersifat formatif yang artiya indikator memiliki arah kausalitas seolah-olah memengaruhi terbentuknya variabel problem-based learning. Sehingga setiap nilai atau kontribusi indikator sangat berpengaruh terhadap variabel problem-based learning. Dari hasil penelitian yang telah didapatkan, ada dua indikator yang memiliki kontribusi rendah terhadap problem-based learning yaitu indikator mengornasisir siswa untuk belajar dan menyajikan hasil karya. faktor yang menyebabkan rendahnya kontribusi indikator

tersebut di SMAN 1 babat yaitu, 1) tahap mengorganisir siswa untuk belajar dilakukan guru dengan mengintruksikan siswa untuk belajar secara berkelompok untuk mendiskusikan masalah yang telah diberikan. Hal ini menjadikan siswa-siswa dengan kemampuan lebih akan mendominasi, sehingga membuat siswa dengan kemampuan lebih rendah akan sulit untuk menyesuaikan dan memahami permasalahan yang diberikan. 2) Tahap menyajikan hasil karya, indikator ini memiliki kontribusi paling rendah. hal ini dapat disebabkan karena sebagian siswa akan kurang senang ketika harus mealakukan presentasi atau menyajikan hasil karya mereka. Dimana seharusnya kedua indikator tersebut memiliki kontribusi yang tinggi untuk dapat membangun variabel problem-based learning. Karena tanda positif pada path coefficient menunjukkan jika penggunaan problem-based learning semakin ditingkatkan akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Namun hasil penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khoiri dkk (2013) bahwa problem-based learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil post test sebesar 59,18% pada kelas dengan menggunakan model problem-based learning. Sedangkan kelas yang tidak menggunakan problem-based learning hanya sebesar 37.29%. faktor yang menyebabkan perbedaan hasil penelitian Khoiri dkk (2013) dengan penelitian ini adalah perbedaan objek dan mata pelajaran. dimana penelitian ini dilakukan pada siswa SMA kelas sosial dengan mata pelajaran ekonomi yang pada dasarnya kelas sosial memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan siswa SMP yang digunakan oleh Khoiri dkk (2013) sebagai objek penelitiannya dengan mata pelajaran IPA. Sehingga penelitian khoiri dkk (2013) tetap berlaku jika objek yang digunakan sama penelitiannya menjadi tidak relevan jika objek yang digunakan siswa kelas XI IIS SMAN 1 babat.

Pengaruh sumber belajar sebagai variabel moderasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sumber belajar video berpengaruh secara weakly signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dan coefficient path bertanda negatif. Sehingga hipotesis diterima. Namun keberadaan sumber belajar video sebagai variabel moderasi justru memperlemah model problem-based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Sumber belajar video di bentuk oleh 5 indikator. Dimana seluruh indikator bersifat formatif yang artinya indikator memiliki kausalitas seolah-olah mempengaruhi terbentuknya variabel sumber belejar video. Sehingga setiap nilai atau kontribusi dari indikator sangat penting untuk membangun sumber belajar video sebagai variabel moderasi yang memiliki sifat memperkuat. Dari hasil penelitian yang diperoleh, terdapat dua indikator yang

memiliki kontribusi rendah untuk membangun sumber belajar video yaitu : 1) indikator visual dan isi materi. dimana visual seharusnya menjadi indikator penting karena berkaitan dengan konten video. Dimana kualitas gambar yang buruk dapat menurunkan performa video sebagai sumber belajar. Hal ini akan menyebabkan minat dari siswa untuk fokus pada video menurun. 2) indikator isi materi menjadi indikator dengan kontribusi terkecil dalam membangun variabel sumber belajar video. Dimana nilai rata-rata yang rendah menunjukkan kondisi empiris di lapangan juga rendah. keadaan ini didasari karena materi keunggulan komparatif merupakan materi dengan perhitungan yang rumit sehingga banyak siswa yang tidak memahami konten atau materi tersebut. selain itu dirasa video kurang efisien karena video memiliki durasi yang pendek sehingga membuat siswa susah untuk memahami materi. hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket respon siswa sebanyak 24 siswa memiliki (S) yang artinya setuju tentang ketidaksesuaian video digunakan sebagai sumber belajar dalam proses *problem-based learning*.

Hasil penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian Agustina dan Novita (2012) yang melakukan penelitian tentang pengembangan video untuk melatih kemampuan pemecahan masalah bagi siswa. Dengan hasil penelitian skor rata-rata > 70%. Dimana kemampuan memecahkan masalah merupakan salah satu kemampuan yang diperlukan dalam mengembangkan berpikir kreatif. perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Agustina dan Novita (2012) dengan penelitian ini didasari oleh perbedaan objek. dalam penelitian Agustina dan Novita (2012) menggunakan siswa kelas MIPA, sedangkan objek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IIS. dimana karakteristik kelas MIPA sangat berbeda dengan siswa kelas IIS. sehingga hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustina dan Novita (2012) tetap berlaku pada objek yang serupa dan akan menjadi tidak relevan apabila diterapkan pada siswa kelas XI IIS di SMAN 1 Babat dengan materi keunggulan komparatif dan kebijakan internasional. Karena penggunaan video yang berlebihan justru akan memperlemah kemampuan berpikir kreatif siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis. Kesimpulan yang diperoleh, yaitu : 1) Model *problem-based learning* tidak memiliki pengaruh signifikan. Artinya penggunaan model *problem-based learning* tidak memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI ISS di SMA Negeri 1 Babat, 2) Sumber belajar (Video) sebagai variabel moderasi memiliki pengaruh *weakly significant* dengan *coefficient path* bertanda *negative*. Artinya semakin besar penggunaan sumber belajar (Video) akan semakin memperlemah

problem-based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu : 1) Peneliti menyarankan kepada guru yang ingin menggunakan model *problem-based learning* untuk memberikan kontroling pada tahap mengordinir siswa untuk belajar, 2) Peneliti menyarankan kepada guru yang akan menggunakan video sebagai sumber belajar sebaiknya tidak digunakan pada materi perdagangan internasional khususnya teori perdagangan internasional, 3) Karena R^2 sebesar 0,11 artinya kemampuan berpikir kreatif dapat dipengaruhi oleh *problem-based learning* dengan dimoderisasi oleh sumber belajar video sebesar 11%. Sedangkan 89% dipengaruhi oleh variabel diluar penelitian. Sehingga jika ingin meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa perlu adanya variabel lain sebagai pendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Indra. 2011. *Pemanfaatan Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas 1 Program Studi Teknik Bangunan Gedung Dismk Negeri 2 Surakarta*. Sukarta.
- Agustina, Alviya dan Novita, Dian. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Untuk Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Larutan Asam Basa." *Unesa journal of Chemical Education* 1(1).
- Any, Juniya, Ip. 2011. "Pemanfaatan Sumber-Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Lebaksiu Kabupaten Tegal." : 1–76.
- Ersoy, Ersen dan Nes'e Baser. 2014. *Procedia – Social and Behavioral Sciences The Effect of Problem – Based Learning Method in Higher Education on Creative Thinking*.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Istiawati Kiswandono. 2000. "Berpikir Kreatif Suatu Pendekatan Menuju Berpikir Arsitektural." *DIMENSI (Jurnal Teknik Arsitektur)* 28(1): 8–16. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/ars/article/view/15721>.
- Khoiri, Wafik, Rochmad, and Nur Cahyono Adi. 2013. "Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Dalam Pembelajaran matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif." *Journal of Mathematics Education* 2(1): 115–21.

- Kemendikbud. 2013. "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum." : 1–97.
- Koestoro, Budi. 2016. *Pengelolaan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Akademi.
- Mesin, Teknik, Muhammad Aziz Fauzan, and Dwi Rahdiyanta. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video." 2: 82–88.
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safilu. 2010. "Hakekat Dan Strategi Pembelajaran Biologi Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa." *Jurnal Pendidikan Biologi* 2(1): 1–11.
- Siswono, Tatag Yuli Eko. 2016. "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui." *Edumath*: 1–10.
- Solimun; Rinaldo Fernandes, Adji Ahmad; Nurjannah. 2017. *Metode Stastika Multivaria Permodelan Persamaan Structural (SEM) Pendekatan WarpPLS*. Malang: UB Press.
- Trilling, B & Fadel, C. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. New York: Jossey-Bass.
- Woolfitt, Zac. 2015. "The Effective Use of Video in Higher Education." (October): 1–49. <https://www.inholland.nl/media/10230/the-effective-use-of-video-in-higher-education-woolfitt-october-2015.pdf>.
- Yazar Soyadı, Bengi Birgili. 2015. "Creative and Critical Thinking Skills in Problem-Based Learning Environments." *Journal of Gifted Education and Creativity* 2(2): 71–71. http://jgedc.org/admin/b_bilgi_dosya/dosya/cilt2-sayi2-makale7.pdf.
- Yuniarti, Tri, and Syamsu Hadi. 2015. "Peningkatan Kemampuan Analisis Pokok Bahasan Masalah Ekonomi Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa SMA Negeri 1 Bandongan Kabupaten Magelang." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* 10(1): 76–87.