

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF BERBASIS MASALAH TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX SMP IT AL-FITYAH PEKANBARU

Yusella Aprilliani¹; Supentri²; Indra Primahardani³

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Riau
Jln. Kampus Bina Widya KM. 12,5, Kota Pekanbaru, Riau 28293
E-mail : yusella.aprilliani6101@student.unri.ac.id (Korespondensi)

Abstract: This research is motivated by a phenomenon that occurs in the field, namely at Al-Fityah IT Middle School Pekanbaru. Based on observations made, there is a lack of maximum implementation in the learning model, learning only focuses on the material presented by the teacher, and the learning model is still conventional. This research is a quantitative research experimental design formulating the problem of associative causal relationships. The population in this study was all 41 students in class IX of SMP IT Al-Fityah Pekanbaru. The sample size in this study was 41 students with the data collection techniques used were observation, questionnaires, and documentation, data processing was carried out using IBM SPSS Version 16. Analysis of this research used the normality test, homogeneity test, t test, and n-gain test. score. The results of the t test show that $t_{count} > t_{table}$ or $3.344 > 1.685$, so it can be concluded that there is an influence of the Problem-Based Collaborative Learning Model on Student Learning Creativity. With an achievement of 69.33% in the experimental class and 40.47% in the control class

Keywords: *Collaborative Learning, Problem-Based, Learning Creativity*

Pendidikan merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan adalah peningkatan kualitas pendidikan yang baik. Adanya pendidikan yang berkualitas akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berprestasi. Peningkatan kualitas akan tercapai jika proses pembelajaran dilakukan secara efektif dan bermanfaat dalam mencapai keterampilan belajar yang diinginkan. Arti belajar sangat erat kaitannya dengan kata belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, terjadi secara bersamaan. Pembelajaran adalah upaya memasukkan dan menggunakan pengetahuan seorang guru secara profesional untuk mencapai tujuan program.

Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha yang disengaja yang bertujuan untuk membina suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik dapat belajar. Potensi setiap peserta didik dikembangkan secara aktif agar dapat menguasai kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, dan bakat yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu, Pasal 3 mengamanatkan bahwa pendidikan nasional berupaya mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokrasi.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Indonesia mengenal tiga jenis pendidikan, yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan nonformal. Berbagai jenis pendidikan mempersiapkan siswa untuk pendidikan lebih lanjut dengan kompetensi dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk kehidupan sosial. Dalam sistem penyelenggaraan proses, pendidikan selalu bergerak yaitu selalu berubah dan

berkembang sesuai dengan kehidupan sosial dan kemampuan zaman. Menurut Trianto (2018), permasalahan yang selalu muncul dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan orang dewasa formal (sekolah) adalah kurangnya asimilasi oleh siswa. Proses pembelajaran formal ini selalu bergantung pada guru dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan penemuan dari cara berpikirnya.

Guru merupakan sosok yang sangat berarti dalam pembelajaran kelasnya. Tanggung jawab utama guru bukanlah menawarkan pengetahuan yang diinginkan siswa untuk dipelajari, tetapi mendidik mereka bagaimana mempelajari sesuatu secara efisien (*learning how to learn*). Guru yang profesional harus menguasai materi pelajaran, dan proses pembelajaran harus menarik agar siswa senang belajar. Guru harus memiliki pengetahuan ahli dalam materi pelajaran yang mereka ajarkan, serta kualitas metodologi profesional. Seorang guru harus mampu memilah, mengumpulkan, dan memutuskan proses pembelajaran yang dihadapinya dalam melaksanakan tanggung jawab secara profesional (Manurung, 2020).

Mahpudin (2018) menjelaskan bahwa proses belajar siswa di kelas harus menyenangkan, mencengangkan dan nyaman baik bagi guru maupun siswa agar mendapatkan pengalaman dan hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan pendapat di atas, agar proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan siswa mencapai hasil akademik yang baik, salah satunya menggunakan model pembelajaran. Menurut Kristin., dkk (2019), model pembelajaran adalah cetak biru atau model yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Suatu sistem pembelajaran dapat dikatakan baik apabila siswa berhasil belajar, mencapai tujuan pembelajaran, dapat menjawab pertanyaan guru, dan mampu menyerap ilmu yang dipelajari. Selama jam pelajaran, tidak semua siswa dapat menyerap ilmu yang diberikan dengan baik. Oleh karena itu, apa yang diberikan kepada siswa tidak hanya berupa pengakuan, tetapi siswa terlibat langsung

dalam penelitian konseptual, berpikir kritis dan kreativitas dalam memecahkan suatu masalah akademik. Pemecahan masalah berusaha memberikan solusi terhadap masalah dengan menggunakan keterampilan berpikir. Oleh karena itu, guru harus menyediakan cara belajar yang melibatkan siswa dalam kegiatan reflektif.

Karena banyaknya dan kompleksnya tantangan dalam pendidikan, para pendidik Indonesia mengembangkan teori dan desain pendidikan dengan harapan dapat menghasilkan sistem pendidikan yang lebih baik dan efisien, yang pada akhirnya akan diterapkan dalam pendidikan Indonesia. Dalam kurikulum, kita juga mempelajari teori-teori yang memberikan pedoman dan inspirasi bagi pendidikan, sehingga menghasilkan inovasi dan kreativitas dalam mengejar teori-teori yang lebih kontekstual. Selain itu, mungkin ada desain pendidikan baru yang akan diterapkan dalam sistem pendidikan. Salah satu teori pendidikan mengatakan bahwa belajar adalah proses interaksi siswa dengan guru dan peserta didik lainnya dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pendidikan adalah proses membantu siswa dalam belajar secara efektif. Agar pendidikan efektif memberikan manfaat yang berarti bagi masyarakat, maka harus ada fokus pada bahan ajar yang tidak hanya menimbulkan rasa takut dan cemas, namun juga menanamkan motivasi dan rasa memiliki tujuan dalam memperoleh berbagai ilmu (Yuliantoro et al., 2021)

Pembelajaran kolaboratif adalah gaya belajar dimana siswa berperan aktif (*student center*). Pembelajaran kolaboratif (Marhamah et al., 2017), adalah metode pemberian kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan belajar bersama untuk memperoleh pengetahuan melalui percakapan. Dalam model pola pikir pembelajaran kolaboratif ini, daya cipta, keaktifan, dan interaksi dapat ditingkatkan

selama proses pembelajaran. Interaksi siswa satu sama lain. Diskusi atau kelompok belajar akan memperkaya pengalaman belajar hal ini terkait dengan pola pembelajaran kolaboratif yang ditujukan kepada siswa. Siswa berasal dari berbagai latar belakang dan memiliki berbagai kemampuan, keahlian, dan pengalaman. Tentunya sebagai bagian dari proses hasil belajar bersama, proses pembelajaran ini akan lebih meningkatkan kualitas pencapaian pembelajaran yang maksimal (Azahra et al., 2022).

Pembelajaran kolaboratif adalah sebuah proses pembelajaran. Dalam hal ini, siswa belajar secara berkelompok dan bersama-sama selaras untuk mencapai tujuan bersama (Cruickshank, Jenkins dan Metcalf, 2006). Dalam pembelajaran kolaboratif, ini menciptakan lingkungan sosial mempromosikan implementasi interaksi yang menyatukan semua kemauan dan kekuatan kemampuan belajar para siswa.

Agar hasil belajar yang maksimal, pembelajaran kolaboratif sebaiknya dipadukan dengan pendekatan eksperimen terhadap materi sederhana (simple experiment). Menurut (Yani, 2011), alat bantu dan alat sederhana bekerja dengan efektif dan baik jika digunakan dengan benar dan tepat. Eksperimen sederhana dapat dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan sederhana, seperti air, meja, penggaris, udara, balon dan lain-lain. Pengalaman media sederhana dapat membangun komunitas berbasis pendidikan kreatif, membantu siswa berkembang menjadi individu yang kritis, kreatif, dan mandiri

Menurut (Nuramalina et al., 2019) "Kreativitas sebagai bakat menciptakan sesuatu yang baru, misalnya kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang dapat digunakan dalam larutan masalah atau keterampilan melihat hubungan baru antar elemen pernah ke sana sebelumnya. Kreativitas perilaku menunjukkan seseorang atau aktivitas kreatif. Dari (Nuramalina et al., 2019) bahwa "yang penting kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang tidak pernah diketahui orang sebelumnya. Kreativitas adalah sesuatu yang baru untuk

diri sendiri dan Anda tidak harus sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia secara umum".

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, yang bertujuan untuk mengetahui fenomena dan pelaksanaan kegiatan model pembelajaran kolaboratif di SMPIT AL-FITYAH Pekanbaru. Penulis melakukan wawancara dengan guru bidang studi PPKn. Beliau mengatakan bahwa masih banyak siswa yang belum maksimal dalam mengikuti model pembelajaran kolaboratif berbasis masalah. Kemudian beliau juga menuturkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut paling sulit dilakukan pada kelas IX dimana siswa pada kelas tersebut masih berfokus pada pembagian kelompok dengan teman-teman dekatnya, sehingga sulit untuk bergabung dengan teman yang lain di kelas tersebut. Hal tersebut juga dikatakan oleh siswa kelas IX SMPIT AL-FITYAH Pekanbaru yang juga siswa kelas IX mengatakan bahwa model pembelajaran di sekolahnya masih banyak kekurangan. Pembelajaran hanya berfokus pada materi yang di ajarkan oleh guru mata pelajaran. Model pembelajaran juga masih monoton karna menggunakan metode ceramah dan hanya pada mata pelajaran tertentu yang baru menggunakan model pembelajaran tersebut, sehingga hal ini dapat menghambat kreativitas siswa dalam pembelajaran. Dimana siswa hanya fokus mendengarkan guru menjelaskan.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX SMP IT Al-Fityah Pekanbaru"

METODE

Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang didasarkan pada konsep positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan peralatan penelitian, dan melakukan analisis data kuantitatif atau

statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya direncanakan secara sistematis sejak awal dan terstruktur dengan jelas untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kolaboratif terhadap kreativitas.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian desain eksperimen, dan desain ini belum merupakan eksperimen yang sebenarnya. Hal ini dikarenakan masih banyak hal dan faktor selain variabel bebas yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Jenis studi eksperimen desain adalah jenis penelitian yang dianggap paling ideal untuk mengungkap kausalitas, mengingat ukuran sampel hanya satu kelompok.

HASIL

Pembelajaran kolaboratif berbasis masalah ini diukur menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada guru dan juga siswa dalam dua kali pertemuan.

Tabel 1 Rekapitulasi Variabel (X) Aktivitas Guru dan Siswa

No	Aktivitas Guru		Aktivitas Siswa	
	Pertemuan	Pertemuan	Pertemuan	Pertemuan
	I	II	I	II
1	4	4	3	4
2	3	4	4	5
3	4	4	3	4
4	3	4	3	4
5	3	4	4	5
6	4	4	3	4
7	3	4	3	4
8	4	4	4	4
9	4	4	3	4
10	3	4	4	4
Jumlah	35	40	34	42
Rata-rata	70 %	80 %	68 %	84 %
Kriteria	Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik

Hasil analisis dikelompokkan menurut persentase jawaban responden maka tolak ukurnya dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Apabila responden menjawab Sangat

Sering (SS) ditambah Sering (S) berada pada rentang 75,01 % - 100 % = Sangat Baik

- b) Apabila responden menjawab Sangat Setuju (SS) ditambah Sering (S) berada pada rentang 50,01 % - 75 % = Baik

- c) Apabila responden menjawab Sangat Sering (SS) ditambah Sering (S) pada rentang 25,01 % - 50 % = Cukup Baik

- d) Apabila responden menjawab Sangat Sering (SS) ditambah Sering (S) pada rentang jawaban 00,00 % - 25 % = Tidak Baik.

(Suharsimi Arikunto, 2013)

Berdasarkan perolehan dari data perbandingan antara aktivitas guru dan juga aktivitas siswa. Data dari hasil aktivitas guru pada pertemuan I mengalami peningkatan yang terjadi pada pertemuan II. Dimana pada pertemuan I perolehan data aktivitas guru dengan rata-rata nilai 70 % yang berkriteria Baik, sedangkan pada perolehan data aktivitas guru yang dilakukan pada pertemuan II mendapat perolehan dengan nilai rata-rata 80 % dengan kriteria Sangat Baik.

Selanjutnya, dari data diatas juga diperoleh data perbandingan aktivitas siswa pada pertemuan I dan juga pada pertemuan II. Perolehan data pada pertemuan I dengan rata-rata 68 % yang berkriteria Baik, sedangkan pada aktivitas siswa yang dilakukan pada pertemuan II mengalami peningkatan yaitu dengan rata-rata 84 % dengan kriteria Sangat.

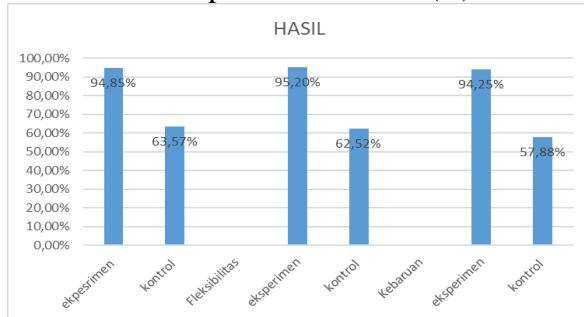
Berdasarkan pengamatan secara umum dari dua data perbandingan antara aktivitas guru dan juga aktivitas siswa pada setiap pertemuannya baik pertemuan I dan juga pertemuan II mengalami peningkatan pada saat penyampaian materi dan juga rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas. Dimana pembelajaran tersebut dilakukan oleh guru dengan menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah.

Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas belajar siswa ini diukur

menggunakan sebaran angket dengan 20 pernyataan yang disebarakan terhadap 41 orang siswa.

Gambar 1 Rakapitulasi Variabel (Y)



Pada kelas eksperimen dari 20 pernyataan variabel Y yaitu kreativitas belajar siswa, terdapat 4 pernyataan yang mempunyai skor rata-rata tertinggi yaitu pada indikator kefasihan pernyataan 'saya harus mempunyai jawaban penyelesaian dari suatu permasalahan' dan pernyataan 'saya harus memiliki kemampuan menghasilkan banyak gagasan dan jawaban dalam penyelesaian suatu permasalahan' dengan masing-masing persentase 68 %. Pada indikator fleksibilitas 'saya dapat melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda'. Pada indikator kebaruan 'saya senang memikirkan dan mencoba cara-cara yang baru dan praktis untuk dipelajari.

Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 2 pernyataan yang memiliki skor tertinggi yaitu pada indikator kefasihan 'saat diberi tugas oleh guru, saya memberikan jawaban yang bervariasi yang berasal dari berbagai sumber' dan pada indikator kebaruan 'pada saat diskusi kelompok, setiap anggota kelompok mampu melahirkan ungkapan pemikiran yang unik' 56,3 %.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan SPSS Versi 16 dalam menghitung uji normalitas hasil pretest dan posttest yang berfungsi untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal ataupun tidak.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Sig	A	Kesimpulan
-------	-----	---	------------

Eksperimen	0.415	0,05	Normal
Kontrol	0.101		Normal

Sumber: Olahan Data 2023

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas bahwa hasil posttest kelas eksperimen kelas IX-B yaitu $0,415 > 0,05$ dan kelas kontrol IX-A diperoleh signifikannya $0,101$ yang artinya hasil dari posttest baik dikelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data posttest tersebut baik kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas data test dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki varians yang homogeny atau tidak. Pengujian homogenitas ini dibantu oleh SPSS Vesi 16 dengan kriteria pengambilan keputusan apabila nilai signifikannya lebih besar dari 0.05.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Levene Statistic	Sig	A	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	2.643	0.112	0.05	Homogenitas

Sumber: Olahan Data 2023

Berdasarkan tabel hasil pengujian homogenitas data diatas nilai test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan tingkat signifikannya adalah $0,112$ dengan perbandingan $\alpha = 0,05$ yang artinya $\text{Sig} > \alpha$ ($0,112$). Maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas data memiliki varians yang tidak jauh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogeny karena $0,112 > 0,05$.

Uji T (*independent sample T-Test*) yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara dua sampel tidak berpasangan. Persyaratan pokok uji t adalah data yang homogen. Uji t dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Uji t dalam penelitian ini menggunakan bantuan dari SPSS Versi 16 dengan taraf signifikan 5%. Uji t dilakukan pada data hasil test untuk mengetahui apakah ada perbedaan setelah dilakukan perlakuan kepada dua kelas

tersebut. Uji t dari hasil test bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Uji T

Kelas	Df	A	T _{hitung}	T _{tabel}
Eksperimen	39	0,05	3,344	1,685
Kontrol				

Sumber: Olahan Data 2023

Berdasarkan uji *Independent Simple T-test* pada tabel diatas. Maka diperoleh $t_{hitung} = 3,344$ selanjutnya menentukan Df dengan menggunakan rumus $n-2$ (Ghozali, 2011). Maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 41 sehingga dapat dimasukkan ke rumus $41-2= 39$. Dengan Df 39 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,023. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah H_a diterima dan H_o ditolak. Dimana data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,344 > 1,685$). hal ini menunjukkan ada perbedaan dari dua sampel tidak berpasangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX SMP IT A-1-Fityah Pekanbaru pada materi kedaulatan negara kesatuan republik Indonesia pada mata pelajaran PPKn.

Normalized gain (N-gain score) bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode dalam penlitian one grup pretest posttest design maupun penelitian menggunakan kelompok. Eksperimen dan kontrol. Gain score merupakan selisih antara nilai posttest dan pretest. Dalam penelitian one grup pretest dan posttest design eksperimen, uji n-gai score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pretest dengan posttest memlalui uji paired sample t test. Sementara dalam penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, uji n-gain score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen dengan nilai posttest kelompok kontrol melalui uji independen sample t test. Dalam uji ini peneliti menggunakan bantuan SPSS Versi 16.

Tabel 5 Pengkategorian N-Gain Skor Dalam Bentuk Persentase

Persentase (%)	Kategori
1 – 39	Tidak Efektif

40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
76 – 100	Efektif

Richard R. Hake , “Analyzing Change/Gain Score”.

Tabel 6 Hasil Uji N-gain

	N	Mean
Eksperimen	25	69,33 %
Kontrol	16	40,47 %

Sumber: Data Olahan 2023

Berdasarkan tabel 6 diperoleh data pada kelas eksperimen sebesar 69,33 % dan pada kelas kontrol 40,47 %. Berdasarkan tabel 5 pengkategorian persentase dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kolaboratif pada kelas Eksperimen berada pada rentang ‘Cukup Efektif’ dengan skor perolehan sebesar 69,33 %. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai 40,47 %. Maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah Cukup Efektif dibandingkan model pembelajaran Konvensional.

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah memiliki 4 indikator sesuai dengan pendapat Srinivas (dalam Sunardi dkk, 2017) yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, penerapan keterampilan kolaborasi. Sedangkan Kreativitas Belajar Siswa mempunyai 3 indikator sesuai dengan pendapat (Ahmad Susanto (2012) meliputi kefasihan (fluency), fleksibilitas (flexibility), dan kebaruan (novelty). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan indikator dari kreativitas belajar.

Kreativitas bisa ditafsirkan secara berbeda, banyak yang mendefinisikan kreativitas sehingga makna tergantung pada kreativitas tentang bagaimana orang melihatnya apa yang mendefinisikannya. Kreativitas adalah keterampilan mental dan berbagai kemampuan tipikal orang yang bisa melahirkan unik, asli, iklan yang sama merek baru, cantik, efisien, tanpa cela dan cocok. Suryana berpendapat bahwa

“Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi baru peluang menemukan masalah (pemikiran baru) (Siagian & Nurfitriyanti, 2015).

Indikator Kefasihan yang terdiri dari 7 pernyataan setelah diperoleh data rekapitulasi ‘Sangat Sering’ ditambah ‘Sering’ yaitu ($34,28\% + 60,57\% = 94,85\%$) artinya dalam indikator kefasihan pada siswa kelas eksperimen berada pada kategori Sangat Baik. Sedangkan rekapitulasi persentase jawaban responden tentang indikator kefasihan sebesar $26,8\%$ ‘Sangat Sering’ ditambah $36,57\%$ jawaban ‘Sering’ maka ($26,8\% + 36,62\% = 63,42\%$) artinya dalam indikator kefasihan pada siswa kelas kontrol berada pada kategori Baik.

Indikator kedua adalah Fleksibilitas yang terdiri dari 5 pernyataan yang setelah dilakukan data rekapitulasi dari indikator fleksibilitas pada kelas eksperimen yaitu terdapat $40,8\%$ ‘Sangat Sering’, $54,4\%$ responden menjawab ‘Sering’, $4,8\%$ responden menjawab ‘Kadang-Kadang’, dan 0% responden yang menjawab ‘Jarang’ dan ‘Tidak Pernah’. Maka hasil yang diperoleh dari rekapitulasi diatas berarti responden yang menjawab ‘Sangat Sering’ ditambah dengan responden yang menjawab ‘Sering’ maka ($40,8\% + 54,4\% = 95,2\%$) artinya dalam indikator Fleksibility kelas eksperimen berada pada kategori Sangat Baik. Sedangkan perolehan rekapitulasi dari indikator fleksibility pada kelas kontrol ialah $20,02\%$ ‘Sangat Sering’, $42,5\%$ ‘Sering’, $13,76\%$ ‘Kadang-Kadang’, $17,52\%$ ‘Jarang’, dan $6,18\%$ ‘Tidak Pernah’. Maka hasil yang diperoleh ialah ‘Sangat Sering’ ditambah ‘Sering’ yaitu ($20,02\% + 42,5\% = 62,52\%$) artinya pada indikator fleksibility kelas kontrol berada pada kategori Baik.

Indikator ketiga yaitu Kebaruan yang terdiri dari 8 pernyataan yang telah diperoleh data rekapitulasi pada kelas eksperimen yaitu diperoleh $36,25\%$ ‘Sangat Sering’, 58% ‘Sering’, $6,5\%$ ‘Kadang-Kadang’, dan 0% ‘Jarang’ dan ‘Tidak Pernah’. Maka rata-rata ‘Sangat Sering’ ditambah dengan ‘Sering’ yaitu ($36,25\% + 58\% = 94,25\%$). Jadi dapat disimpulkan bahwa indikator kebaruan pada

kelas eksperimen berada pada rentang Sangat Baik. Selanjutnya, rekapitulasi data dari kelas kontrol diperoleh $22,68\%$ ‘Sangat Sering’, $35,3\%$ ‘Sering’, $8,61\%$ ‘Kadang-Kadang’, $25,03\%$ ‘Jarang’, dan $6,26\%$ ‘Tidak Pernah’. Maka ‘Sangat Sering’ ditambah ‘Sering’ yaitu ($22,68\% + 35,2\% = 57,88\%$). Maka dapat disimpulkan pada indikator kebaruan pada kelas kontrol berada pada rentang Baik.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Aminah Zuhriyah (2022) dengan judul Model Pembelajaran Kolaboratif Teknik Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Berpikir Matematika Siswa. Kemudian dilakukan analisis untuk uji normalitas (ujikolmogorov-smirnov) dan diperoleh nilai $Sig.=0,054$ untuk siswa kelas eksperimen, sedang nilai $Sig.=0,086$ untuk siswa kelas kontrol, dan uji homogenitas (uji Levene’s), diperoleh nilai $Sig.=0,200 > 0,05$ hasilnya kedua kelompok berasal dari varians yang homogen. Kedua; pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh nilai $Sig.=0,03 < 0,05$ hasilnya ada pengaruh model pembelajaran kolaboratif Teknik pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas berpikir matematika siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan juga kelas kontrol yang dilakukan pada kelas IX SMP IT Al-Fityah Pekanbaru.

Berdasarkan uji *independent sampel t-test* dengan bantuan SPSS Versi 16. Dimana data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,344 > 1,685$). Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antar kedua sampel, maka Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Masalah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX SMP IT Al-Fityah Pekanbaru pada materi kedaulatan negara kesatuan republik Indonesia pada mata pelajaran PPKn. Sedangkan pada uji N-gain skor disimpulkan

bahwa Model Pembelajaran Kolaboratif berada pada persentase 69,33 %.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azahra, A. C., Nisrina, N., Mumtaza, N., & Rahmawati, I. (2022, May). Pembelajaran Kolaboratif Untuk Melatih Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Pembelajaran Fisika. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Cruickshank, D. R., Jenkins, D. B., & Metcalf, K. K. (2006). *The act of teaching*. (4th). Boston: McGraw Hill, 351, 335-363.
- Ghozali, Imam 2011, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- iii. (2020). Metodologi Penelitian. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 42–52.
- Kristin, F., Raharjo, W.T (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Kelas 4 SD. *Jurnal Satya Widya* Volume XXXV No. 2, Desember 2019.
- Mahpudin. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Ekperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 4 No. 2 Edisi Juli 2018.
- Manurung, J. Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Dengan Strategi Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Sipoholon Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Marhamah, dkk. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Lesson Study Learning Community (LSLC)”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, Volume 2, Nomor 3 (hlm. 277-282).
- Nuramalina, N., Basuki, I. A., & Suyono, S. (2019). Pengaruh Model Kolaboratif Berbasis Masalah terhadap Kepuasan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(1), 29-35.
- Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R % D*. Bandung : Alfabeta, CV. Azahra, A. C., Nisrina, N., Mumtaza, N., & Rahmawati, I. (2022). Pembelajaran Kolaboatif untuk Melatih Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran Fisika. *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 103–111.
- iii. (2020). Metodologi Penelitian. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 42–52.
- Manurung, J. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif dengan strategi Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Sipolon Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. *Dian Widya: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan*, 6(3), 107–122.
- Nuramalina, N., Basuki, I. A., & Suyono, S. (2019). Pengaruh Model Kolaboratif Berbasis Masalah terhadap Kepuasan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11846>
- Siagian, R. E. F., & Nurfitriyanti, M. (2015). Metode pembelajaran inquiry dan pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kreativitas belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Sunardi. (2017). Pengembangan Indikator 4C’s yang selaras dengan

kurikulum 2013 pada mata pelajaran matematika SMA/MA kelas X materi trigonometri. Admathedu, 7920: 197-210.

Yuliantoro, Y., Supentri, S., & Al Fiqri, Y. (2021). Peningkatan Keaktifan Dan Penguasaan Materi Melalui Pengembangan Model Pembelajaran. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(6), 1688.

<https://doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8519>

Trianto, 2018. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Grafika.

Yani, Ai. 2011. Percobaan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Pada Konsep Benda Dan Sifatnya. Skripsi. UPI : FIP

Zuhriyah, A. (2022). Model Pembelajaran Kolaboratif Teknik Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Berpikir Matematika Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(2), 100-108.