

PENGARUH PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM MODEL PBL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DI MASA PANDEMI COVID-19

(Studi Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas X OTKP SMK Model Patriot IV Ciawigebang)

Iik Siti Koyimah¹, Yeyen Suryani² dan Atin Nuryatin³
Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Kuningan^{1,2,3}
e-mail: iiksitikoyimah11@gmail.com¹, yeyen.suryani@uniku.ac.id²

ABSTRACT

The problem in this study is the low creative thinking ability of students, seen from a preliminary study with a creative thinking ability test which showed that the majority of students scored below the Minimum Completeness Criteria. The purpose of this study is to describe: (1) there are posttest differences in creative thinking skills between experimental class students who were taught by the application of Blended Learning in a problem-based learning model and control class students who were taught using the lecture method. (2) there are differences in the improvement of creative thinking skills between experimental class students who are taught by applying Blended Learning in a problem-based learning model and control class students who are taught using the lecture method. This study uses a quantitative approach, a quasi-experimental method with a Non-equivalent Control Group Design research design. The research subjects were students of class X OTKP at SMK Patriot IV Ciawigebang in the academic year 2021. X OTKP 2 as the experimental class and X OTKP 5 as the control class with 47 students. Based on data processing and analysis, the results showed that there were differences in posttest thinking skills. creative students between the experimental class and the control class. And there is a difference in the gain of creative thinking skills between the experimental class students and the control class. it can be concluded that the application of Blended Learning in the problem-based learning model is declared to be more effective than the lecture method, and can be used as an alternative for educators to improve students' creative thinking skills.

Keywords: *Blended Learning; Problem Based Learning Model; Creative Thinking.*

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, dilihat dari studi pendahuluan dengan tes kemampuan berpikir kreatif yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) terdapat perbedaan *posttest* kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan penerapan *Blended Learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah dengan siswa kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah. (2) terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan penerapan *Blended Learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah dengan siswa kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode quasi eksperimen dengan desain penelitian *Non-equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X OTKP di SMK Model Patriot IV Ciawigebang tahun ajaran 2021. X OTKP 2 sebagai kelas eksperimen dan X OTKP 5 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 47. Berdasarkan pengolahan dan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dan terdapat perbedaan *gain* kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *Blended Learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah dinyatakan lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah, serta dapat digunakan sebagai alternatif bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci: *Blended Learning; Model Pembelajaran Berbasis Masalah; Berpikir Kreatif.*

PENDAHULUAN

Dihadapkan dengan revolusi industri 4.0, pendidikan harus memiliki sifat yang dinamis atau fleksibel yang artinya mampu beradaptasi dengan berbagai macam perubahan yang terjadi. Seperti kita ketahui saat ini, hampir semua kegiatan di berbagai bidang banyak yang sudah menggunakan koneksi internet (*Internet of Things*), aplikasi-aplikasi *online*, dan lain sebagainya, hal tersebut merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang semakin pesat. Di sinilah tantangan bagi pendidik untuk selalu membuka dan menambah wawasan pengetahuannya terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Revolusi dalam cara mendidik perlu dilakukan, dengan cara meningkatkan kegiatan pembelajaran yang interaktif. Pendidik bukan lagi sebagai *center*, yang mengharuskan peserta didik menghafal informasi dan mendengarkan saja. Namun, pendekatan *Student Centered Learning* (SCL) yang seharusnya dibangun pada saat revolusi industri 4.0. Selaras dengan tujuan pendidikan guna menghasilkan kualitas lulusan berdaya saing, kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills/HOTS*) perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. HOTS dapat merangsang peserta didik untuk menginterpretasikan, menganalisis bahkan mampu memanipulasi informasi sebelumnya sehingga tidak monoton, dari kegiatan HOTS seseorang dapat mengintegrasikan pola pikir yang logis, kritis dan kreatif (Helmawati, 2019: 139).

Jhonson (2014:214) dalam Helmawati (2019:142) menegaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Kemampuan berpikir kreatif perlu dilatih dan dibiasakan dalam kegiatan pembelajaran. Tidak bisa kita pungkiri, dalam berbagai sektor kehidupan karya maupun gagasan dan ide-ide kreatif dapat menjadi solusi dari berbagai permasalahan yang ada. Oleh karenanya melatih kemampuan berpikir kreatif sangat penting dilakukan pendidik. Selain dapat menjadi modal bagi peserta didik untuk menghadapi berbagai tantangan, ia juga akan lebih siap bersaing di tengah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan berpikir kreatif juga memberikan dampak positif bagi siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas X OTKP di SMK Model Patriot IV Ciawigebang kemampuan berpikir kreatif masih tergolong rendah. Hal tersebut, terlihat pada saat proses pembelajaran, sangat jarang sekali yang mau menyampaikan gagasannya dalam menjawab maupun mengajukan sebuah pertanyaan. Tugas yang dikerjakan siswa pun memiliki jawaban yang hampir sama dengan temannya, dan hanya terpaku pada tulisan atau materi yang ada di dalam buku saja. Artinya siswa masih kesulitan mengembangkan gagasan yang ada, sulit mengaitkan serta merinci secara detail materi yang telah diterimanya. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa diperkuat dengan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui tes kemampuan berpikir kreatif. Hasil studi pendahuluan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Studi Pendahuluan Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	25 – 35	75	35	50
2	36 – 46	75	14	20
3	47 – 57	75	5	7,14
4	58 – 68	75	8	11,43
5	69 – 79	75	4	5,71
6	80 – 90	75	3	4,29
7	91 – 100	75	1	1,43
	Jumlah		70	100

Data di atas menunjukkan bahwa di kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) dengan jumlah siswa 70, masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dengan demikian perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Karena ketika seseorang tidak mampu untuk berpikir kreatif, dalam mengambil sebuah keputusan dan menjawab soal yang diujikan akan dirasa sulit. Sehingga ia akan lebih pasif untuk mengambil sebuah tindakan yang tepat, apapun pendapat orang lain akan diterima tanpa mempertimbangkan kebenarannya. Dalam mengatasi hal tersebut, tentu harus ada upaya-upaya yang dilakukan pendidik agar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didiknya. Apalagi di saat pandemi Covid-19 (*Corona Virus Disease*) yang sekarang sedang melanda di Indonesia, memberikan dampak yang cukup signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Termasuk di bidang pendidikan.

Adanya keputusan pemerintah mengenai belajar dari rumah saat pandemi Covid-19, memberikan perubahan baru dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga saat ini, banyak lembaga satuan pendidikan yang telah mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Perpaduan pembelajaran secara *face to face* dengan pembelajaran dalam jaringan atau *online* telah banyak dilaksanakan, agar kegiatan pembelajaran di masa pandemi tetap berjalan. Perpaduan pembelajaran dengan mengambil sisi baik dari pembelajaran *face to face* dan pembelajaran *online* kita kenal dengan istilah *Blended Learning*. Menurut Marsh (2012) dalam Yaumi (2018: 211) mengatakan bahwa “*Blended learning* merajuk pada gabungan dari berbagai lingkungan belajar yang berbeda. *Blended Learning* memberikan pendidik dan peserta didik lingkungan yang potensial untuk melaksanakan pembelajaran secara efektif”. Seorang pendidik tidak boleh puas dengan menerapkan *Blended Learning* saja dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pendidik perlu menggunakan model-model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yaitu model pembelajaran berbasis masalah. Menurut Komalasari (2013) dalam Elizabeth dan Sigahitong (2018) mengatakan bahwa “PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran”. Dalam PBL peserta didik dituntut untuk lebih aktif belajar berdasarkan masalah. Melalui masalah tersebut, mereka diharapkan mampu menggali dan mengembangkan informasi yang diperolehnya untuk kegiatan *problem solving* yang sedang dihadapi.

Berdasarkan pemaparan permasalahan dan fakta yang dipaparkan sebelumnya, peneliti memiliki ketertarikan untuk menganalisis dan mengangkat penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan *Blended Learning* dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Masa Pandemi Covid-19”.

Masalah Penelitian

1. Apakah terdapat perbedaan *posttest* kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan penerapan *Blended Learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan siswa kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah ?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan (*gain*) kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan penerapan *Blended Learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan siswa kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah ?

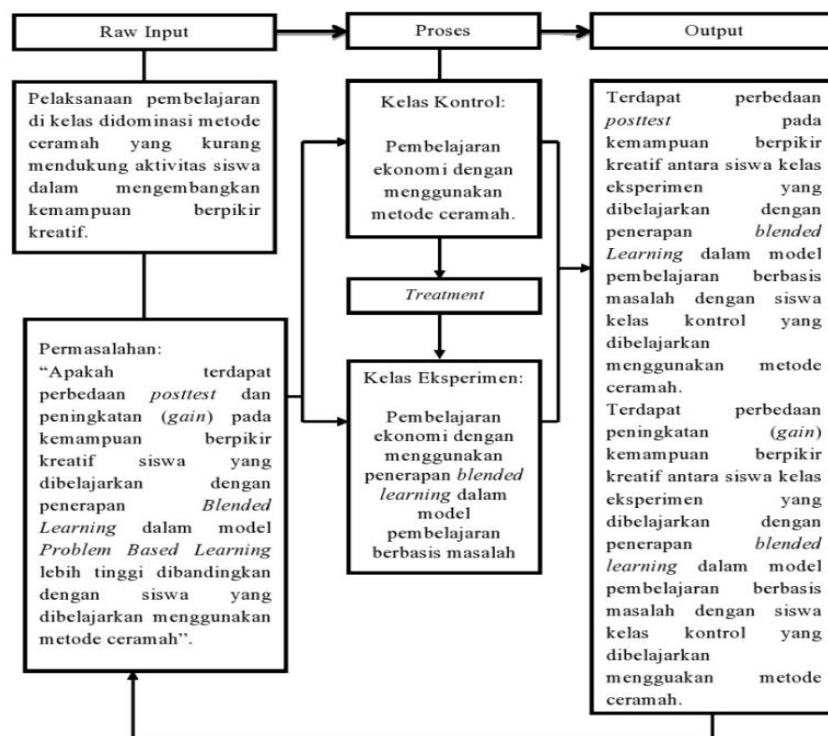
KERANGKA PENELITIAN DAN HIPOTESIS

Kerangka Berpikir

Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah, pemikiran yang berusaha menciptakan maupun mengembangkan gagasan atau ide-ide yang sudah ada sebelumnya. Peserta didik yang dibiasakan untuk melakukan kegiatan berpikir kreatif ia akan lebih mudah menemukan, menciptakan, maupun mengembangkan suatu gagasan yang tidak biasa dan unik. Bayangkan, apabila seseorang tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif akan kesulitan dalam mengambil sebuah keputusan, mencari solusi dari masalah yang dihadapinya pun akan dirasa sulit. Maka berpikir kreatif perlu diasah dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran sebagai bentuk interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif perlu diiringi dengan strategi, metode maupun model pembelajaran. Salah satu alternatifnya yaitu dengan penerapan *Blended Learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah. *Blended Learning* dapat memberikan suasana baru bagi peserta didik, karena pembelajaran di padukan baik secara *face to face* dan *online* yang dikemas sebaik mungkin sehingga pembelajaran tidak monoton. Penerapan *Blended Learning* akan lebih menarik jika dipadukan dengan model pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir lebih kreatif. Salah satu model yang diduga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yaitu model pembelajaran berbasis masalah. Sejalan dengan pendapat Barrow (1980: 1) dalam Huda (2013: 271) bahwa: “*Problem Based Learning* sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran.”

Dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah lebih berfokus pada siswa yang saling berinteraksi, berbagi informasi, mencari solusi dalam kegiatan pemecahan masalah. Dari proses pemecahan masalah tersebut peserta didik secara tidak langsung sedang mengasah kemampuan berpikir kreatifnya.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang sudah peneliti paparkan di atas, dapat diambil rumusan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan *posttest* kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan penerapan *Blended Learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan siswa kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah.
2. Terdapat perbedaan peningkatan (*gain*) kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan penerapan *Blended learning* dalam model.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana data yang dianalisis berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* atau eksperimen semu. Menurut Sugiyono (2009: 116) berpendapat bahwa, “Penelitian quasi eksperimen adalah metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”.

Desain penelitian eksperimental yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan satu kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan perlakuan dengan penerapan *blended learning* dalam model PBL dan satu kelompok kontrol yaitu kelompok yang menggunakan metode ceramah.

Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas X jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Model Patriot IV Ciawigebang yang terdiri dari lima kelas dengan jumlah 135 siswa. Dari seluruh siswa kelas X tersebut akan diambil dua kelas untuk diteliti, yaitu X OTKP 2 sebagai kelas eksperimen dan X OTK 5 sebagai kelas kontrol (pembanding).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Perhitungan *Pretest*

Sebelum memberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berikut merupakan tabel perolehan nilai rata-rata *pre-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 2. Deskripsi *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Total Nilai	X Min	X Max	Rata-rata	SD
Eksperimen	23	1240	30	75	54	14,23
Kontrol	24	1050	25	70	44	14,05

Tabel di atas menunjukkan menunjukkan bahwa deskripsi kemampuan awal kelas eksperimen memperoleh nilai total 1.240 dan skor rata-rata 54 dengan nilai minimal (terendah) 30 dan nilai maksimal (tertinggi) 75. Sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh nilai total 1.050 dan skor rata-rata 44 dengan nilai minimal 25 dan nilai maksimal 70.

2. Deskripsi Perhitungan *Posttest*

Kemampuan akhir atau *posttest* merupakan hasil akhir dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Di mana kelas eksperimen diberikan penerapan *Blended Learning* dalam Model

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan pengolahan data hasil tes akhir (*posstest*) diperoleh data seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. Deskripsi *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Total Nilai	X Min	X Max	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	23	1905	75	90	83	6
Kontrol	24	1485	40	80	62	11

Tabel di atas, menunjukkan bahwa deskripsi kemampuan akhir kelas eksperimen dengan penerapan *blended learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL) memperoleh nilai total 1.905 dan skor rata-rata 83 dengan nilai minimal (terendah) 75 dan nilai maksimal (tertinggi) 90 serta memiliki skor standar deviasi 6. Sedangkan untuk kelas kontrol dengan penerapan metode ceramah memperoleh nilai total 1.485 dan skor rata-rata 62 dengan nilai minimal 40 dan nilai maksimal 80 serta memiliki skor standar deviasi 11.

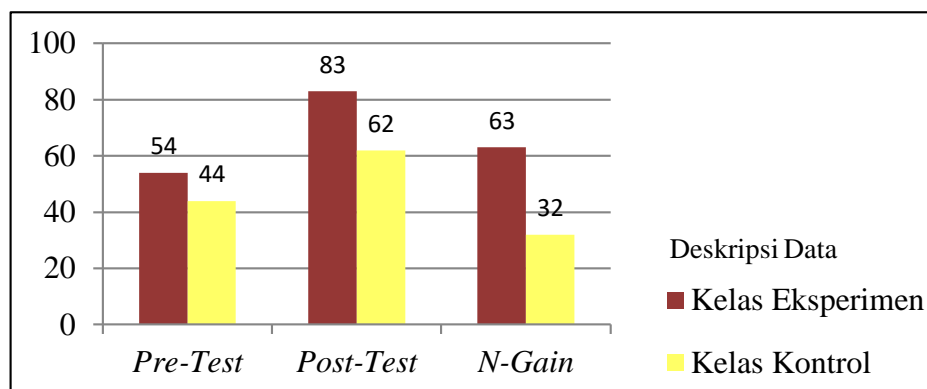
3. Deskripsi N-Gain

N-Gain merupakan selisih antara skor *post test* dengan *pre test*. Perhitungan nilai N-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Berikut merupakan tabel hasil pengolahan data N-Gain.

Tabel 4. Deskripsi Peningkatan (*Gain*) Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Gain</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria
Eksperimen	54	83	29	0.63	Sedang
Kontrol	44	62	18	0.32	Sedang

Deskripsi tabel tersebut, menunjukkan nilai N-gain kelas eksperimen 0,63 dan kelas kontrol 0,32 yang mana termasuk kriterium sedang. Namun dapat dilihat nilai gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Deskripsi data di atas Secara lebih jelas dapat di lihat dalam diagram berikut.



Gambar 2. Deskripsi Data

4. Uji Hipotesis

Sesuai dengan hasil sebelumnya menunjukkan data *pretest* maupun *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol telah terdistribusi normal dengan varians yang homogen. Maka, pengujian hipotesis menggunakan uji t. Adapun hasil pengujian hipotesis (uji t) adalah sebagai berikut:

a. Uji Hipotesis (H1)

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesisi Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Mean	Std. Deviasi	T_{hitung}	T_{tabel}	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen	23	83	6	8,282	2,014	0,000	Ha Diterima
Kontrol	24	62	11				

Dari data di atas diperoleh nilai $t_{hitung} 8,282 > t_{tabel} 2,014$ dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang menunjukkan nilai signifikan kurang dari 0,05 ($sig < 0,05$). Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample ttest* H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan *posttest* kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan penerapan *Blended Learning* dalam PBL dengan siswa kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah.

b. Uji Hipotesis (H2)

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis *Gain* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Mean	Std. Deviasi	T_{hitung}	T_{tabel}	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen	23	62	9,68	10,605	2,014	0,000	Ha Diterima
Kontrol	24	32	9,75				

Pengujian hipotesis pada tabel di atas menunjukan nilai $t_{hitung} 10,605 > t_{tabel} 2,014$ dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan peningkatan *gain* antara siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan penerapan *blended learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah dengan siswa kelas kontrol yang dibelajarkan dengan metode ceramah. Hal ini menunjukan bahwa penerapan *blended learning* dalam model PBL lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

PEMBAHASAN

Penelitian quasi eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil *posttest* dan perbedaan peningkatan (*gain*) kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol yang mendapatkan *treatment*/perlakuan berupa model pembelajaran yang berbeda. Untuk mengetahui pengaruhnya kedua kelas tersebut diberikan tes awal (*pretest*) kemampuan berpikir kreatif dengan tes PGK sebanyak 20 soal. Setelah dilakukan *pretest* maka langkah selanjutnya melakukan *treatment* terhadap kelas eksperimen yaitu X OTKP 2 yang dibelajarkan dengan penerapan *blended learning* dalam model PBL dan X OTKP 5 sebagai kelas kontrol yang dibelajarkan dengan metode ceramah. Setelah *treatment* diberikan tes akhir (*posttest*) dengan soal PGK sebanyak 20 butir soal. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa apakah terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah diterapkan *treatment*.

Dari hasil uji deskriptif kemampuan awal kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 54, Sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 44. Dapat dikatakan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum mendapatkan perlakuan tidak memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Sedangkan deskripsi kemampuan akhir kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 83 dan untuk kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 62, setelah diberikan *treatment* skor yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol meningkat secara signifikan khususnya di kelas eksperimen. Hasil uji gain menunjukkan skor kelas eksperimen sebesar 0,63 termasuk kriteria sedang dan skor kelas kontrol 0,32 termasuk kriteria sedang. Namun peningkatan kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol, artinya penerapan blended learning dalam model PBL lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Untuk mengetahui secara pasti apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dilakukan perhitungan uji statistik t independen atau uji t hipotesis. Hasil pengujian hipotesis *posttest* menunjukkan nilai $t_{hitung} 8,282 > t_{tabel} 2,014$ dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang menunjukkan nilai signifikan kurang dari 0,05 (sig<0,05), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttests* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan berdasarkan hasil pengujian hipotesis *gain* diperoleh nilai $t_{hitung} 10,605 > t_{tabel} 2,014$ dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000<0,05. Artinya terdapat perbedaan peningkatan *gain* antara siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan penerapan *blended learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah dengan siswa kelas kontrol yang dibelajarkan dengan metode ceramah.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan *blended learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan metode ceramah. Pendapat ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Dewi (2013) bahwa: “proses pembelajaran yang menggunakan PBL dan *blended learning* ternyata dapat memberikan hasil belajar mahasiswa yang lebih baik meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Selain itu, dengan penerapan *blended learning* dalam PBL juga dapat memberikan persepsi yang positif”.

Selama proses pembelajaran dengan penerapan *blended learning* dalam model PBL terdapat kendala yang dihadapi, yaitu adanya kesulitan dalam memadukan pembelajaran *face to face* dengan *online* secara seimbang karena terhalang pandemi covid-19, manajemen waktu yang kurang optimal, dan masih ada siswa yang belum memiliki keberanian dalam mengungkapkan gagasannya untuk keperluan pemecahan masalah pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen yang mendapatkan penerapan *blended Learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan siswa kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah. Artinya penerapan *blended learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah dapat lebih meningkatkan atau lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan metode ceramah.
2. Terdapat perbedaan peningkatan (*gain*) kemampuan berpikir kreatif antara siswa kelas eksperimen yang mendapatkan penerapan *blended learning* dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan siswa kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah. Artinya penerapan *blended learning* dalam model pembelajaran berbasis

masalah mengalami peningkatan lebih tinggi terhadap kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan metode ceramah.

Saran:

Berdasarkan kesimpulan serta mengamati kondisi pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Penerapan *blended learning* hendaknya dilakukan secara terarah dan terpadu.
2. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) hendaknya diimbangi dengan manajemen guru yang baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.
3. Pendidik harus mampu memotivasi siswa agar siswa dapat lebih aktif dalam mengeluarkan pendapat, berkomunikasi dan berinteraksi dengan kelompok belajarnya sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Cindya Alfi, S. A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Geografi Berbasis Masalah dengan Blended Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan, Volume: 1 Nomor: 4*, 597-602.
- Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Dewi, C. A. (2013). Pengaruh Blended Learning dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Mataram pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Prisma Sains, Vol. 1 Nomor 1*, 1-11.
- Helmawati.(2019). *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husamah.(2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka.
- Munandar, Utami. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina, (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sigahitong, A. E. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA. *Prisma Sains, Vol. 6, No. 2*, 66-76.
- Siswandini, S. K. (2015). Implementasi Blended Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta Didik Kelas XI-2 SMAN 5 Jember Semester Gasal 2015/2016. 141-152.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.