



Vol. 8 No. 1, Juni 2024

Jurnal HISTORICA

E-ISSN: 2964-9269

ISSN: 2252-4673



Publisher:
History Education Study Program
University of Jember



Vol. 8 No. 1, 2024

Jurnal HISTORICA

E-ISSN: 2964-9269
ISSN: 2252-4673

- | | |
|---|-----|
| <i>Oen Boen Ing's Role during Indonesian Independence Revolution Period on 1945-1949</i>
<i>Herdiona Hellen Herdadian, et al.</i> | 1 |
| <i>Comparison Of Education Policies In Indonesia And Finland As Well As The Implementation Of The Concept Of Multiculturalism In Historical Learning Serta Implementasi Konsep Multikulturalisme Dalam Pembelajaran Sejarah</i>
<i>Inez Kalyana Azmi</i> | 19 |
| <i>The Use Of Chairil Anwar's " Aku" Poem In History Learning</i>
<i>Adita Pratiwi</i> | 43 |
| <i>Mohammad Roem's Skills As A Negotiator In The Roem-Royen Negotiations</i>
<i>Rifqoti Ulya Dewi</i> | 53 |
| <i>Moving To Become Kromo Lawi</i>
<i>Petrik Matanasi</i> | 65 |
| <i>The Impact of Teacher Welfare on School Effectiveness</i>
<i>Diki Darmawan, et al.</i> | 125 |
| <i>The Effect of Experiential Learning Model Integrated with Teachmint Media on Learning Motivation and Student Learning Outcomes in History Subjects</i>
<i>Sabtiya Pratiwi, et al.</i> | 136 |
| <i>The Dynamics of Green Revolution Implementation in The Rise Farming Sector in Lamongan from 1970 to 1998</i>
<i>Afrida Nurlaily Romadhona, et al.</i> | 158 |
| <i>The Effect of Flexiquiz Technology Integrated Problem Based Learning Model on Creative Thinking Skills and Learning Outcomes of Class X Students in History Subject</i>
<i>Pramodia Dyah Rarasandti, et al.</i> | 181 |
| <i>Majelis Luhur Kepercayaan Indonesia in Banyuwangi</i>
<i>Damar Wicaksono, et al.</i> | 197 |



The Effect of Flexiquiz Technology Integrated Problem Based Learning Model on Creative Thinking Skills and Learning Outcomes of Class X Students in History Subject

Pramodia Dyah Rarasanti¹, Nurul Umamah², Marjono³, Sumardi⁴

¹²³⁴Pendidikan Sejarah, Universitas Jember

Email: pramoedyadyah@gmail.com

Abstract

Technological developments in the learning process are able to provide freedom to design and design innovative, creative and adaptive media according to the needs of students. These 4C skills include critical thinking, creativity and being able to think collaboratively. This can be collaborated with the use of a *Problem Based Learning* model that emphasizes Creative Thinking in students. This research uses a quantitative approach with experimental research type. The research design used a *quasi-experimental* model with a pretest-posttest, non-equivalent control group design. The sample consisted of 70 students in classes X-A and X-D SMAN 2 Tanggul. Data analysis technique using ANCOVA test. The results of this study obtained: 1) the results of ANCOVA test showed sig value. $0.005 < 0.05$ *Creative Thinking Skills*, which means it shows a significant effect of applying the PBL model integrated with FlexiQuiz technology on creative thinking and the value of the partial eta squared of 0.474, which means there is a great influence of applying the PBL model integrated with FlexiQuiz technology on students' *Creative Thinking Skills*; 2) the results of the ANCOVA test on learning outcomes data show sig. $0.003 < 0.05$ partial eta squared of 0.113 is classified as a medium effect of applying the PBL model on student learning outcomes.

Keywords: Problem Based Learning, Flexiquiz, Creative Thinking Skills, History Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Paradigma baru dalam dunia pendidikan dan perkembangan teknologi membawa arah cepat terhadap proses pembelajaran sejarah. Paradigma ini dikenal dengan “Merdeka Belajar” hal tersebut mampu memberikan kebebasan peserta didik untuk berinisiatif merancang pembelajaran yang inovatif, adaptif, responsive dan kreatif serta mengintegrasikan teknologi terkini sesuai dengan kebutuhan setiap individu (Umamah et al., 2022; Rufaidah et al, 2020). Pendidik dan peserta didik diharapkan mempunyai komunikasi, kolaborasi pemikiran kritis dan kreativitas, keterampilan hidup, berkarir, dan keterampilan informasi, media maupun teknologi (Ngoc at el., 2020; Tarbuton, 2018; Umamah & Sumardi, 2020). Hal tersebut sangat berperan penting bagi optimalisasi potensi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Kemajuan teknologi revolusi industri 4.0 membawa arah yang lebih inovatif dengan mengumpulkan sumber informasi yang biasa digunakan sesuai dengan kebutuhan generasi Z yang menjadikan fokus pembelajaran masa sekarang (Umamah, et al., 2021; Umamah & Sumardi, et al., 2020). Capaian pembelajaran peserta didik dapat dikembangkan melalui kecepatan media teknologi dalam pembelajaran sejarah. Teknologi merupakan media komunikasi serta interaksi pembelajaran pendidik dan peserta didik. Proses interaksi tersebut diperlukan pendidik selama proses pembelajaran langsung agar peserta didik mendapatkan hasil maksimal (Chaidam, O & Pooputta, 2021 et.,al). Urgensi yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran secara berlangsung masih mempertahankan media pembelajaran lama dan sebagai mengintegrasikan teknologi.

Pembelajaran sejarah menjadi mata pelajaran yang masih populer, tetapi waktu pembelajarannya semakin singkat. Salah satu hal yang terpenting sekaligus membahagiakan untuk mengatasi rintangan pada rumusan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka yaitu menekankan dalam berbagai aspek terpenting yaitu keterampilan atau skills, tanpa melalainkan aspek konten materi dalam pembelajaran. Kurikulum merdeka menjelaskan mengenai konsep berpikir sejarah yaitu tujuan dari mata pelajaran sejarah diantaranya, aspek kecakapan berpikir secara kronologis atau yang disebut dengan (diakronik), sinkronik, kausalitas,

imajinatif, kreatif, kritis, reflektif, kontekstual, multiperspektif, meliputi mengenai perkembangan dan keseimbangan atau pengulangan serta perubahan pada kehidupan manusia (Kemendikbudristek, 2022a). Teknologi masa kini dapat mempengaruhi hasil belajar sejarah dengan adanya *thinking skills* yang mampu menumbuhkan konsep dasar berpikir sejarah pada peserta didik.

Teknologi yang didesain secara kreatif dan inovatif mampu mendukung proses pembelajaran dengan cara meningkatkan potensi belajar peserta didik (Umamah, et al. 2021). Inovasi pembelajaran dapat memberikan keunggulan kompetitif dalam mentransfer pengetahuan, berpikir secara ilmiah, menganalisis serta mampu memecahkan masalah. Upaya untuk meningkatkan *creative thinking* peserta didik kunci utama keberhasilannya ini adalah tingkat kognitif dan intelektual (Griffin & Ester, 2020; Nela, E. 2020). Motivasi sangat dibutuhkan apabila proses pembelajarannya mampu mendorong dengan baik pada peserta didik agar bisa mencapai tujuan serta sasaran didalam pembelajaran. Pada umumnya motivasi mudah terarah apabila peserta didik mencapai hasil yang ditargetkan melalui metode umpan balik (Clary, 2016; Chen, 2020). Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut pendidik dapat mendukung pembelajaran sejarah yang menarik dan kreatif dengan media teknologi yang berkembang pada masa kini.

Model PBL (*Problem Based Learning*) mampu menekankan *creative thinking skills* pada peserta didik dengan tujuan dari model ini adalah merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran konstruktivistik untuk menentukan hasil belajar sejarah yang mampu meningkatkan pemahaman barunya sehingga dapat menuntut kegiatan kreatif serta kritis yang direfleksikan dan mampu mendemostrasikan pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme (Henr & Herven, 2014; Maryuni, Nurhasannah & Willdianti, 2020). Kemampuan berpikir kreatif mampu menjadikan peserta didik untuk merefleksikan pembelajaran sejarah dengan kreatif dan kritis yang mengkolaborasi model PBL dengan mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran ialah peserata didik diberikan kebebasan untuk mengintegrasikan strategi pembelajaran secara berlangsung sehingga proses pembelajaran secara

nyata mampu memahami, akan tetapi pendidik mempunyai peran penting pada proses pembelajaran untuk membimbing peserta didik ke tingkat ranah pengetahuannya yang lebih tinggi (Piaget, 1995). Dengan demikian salah satu cara dan upaya pembelajaran sejarah yang bisa menarik *creative thinking skills* pada peserta didik adalah konteks nyata dalam menuntut pemahaman produktifnya.

Hasil penelitian Irfan et al (2019), Erlina et al (2020) menunjukkan bahwa Model PBL mampu mempengaruhi hasil keterampilan pada peserta didik dan mampu meningkatkan kemandirian dan bertanggung jawab pada proses pembelajarannya. Model PBL ini mempengaruhi keterampilan tingkat tinggi serta mampu melibatkan keaktifan pada hasil belajar peserta didik (Cotrunnda et al., 2019; Kurniyawati et al., (2019). Urgensi tersebut mampu mempengaruhi terhadap peserta didik pada hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut dengan adanya kemampuan dalam keterampilan *creative thinking* masih rendah dan penelitian terdahulu lebih memfokuskan pengaruh model PBL dengan kemampuan *thinking kritisnya* sehingga peneliti mengkaji untuk observasi penelitian terdahulu.

Media Flexiquiz dapat memudahkan pendidik untuk melakukan penilaian disaat peserta didik menjawab sebuah pertanyaan. Sehingga media ini Aplikasi flexiquiz mampu mengembangkan soal quiz sebagai strategi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi web sebagai pembelajaran online atau dengan mengntegrasikan teknologi media pembelajaran. Fitur aplikasi flexiquiz dapat meninjau jawaban quiz yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran secara berlangsung sehingga menunjukkan bahwa penelitian ini media pembelajaran flexiquiz mampu menarik, dan menyenangkan proses pembelajaran dikarenakan penggunaannya sangat mudah.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yunita et al (2020) menunjukkan bahwa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran berlangsung dapat dilakukan dengan solusi menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi baik kritis, kreatif. Model yang diterapkan pada PBL mampu mengembangkan peserta didik lebih aktif pembelajaran dengan mengarahkan

pada memecahkan solusi yang mampu mempengaruhi kemampuan critical thinking dan hasil belajar. Materi pada pembelajaran sejarah dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan-kemampuannya untuk creative thinking, kritis dan mampu menumbuh-kembangkan nilai-nilai didalam kehidupan sosial maupun lingkungan masyarakat bangsa, dan negara (Syaputra & Saryatun, 2019 et al). Dalam hubungannya keterampilan creative thinking dapat mampu memecahkan suatu masalah, mampu mengembangkan kreativitas pada peserta didik, dan berkomunikasi dengan kemampuan yang berkolaborasi.

Konsep dasar teknologi flexiquiz menurut Sinambela (2011) dapat didefinisikan bahwa terintegrasi teknologi adalah sebuah aplikasi/platform teknologi yang memungkinkan media teknologi menggabungkan serta mengkoordinasikan hasil proses belajar peserta didik miliki. FlexiQuiz dapat memberikan peserta didik untuk lebih aktif dalam mengorganisasikan teknologi pembelajaran dengan kritis sesuai dengan informasi diperoleh.

Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan untuk memverifikasi hasil dari pengaruh model PBL terintegrasi teknologi FlexiQuiz terhadap *Creative Thinking Skills* dan hasil belajar peserta didik kelas X mata pelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini (1) untuk memvalidasi apakah terdapat pengaruh signifikan penerapan model PBL terintegrasi flexiquiz terhadap *Creative Thinking Skills* peserta didik kelas X mata pelajaran Sejarah (2) untuk memvalidasi apakah terdapat pengaruh signifikan penerapan model PBL terintegrasi teknologi flexiquiz terhadap hasil belajar peserta didik kelas X mata pelajaran Sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian menggunakan *quasi experimental* dengan model *pretest-posttest, non-equivalent control group design*. Sampel terdiri dari 70 peserta didik pada kelas X-A dan X-D di SMAN 2 Tanggul. Berdasarkan hasil desain penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pre-test berkenaan mengenai kemampuan berpikir kreatif (*Creative Thinking Skills*) dan hasil belajar peserta didik tersebut untuk

mengetahui kemampuan awal dari dua kelompok tersebut. Sampel merupakan sebuah kelompok atau unit unit mempunyai bentuk maupun karakter yang sengaja dipilih, supaya dapat diambil data yang akan dirancang. Pengambilan sampel diperoleh dari populasi dan mempunyai sifat mewakili dengan menggunakan uji homogenitas. Alasan menggunakan uji homogenitas yaitu melihat sama dan tidak varian populasi, sedangkan penentuan kelompok penelitian menggunakan hasil rata-rata nilai ulangan harian mata pelajaran sejarah dengan mempertimbangkan hasil rata-rata yang tidak sama.

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas Ulangan Harian Kelas X

Hasil Belajar UH Kelas X	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	1,011	9	340	0,431

(Sumber: Data primer diolah)

Descriptive Statistics

Dependent Variable: ulangan_harian

Kelas	Mean	Std. Deviation
A	80.29	4.586
B	78.69	3.160
C	78.40	4.467
D	78.26	4.428
E	77.80	3.939
F	77.91	4.382
G	78.60	3.491
H	77.06	4.491
I	77.89	3.984
J	76.89	5.890

(Sumber: Data primer diolah)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen merupakan alat bantu yang dapat dilakukan untuk mengetahui hasil besaran pada setiap nilai maupun skor variabel penelitian digunakan (Gay et al, 2012). Pengujian normalitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data hasil

penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas diukur dari hasil kemampuan creative thinking dan hasil belajar. Rumus uji normalitas yang digunakan tersebut yaitu Kolmogorov-Smirnov berbantuan *SPSS for Windows 24*.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Creative Thinking

		Kolmogrov-Smirnov		
	Kelas	Statistic's	Df	Sig.
Pretest	Kontrol	0,170	35	0,099
	Eksperimen	0,131	35	0,133
Posttest	Kontrol	0,172	35	0,273
	Eksperimen	0,145	35	0,067

(Sumber: data primer diolah)

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

		Kolmogrov-Smirnov		
	Kelas	Statistic's	Df	Sig.
Pretest	Kontrol	0,167	35	0,095
	Eksperimen	0,114	35	0,200
Posttest	Kontrol	0,138	35	0,089
	Eksperimen	0,176	35	0,221

(Sumber: data primer diolah)

1. Uji Homogenitas dari Regresi

Pengujian homogenitas regresi yang bertujuan guna mengetahui apakah ada hubungan *covariate* dengan *independent variabel*. Uji regresi dapat dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 24 for Windows* dengan uji F-test.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Regresi *Creative Thinking Skills*

Data	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
KELAS * PRETEST	17.522	1	17.522	.462	.499

(Sumber: data primer diolah)

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Regresi Hasil Belajar

Data	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Kelas *Pretest	19.590	1	19.590	.518	.474

(Sumber: data primer diolah)

Tabel 6. Hasil Uji Linieritas *Creative Thinking Skills*

DATA	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
PRETEST	329.791	1	329.791	8.696	.004

Tabel 7. Hasil Uji Linieritas Hasil Belajar

DATA	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Pretest	338.570	1	338.570	8.957	.004

Berdasarkan hasil data yang tersaji di atas dalam tabel 4.9 dan 4.10 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 dan 0,004. Kedua nilai sig. (2-tailed) tersebut lebih kecil dari tingkat signfikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa asumsi linieritas dari regresi terpenuhi.

A. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Pada penelitian ini data hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan di uji hipotesis dengan menggunakan ANCOVA dengan menggunakan program *software SPSS 25 for Windows*.

Tabel 8. Hasil *Levene's Test*
Kemampuan berpikir creative (Creative Thinking)

Dependent Variable	F	df1	df2	Sig.
<i>Posttest</i>	.640	1	68	.427

(Sumber: Data primer diolah)

Tabel 9. Hasil *Test of Between Subject Effect Creative Thinking Skills*

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: POSTTEST

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	464.828 ^a	2	232.414	6.178	.005	.156
Intercept	1078.446	1	1078.446	28.666	.000	.300
PRETEST	178.763	1	178.763	4.752	.033	.066
MODEL_PEMBELAJARA N_FLEXIQUIZ	313.271	1	313.271	8.327	.005	.474
Error	2520.615	67	37.621			
Total	479093.000	70				
Corrected Total	2985.443	69				

a. R Squared = ,156 (Adjusted R Squared = ,130)

(Sumber: Data primer diolah)

Kriteria besarnya pengaruh tersebut dapat dilihat dengan tabel *Kriteria Effect Size* yang disajikan dibawah ini.

Tabel 10. *Kriteria Effect Size*

<i>Effect Size</i>	Kategori
0,1	<i>Small Effect</i>
0,3	<i>Medium Effect</i>

0,5	<i>Large Effect</i>
-----	---------------------

Sumber: (Cohen, 1988)

Pengujian untuk melihat pengaruh diantara kedua model yang diterapkan antara model PBL dan *Discovery Learning* dapat dilihat dalam output *estimates marginal means* yang tersaji dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil *Estimates Marginal Means* (Kemampuan Creative Thinking)

Estimates

Dependent Variable: POSTTEST

MODEL	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
PEMBELAJARAN_FLEXIQUIZ				
Model Discover Learning	80.870 ^a	.640	78.799	82.942
Model Problem Based Learning	84.072 ^a	.733	82.001	86.144

a. Covariates appearing in the model are evaluated at the following values: PRETEST = 79,44.

(Sumber: Data primer diolah)

Tabel 12. Hasil *Levene's Test* Hasil Belajar

Dependent Variable	F	df1	df2	Sig.
<i>Posttest</i>	.687	1	68	.410

(Sumber: Data primer diolah)

Tabel 13. Hasil *Test of Between Subject Effect* Hasil Belajar

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: POSTTEST

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	474.939 ^a	2	237.469	6.328	.003	.159
Intercept	1064.752	1	1064.752	28.372	.000	.297

PRETEST	182.299	1	182.299	4.858	.031	.068
MODEL_PEMBELAJA RAN_FLEXIQUIZ	320.424	1	320.424	8.538	.003	.113
Error	2514.433	67	37.529			
Total	478932.000	70				
Corrected Total	2989.371	69				

a. R Squared = ,159 (Adjusted R Squared = ,134)
(Sumber : Data primer diolah)

Tabel 13. Hasil *Estimates Marginal Means* (Hasil Belajar)

Estimates

Dependent Variable: POSTTETS

Kelas	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Kelas Kontrol	80.840 ^a	.687	78.772	82.909
Kelas Eksperimen	84.074 ^a	.732	82.005	86.143

a. Covariates appearing in the model are evaluated at the following values: PRETEST = 79,14.

Pengujian-pengujian tersebut dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis berupa Uji ANCOVA bantuan *Software SPSS 24 for Windows*. Hasil yang diperoleh dapat dilihat dalam table kolom *corrected model* menunjukkan 0,005 ($0,005 < 0,05$), maka secara simultan *pretest* dan model pembelajaran berpengaruh terhadap *creative thinking skills* peserta didik. Hasil dari Model Pembelajaran yang terintegrasi teknologi *FlexiQuiz* menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,005 (Sig. < 0,05) sehingga H0 ditolak dan Ha diterima, kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model PBL terhadap kemampuan *creative thinking* peserta didik dapat dilihat pada nilai *partial eta squared* di kolom model pembelajaran yang menunjukkan nilai sebesar 0,474 termasuk dalam kategori besar. Berdasarkan data yang tersaji diatas dari hasil *estimates marginal means* menunjukkan nilai mean sebesar 80,870 pada kelompok kontrol dengan diterapkan model *discovery learning* dan nilai mean sebesar 84,072 pada kelompok eksperimen yang diterapkan menggunakan model PBL, maka kesimpulannya model PBL lebih berpengaruh terhadap *creative thinking skills* peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa model PBL mempunyai pengaruh terhadap *creative thinking skills* peserta didik. Model pembelajaran PBL dapat menekankan *creative thinking skills* pada peserta didik melalui model pembelajaran berbasis masalah. Tujuan dari model PBL merupakan salah satu tujuan pembelajaran konstruktivistik untuk menentukan hasil belajar sejarah yang mampu meningkatkan pemahaman barunya sehingga dapat menuntut kegiatan kreatif serta kritis yang direfleksikan serta mampu mendemostrasikan pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme (Henr & Herven, 2014; Maryuni, Nurhasannah & Willdianti, 2020). Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran ialah peserta didik diberikan keleluasaan untuk mengintegrasikan strateginya mereka sendiri disaat proses belajarnya secara sadar, dan mampu memahami, sedangkan pendidik saat proses pembelajaran tersebut untuk membimbing peserta didik ke tingkat ranah pengetahuan yang lebih tinggi. Demikian bahwa model PBL mampu meningkatkan *creative thinking skills*.

Pengujian hipotesis selanjutnya untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah kedua. Hasil uji ANCOVA pada table 13 kolom *corrected model* menunjukkan hasil 0,003 ($0,003 < 0,05$), maka secara simultan *pretest* dan model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil kolom model pembelajaran menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,003 ($0,003 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *PBL* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran sejarah, dengan nilai *partial eta squared* di kolom model pembelajaran yang menunjukkan nilai sebesar 0,113 termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan data yang tersaji diatas dari hasil *estimates marginal means* menunjukkan nilai mean sebesar 80,840 pada kelas kontrol yang diterapkan model *discovery learning* dan nilai mean sebesar 84,074 pada kelas eksperimen yang diterapkan model *Problem Based Learning*, maka kesimpulannya model PBL lebih berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik daripada *discovery learning*. Sehingga dapat dilihat bahwasanya model *Problem Based Learning* lebih berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, Model pembelajaran *Problem Based Learning* terintegrasi teknologi *FlexiQuiz* dan Model *Discovery Learning* sama-sama memberikan pengaruh, namun model *Problem Based Learning* lebih unggul dalam memberikan pengaruh terhadap *creative thinking skills* dan hasil belajar peserta didik. Tujuan dari model PBL merupakan salah satu tujuan pembelajaran konstruktivistik untuk menentukan hasil belajar sejarah yang mampu meningkatkan pemahaman barunya sehingga dapat menuntut kegiatan kreatif serta kritis yang direfleksikan serta mampu mendemostrasikan pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme (Henr & Herven, 2014; Maryuni, Nurhasannah & Willdianti, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model PBL terintegrasi teknologi *FlexiQuiz* terhadap kemampuan *creative thinking* dan hasil belajar peserta didik kelas x.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Model PBL Terintegrasi Teknologi *FlexiQuiz* terhadap *Creative thinking skills* dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh model PBL terhadap *creative thinking skills* terintegrasi teknologi *FlexiQuiz* pada mata pelajaran sejarah. Hasil analisis uji ANCOVA pada variaabel kemampuan *creative thinking* memperoleh nilai signifikansi (sig) sebesar 0,005 (Sig. < 0,05) sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima, kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model PBL terhadap kemampuan *creative thinking* peserta didik dapat diliha pada nilai *partial eta squared* di kolom model pembelajaran yang menunjukkan nilai sebsar 0,474 termasuk dalam kategori besar. Berdasarkan data yang tersaji diatas dari hasil *estimates marginal means* menunjukkan nilai mean sebesar 80,870 pada kelompok kontrol dengan diterapkan model *discovery learning* dan nilai mean sebesar 84,072 pada kelas eksperimen yang diterapkan menggunakan model PBL, maka kesimpulannya model PBL lebih berpengaruh terhadap *creative thinking skills* peserta didik.

Terdapat pengaruh model PBL Terintegrasi Teknologi *FlexiQuiz* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik mata pelajaran sejarah. Hasil analisis uji ANCOVA pada variable hasil belajar memperoleh nilai 0,003 ($0,003 < 0,05$), maka secara kesimpulan *pretest* dan model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil kolom model pembelajaran menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,003 ($0,003 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model PBL terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran sejarah. Besarnya pengaruh model pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar dapat dilihat pada nilai *partial eta squared* di kolom model pembelajaran yang menunjukkan nilai sebesar 0,113 termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan data yang tersaji diatas dari hasil *estimates marginal means* menunjukkan nilai mean sebesar 80,840 pada kelompok kontrol yang diterapkan model *discovery learning* dan nilai mean sebesar 84,074 pada kelompok eksperimen yang diterapkan model PBL, maka kesimpulannya model (PBL) lebih berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang model PBL Terintegrasi Teknologi *FlexiQuiz* terhadap *Creative Thinking Skills* dan hasil belajar peserta didik kelas X mata Pelajaran Sejarah, masa peneliti memberikan rekomendasri diantaranya: Bagi peserta didik, Model PBL terintegrasi teknologi *FlexiQuiz* diharapkan dapat memiliki keunggulan materi yang dibelajarkan dalam pembelajaran sejarah terhadap *creative thinking*, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk kesiapan proses belajar.

Bagi lembaga pendidikan di sekolah, sebagai bahan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran untuk mengintegrasikan hasil belajarnya dengan variasi model pembelajaran tersebut serta mampu meningkatkan *creative thinking skills* dan hasil prestasi belajar peserta didik.

Bagi Peneliti, Menerapkan model *Problem Based Learning* Terintegrasi Teknologi *Flexiquiz* terhadap *Creative Thinking* dapat memanfaatkan waktu dengan

sebaik mungkin supaya pelaksanaan dalam proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rancangan pembelajaran dalam modul ajar yang telah dibuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pramodia Dyah Rarasanti sebagai penulis mengungkapkan banyak terimakasih kepada Dr. Nurul Umamah, M.Pd dan Drs. Marjono, M.Hum., yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan dan masukan dengan penuh kesabaran untuk menyelesaikan jurnal ini. Terimakasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richad and Ann Kilcher. (2010). *Teaching for Student Learning: Becoming an Accomplished*. New York: Published Routledge.
- Arends, Richard. (2010). *Learning to Teach Nine Edition*. New York: Mc Graw Hill Contact Learn Succeed.
- Asiya, A., Umamah, N & Sumardi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Model ASSURE. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. 5(1) 77-86
- Ayundasari, L. (2022). *Implementasi Pendekatan Multidimensional dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*. 16(2), 225-234.
- Creswell, John. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. London: SAGE.
- Dwijayanti, L. M., Naim, M., & Umamah, N. (2015). Penerapan Pendekatan Scientific dengan Metode Inquiry untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Tenggarang. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*. 1 (1), 1-8.
- Ennis, R.H. (1985). *A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills*. USA: University of Illinois.
- Ennis, R.H. (1996). *Critical Thinking*. USA: Prentice Hall, Inc.
- Ennis, Roberth. (2011). The nature of critical thinking: an outline of critical thinking dispositions and abilities. Universitas of Illinois. Retrieved from http://faculty.education.illinois.edu/rhennis/documents.TheNaturalofCriticalThinking_51711_00.
- Hidayati, P. & Wiyanarti, E. (2021). *Literasi Digital: Urgensi dan Tantangan dalam Pembelajaran Sejarah*. *Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah (FACTUM)* 10(2), 155-162.
- Jackson, Norman. (2005). *Creativity in history teaching and learning: Journals Subjects Creativity in Higher Education Working* 1(2), 2-9.

- Kemendikbud Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Nela, E. & Supriatna, N. (2021). *Creative Learning Through Google Classroom in History Learning During the Covid-19 Pandemic*. International Conference on Education in Social Sciences (ICESS). 2(1), 83-91.
- Ningsih, S., Umamah, N & Naim, M. (2021). Analysis of Prior Knowledge of Educators on Edmodo E-Learning Media and Schoology and its Relationship with Students Critical Thinking Ability. International Conference on Environmental Geography and Geography Education. 1(2)1-6
- Norman Jackson, Oliver, M. dkk. (2006). *Developing Creativity in Higher Education: An Imaginative Curriculum*. London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Putri, N., Rusdiana, D. & Suwarma, I. (2019). *The Comparison of Student Creative Thinking Skills Using CBL Implemented in STEM Education and Combined with PSL Worksheet in Indonesian School*. Journal of Science Learning. 3(1), 7-11.
- Safitri, D, Umamah, N & Sumardi. (2019). Accelerated Learning Integrated by Discovery Learning in History Course: How Z Generation Learn. ICEGE: Science: Earth and Environmental Science. 1(2) 1-15.
- Smith, Patrick and Hussey Trevor. (2008). *Learning outcomes: a conceptual analysis*. Journal Teaching in Higher Education.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: PT ALFABETA.
- Swerdlik, Cohen. (2009). *Psychology Testing and Assessment An Introduction to Test and Measurement 7th Edition*. New York: Mc Graw Hill: Primis Online.
- Tuckman, Bruce & Harper, B. (2012). *Conducting Educational Research- Sixth Edition*. United Kingdom: Rowman & Littlefield Publishers, INC.
- Umamah, N. (2017). Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman. *Kapita Selekta (Pendidikan) Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Umamah, N. (2019). *Desain Pembelajaran*. Malang: Intelegensi Media.
- Umamah, N., et al. (2020). Need Assessment and Performance Analysis on Innovative, Adaptive, and Responsive Curriculum Development Geared to Life Skills. *IOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci.* 1-7
- Umamah, N., et al. (2020). Teacher Perspective: Innovative, Adaptive, and Responsive Instructional Design Aimed at Life Skills. *IOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci.* 1-8.
- Webster, Peter. (1990). *Creative as Creative Thinking*. *Journal Music Educators: National Association for Music Education*, 76(22), 32-38.
- Widiadi, A. & Ronaldi, M. dkk. (2022). *Merdeka Berpikir Sejarah: Alternatif Strategi Implementasi Keterampilan Berpikir Sejarah dalam Penerapan Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*. 16(2), 235-247.