

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) Berbasis *Daring & Luring* Terhadap Kemampuan Kolaboratif Ilmiah dan Hasil Belajar Geografi Siswa**

**Muhammad Fajar Septarianto, Sri Astutik\*, Fahmi Arif Kurnianto, Sri Kantun, Era Iswara Pangastuti**

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jl. Kalimantan 37, Jember 68121, Indonesia

\*Penulis korespondensi, e-mail: [tika.fkip@unej.ac.id](mailto:tika.fkip@unej.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dari rendahnya kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa diakibatkan oleh penggunaan model pembelajaran yang masih monoton dan konvensional. Tujuannya untuk mengkaji adanya pengaruh pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbasis *daring & luring* terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA Ma'arif NU Al Ikhlas Al Mukhdlor Yosowilangun, jenis penelitian eksperimen dengan desain *post test only control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbasis *daring & luring* terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa dengan hasil uji T yang menunjukkan *sig.2-tailed* 0,000. Pembelajaran CC mampu meningkatkan kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan kelas eksperimen memiliki nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Kemampuan Kolaboratif Ilmiah, Hasil Belajar

### **PENDAHULUAN**

Abad ke-21 merupakan masa yang membutuhkan sumber daya manusia berkualitas, memiliki berbagai keterampilan seperti keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media informasi, keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan dalam bekerja dan bertahan untuk hidup (Murti, 2013). Pentingnya kemampuan berpikir pada aspek kognitif, tidak serta-merta mengabaikan keseimbangan aspek afektif dan psikomotorik. Dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 perlu memperhatikan pula aspek-aspek *soft skill*, antara lain kemampuan kolaboratif, rasa saling menghargai pendapat, rasa saling memiliki (*sense of belonging*), rasa tanggung jawab (*sense of responsibility*) (Dewi & Rodli, 2021).

Kemampuan kolaboratif ilmiah merupakan kemampuan seseorang dalam bekerja sama secara ilmiah dengan membentuk kelompok diskusi untuk sebuah tujuan tertentu yang dirupakan dalam bentuk interaksi antara siswa dengan guru dan siswa lainnya. Aspek yang

diukur pada pembelajaran kolaboratif adalah aspek afektif kolaboratif ilmiah (Astutik dkk., 2017). Hasil belajar merupakan nilai siswa yang dilakukan setelah melalui aktivitas belajar dan diperoleh dengan penguasaan siswa pada materi pembelajaran (Nasution, 2018). Agar bisa mewujudkan nilai akhir yang maksimal, harus diterapkan beberapa perlakuan yang berbeda mengenai sikap karena proses pembelajaran yang mencakup afektif, kognitif, dan psikomotorik (Sudjana, 2011).

Era globalisasi memicu majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga terdapat banyak perubahan yang signifikan. Perubahan yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi memicu perubahan dalam pendidikan dan tingkat keterampilan seseorang. Guru diharuskan untuk bisa memiliki kemampuan yang lebih, pengertian yang lebih akan paradigma terbaru pada abad ke 21 yang mana termasuk dalam peristiwa penting dalam melakukan penerapan sebagai kerangka pedagogi dalam proses pembelajaran (Emda, 2018). Saat ini proses pembelajaran berbeda dari proses pembelajaran sebelumnya. Hal ini diakibatkan oleh adanya virus yang melanda dunia global. Sehingga sistem pendidikan dan proses pembelajaran berjalan tidak dengan semestinya.

Akhir tahun 2019, dunia telah diguncang dengan virus corona. Pola pendidikan di Indonesia berubah dari pola-pola sebelumnya. Terlihat dari berbagai upaya, strategi dan teknik dalam mengajar di kelas yang mengalami perubahan yang signifikan. Singkatnya saat ini proses pendidikan yang terjadi di Indonesia saat covid-19 berlangsung secara *daring* (dalam jaringan) demi memutuskan penyebaran virus covid 19. Hal ini terjadi akibat berlangsungnya pola pendidikan yang berbeda dari tahun tahun sebelumnya. Saat ini dalam proses pembelajaran di kelas, terdapat dua metode pengajaran, yaitu pembelajaran secara *daring* dan pembelajaran secara *luring*. Dikarenakan adanya perbedaan diantara *daring class* dan *luring* yang meliputi model, metode dan suasana yang berlangsung dalam pembelajaran, proses pembelajaran menjadi tidak efektif (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Permasalahan yang terjadi diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu kurangnya sarana prasarana, tidak mudahnya setiap siswa akan melek teknologi dan tidak efektifnya kondisi belajar. Sulitnya akses jaringan di setiap daerah tersebut nyatanya merupakan penyebab utama penghambat dalam proses pembelajaran yang berlangsung secara online. Serta kemampuan pemahaman siswa di SMA Ma'arif NU Al Ikhlas Al Mukdlor terhadap materi yang kurang luas, hal ini dikarenakan penyampaian materi yang tidak maksimal. Guru juga hanya merekam proses mengajar dan menghubungkannya melalui *zoom* sehingga sebagian siswa menerima materi dalam proses pembelajaran *luring*, sebagiannya lagi menerima materi secara *daring* melalui *zoom* yang telah disediakan. Rendahnya kemampuan kolaborasi ilmiah dan hasil

belajar siswa dilihat dari hasil observasi peneliti pada 26 Agustus 2021 yang diperkuat dengan jawaban guru geografi dalam proses wawancara dan dokumen guru berupa daftar nilai ulangan atau tugas sebelumnya yang mana dari seluruh jumlah siswa kelas X IPS, hampir 63% nilai siswa berada dibawah KKM, hal ini bisa dilihat pada daftar nilai yang dilampirkan pada lampiran 13.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, Ismaya dkk. (2016) mengatakan terdapat beberapa faktor yang tidak sesuai dengan tujuan utama dalam proses penelitian sehingga diberikan solusi menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* untuk memudahkan siswa untuk lebih paham akan materi dalam mata pelajaran geografi. Model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) merupakan sebuah model yang menerapkan kemampuan dasar berkolaborasi pada setiap siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa diajarkan sebuah subjek belajar yang melakukan pekerjaan secara kolaboratif dan diharapkan mampu menemukan konsep, solusi dan mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan kolaboratif ilmiah untuk saling memberikan ide kolaborasi, memahami sebuah konsep ketika mereka menemukan sebuah permasalahan sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, Zahro (2018) mengatakan bahwa pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang terjadi di SMA Ma'arif NU Al Ikhlas Al Muhdlor, perubahan serta inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan berfungsi guna mempertajam sikap kolaborasi ilmiah dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya guru dalam guna mempertajam sikap kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC). Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) menjadi model pembelajaran efektif untuk diterapkan guru dalam mengatasi rendahnya kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *posttest only control group desain*. Penentuan lokasi penelitian menggunakan *purposive sampling area* yaitu di SMA Ma'arif NU Al Ikhlas Al Muhdlor Yosowilangun. Populasi yang digunakan yaitu kelas X IPS yang masing-masing kelas terdiri dari 21 siswa dan penelitian dilakukan selama 8 TM. Sampel ditentukan menggunakan teknik *cluster random sampling* (secara acak) karena data penelitian terbukti homogen. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran

*Collaborative Creativity* (CC) berbasis *daring & luring* sedangkan variabel terikatnya yaitu kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Tes yang diberikan berupa soal essay dengan acuan ranah kognitif (C1-C3) pada KD Hakikat Geografi.

Teknis analisis data yang digunakan yaitu ada uji normalitas yang dihitung melalui program SPSS menggunakan *kolmogorov smirnov*. Jika  $\text{sig} > \alpha = 0,05$  maka data terdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas yang tujuannya untuk melakukan uji beda, maka varian dari kelompok data yang diuji harus homogen. Selanjutnya uji hipotesis dilakukan apabila data yang ada terbilang homogen. Uji hipotesis menggunakan uji komparasi *paired sample test* guna mengetahui adanya beda antara perlakuan dalam proses belajar. Untuk melihat apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbasis *daring & luring*. Jika hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan, maka dilakukan uji test untuk melihat seberapa besar peningkatan nilai *post test* siswa.

- a. Jika nilai signifikansi lebih dari 0.05, maka hipotesis ditolak, artinya model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbasis *daring & luring* tidak memiliki pengaruh terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa.
- b. Jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka hipotesis diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbasis *daring & luring* terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa.

Apabila data sampel normal maka uji *t* menggunakan rumus diatas, tetapi apabila data sampel abnormal maka menggunakan uji non parametric test *Mann Whitney U Test*. Pada penguasaan konsep geografi dan kemampuan berpikir kritis siswa perlu dilakukan uji *t* dengan hasil yang bisa dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Tingkat Kemampuan Kolaboratif Ilmiah dan Hasil Belajar Siswa

Indeks TK	Kategori
71 – 100	Tinggi
31 – 70	Sedang
0 -30	Rendah

(Sumber: Kadir, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 0.076 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,200. Nilai signifikansi kemampuan kolaborasi ilmiah siswa pada kelas eksperimen sebesar 0.200 sedangkan pada

kelas kontrol 0,191. Pedoman untuk menentukan data terdistribusi normal atau tidak adalah sebagai berikut:

1. Data terdistribusi normal apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ . Apabila data telah terdistribusi normal, selanjutnya untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dilakukan uji statistik parametrik.
2. Data tidak terdistribusi normal apabila nilai signifikansi  $\leq 0,05$ . Apabila data yang diperoleh tidak terdistribusi normal, maka untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan menggunakan uji statistic non parametrik.

Tabel 2. Hasil Test Normalitas

Faktor	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar	Eksperimen	.180	21	.076	.929	21	.133
	Kontrol	.153	21	.200*	.926	21	.116
Kolaboratif Ilmiah	Eksperimen	.139	21	.200*	.947	21	.294
	Kontrol	.157	21	.191	.915	21	.067

Keterangan

a. Koreksi Signifikansi Lilliefors

\*. Ini adalah batas bawah dari arti yang sebenarnya

Berdasarkan Tabel 2 nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05. Berdasarkan nilai signifikansi tersebut, maka dikatakan terdistribusi normal. Selanjutnya karena data telah dikatakan normal maka dilakukan analisis uji parametrik yaitu *Independent Sample T-Test*. *Independent Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model *Collaborative Creativity* berbasis *daring* dan *luring* terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa.

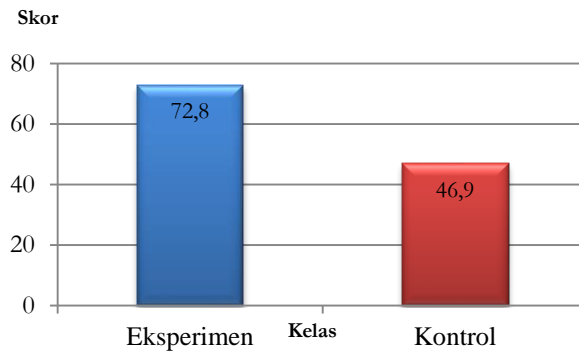
Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 4 dapat dilihat bahwa perolehan nilai rata-rata kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 72,8571 dan 80,9524 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa adalah 46,9048 dan 50,8571. Nilai paling rendah yang didapatkan kelas eksperimen adalah 60 dan 72 sedangkan pada kelas kontrol nilai terendahnya 30 dan 32. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah 85 dan 92 sedangkan kelas kontrol adalah 65 dan 68.

Tabel 3. Deskripsi Kemampuan Kolaboratif Ilmiah Siswa

Kategori	Eksperimen	Kontrol
Jumlah sampel	21	21
Rata-rata	72,8571	46,9048
Skor Terendah	60	30
Skor Tertinggi	85	65

Tabel 4. Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa

Kategori	Eksperimen	Kontrol
Jumlah sampel	21	21
Rata-rata	80,9524	50,8571
Skor Terendah	72	32
Skor Tertinggi	92	68



Gambar 1. Grafik Rata-Rata Nilai Kemampuan Kolaboratif Ilmiah dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 1 dapat terlihat jelas perbandingan rata-rata nilai kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Grafik menunjukkan rata-rata kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa lebih tinggi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity (CC)* berbasis *daring* dan *luring* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran biasa. Analisis lebih lanjut untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Collaborative Creativity (CC)* berbasis *daring* dan *luring* terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa maka dilakukan uji T.

Nilai sig *Lavene test* pada Tabel 4.6 yaitu 0.701 sehingga dapat dikatakan bahwa data nilai hasil belajar siswa adalah homogen. Setelah dilakukan uji statistik menggunakan *Independent sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai sig adalah 0.000. Jika nilai sig < 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pemberian perlakuan model *Collaborative Creativity (CC)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa model *Collaborative Creativity (CC)* berbasis *daring* dan *luring* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji T Kemampuan Kolaboratif Ilmiah

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence interval of the Difference	
								Lower	Upper
Kolaboratif Ilmiah	.239	.628	2.773	46	.008	7.53497	2.71743	2.065006	13.00487
			2.757	43.518	.008	7.5349	2.73333	2.02458	13.04535

Tabel 6. Hasil Uji T Hasil Belajar Siswa

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Belajar	10.865	.072	10.441	40	.000	30.09524	2.88243
			10.441	29.457	.000	30.09524	2.88243

Berdasarkan Tabel 5 dan Tabel 6 diketahui nilai sig *Lavene test* yaitu 0.628 dan 0.701 sehingga dapat dikatakan bahwa data nilai keterampilan kolaborasi ilmiah dan hasil belajar siswa adalah homogen. Setelah dilakukan uji statistik menggunakan *Independent sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai sig adalah 0.000. Jika nilai sig < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka dari itu, yang homogen tersebut membuktikan adanya pengaruh antara model pembelajaran CC berbasis *daring* dan *luring* terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar siswa di SMA tersebut.

Tabel 7. Hasil Uji Korelasi *Pearson*

		Kemampuan Kolaboratif Ilmiah	Hasil Belajar
Hasil Belajar	<i>Pearson Correlation</i>	1	.421 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed) N	42	.006
Kolaboratif Ilmiah	<i>Pearson Correlation</i>	.421 <sup>**</sup>	1
	Sig. (2-tailed) N	.006	41

Berdasarkan Tabel 7 setelah dilakukan uji korelasi dapat diketahui bahwa nilai sig antara kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar yaitu 0.006. Nilai sig < 0.05 menunjukkan bahwa ada hubungan antara kemampuan kolaboratif ilmiah dan hasil belajar geografi siswa. Hubungan yang dimaksudkan yaitu apabila kemampuan kolaboratif ilmiah siswa mengalami peningkatan maka hasil belajar geografi siswa juga meningkat.

Pembelajaran *Collaborative Creativity (CC)* berbasis daring dan luring memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi dalam perhitungan analisis pengaruh model pembelajaran *Collaborative Creativity (CC)* berbasis *daring* dan *luring* terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah terbilang homogen. Dimana nilai signifikansi *Lavene test* kemampuan kolaboratif ilmiah berjumlah 0,628 yang artinya data tersebut dapat dikatakan homogen. Hasil uji *Independent sample t-test* keduanya, nilai signifikansinya yaitu 0,000, sehingga dikatakan memiliki pengaruh.

Pengaruh pembelajaran *Collaborative Creativity (CC)* berbasis daring dan luring terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah siswa dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata post-test siswa. Dimana ada perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity (CC)*. sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan berbeda yaitu tidak menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity (CC)* melainkan model yang biasa guru pakai. Perolehan nilai dari kedua kelas tersebut berbeda, dimana rata-rata skor kemampuan kolaboratif ilmiah kelas eksperimen adalah 72 sedangkan rata-rata skor kemampuan kolaboratif ilmiah pada kelas kontrol adalah 46. Rata-rata skor kemampuan kolaboratif ilmiah menunjukkan bahwa kemampuan kolaboratif ilmiah siswa pada kelas eksperimen lebih “tinggi” dibandingkan rata-rata skor kemampuan kolaboratif ilmiah siswa pada kelas kontrol.

Pembelajaran *Collaborative Creativity (CC)* berbasis daring dan luring memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai



signifikansi dalam perhitungan analisis pengaruh model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbasis *daring* dan *luring* terhadap hasil belajar terbilang homogen. Dimana nilai signifikansi *Lavene test* kemampuan kolaboratif ilmiah berjumlah 0,701 yang artinya data tersebut dapat dikatakan homogen. Hasil uji *Independent sample t-test* keduanya, nilai signifikansinya yaitu 0,000, sehingga dikatakan memiliki pengaruh.

Pengaruh pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbasis *daring* dan *luring* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata post-test siswa. Rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen adalah 80 sedangkan rata-rata skor hasil belajar pada kelas kontrol adalah 50. Rata-rata skor hasil belajar menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih “tinggi” dibandingkan rata-rata skor kemampuan kolaboratif ilmiah siswa pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil wawancara, sebelum dilakukan penelitian dengan menggunakan model konvensional berbasis *daring* dan *luring*, dimana hanya guru yang berperan aktif menjelaskan berbagai teori sedangkan siswa hanya pasif mendengarkan. Sehingga, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi berkurang karena siswa tidak terlibat langsung dalam mencari informasi secara mandiri sesuai dengan harapan sintakmatik dari model *Collaborative Creativity* (CC) (Astutik dkk., 2016). Saat dilakukan pembelajaran dengan model *Collaborative Creativity* (CC), banyak siswa yang antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan siswa terhadap model pembelajaran ini merupakan faktor penting dalam keberhasilan penelitian. Pembelajaran menggunakan model *Collaborative Creativity* menjadi menjadi pengalaman menyenangkan bagi siswa dimana siswa dapat terlibat aktif dalam seluruh proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian dari Astutik dkk. (2019) mengatakan bahwa model *Collaborative Creativity* (CC) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pendapat lain dikemukakan Zahro dkk. (2019) dalam hasil penelitiannya yang juga menyebutkan bahwa model *Collaborative Creativity* (CC) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Muzakki dkk. (2019) mengatakan dalam hasil penelitiannya bahwa penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga siswa dapat memperoleh skor atau hasil belajar yang maksimal. Dalam penelitian lain juga mengatakan bahwa model *Collaborative Creativity* (CC) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, konstruktif dan bisa meningkatkan hasil akhir dalam proses pembelajaran (Supena dkk., 2021). Model pembelajaran *Collaborative Creativity* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah siswa. Pendapat lain dikemukakan Ni'mah dkk. (2019);

Puspitaningrum dkk. (2018); Puspitasari dkk. (2018) dalam hasil penelitiannya yang juga menyebutkan bahwa model pembelajaran *Collaborative Creativity* dikatakan efektif dan memiliki pengaruh terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah siswa. Muzakki dkk. (2019); Kamilasari dkk. (2019) mengatakan dalam hasil penelitiannya bahwa penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif ilmiah siswa dalam memahami materi yang disampaikan secara maksimal. Dalam penelitian lain juga mengatakan bahwa model pembelajaran *Collaborative Creativity* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, konstruktif dan bisa meningkatkan hasil akhir dalam proses pembelajaran (Supena dkk., 2021). Dari penelitian – penelitian yang dilakukan oleh Kamilasari dkk. (2019); Astutik & Wicaksono (2019); Lutfiah & Suharti (2021); dan Astutik & Prahani (2018), dikatakan bahwasannya model *Collaborative Creativity* (CC) memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan berbagai kemampuan di abad ke-21. Dimana model *Collaborative Creativity* (CC) mampu menjadi faktor pendukung bagi siswa untuk lebih bersemangat, lebih aktif dan lebih produktif sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga dapat dikatakan apabila penggunaan model pembelajaran *Collaborative Creativity* mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi ilmiah siswa maka hasil belajar mereka juga akan meningkat.

Penerapan model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) dalam materi geografi membuat siswa lebih mudah memahami materi, menguasai konsep dan prinsip dasar geografi, dalam dua kondisi yaitu pembelajaran secara *luring* dan pembelajaran secara *daring*. Pada kondisi *luring* dibentuk sebuah kelompok diskusi atau kelompok belajar. Dengan adanya kelompok diskusi tersebut siswa bisa lebih fokus pada tugasnya, saling berinteraksi aktif dalam berbagi atau mencari solusi dan membuat siswa lebih mampu bekerja sama dalam kelompok diskusi. Sedangkan pada kondisi *daring* menggunakan bantuan media. Sehingga siswa bisa meningkatkan kemampuan kolaborasi ilmiah dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Pembelajaran yang dilakukan dengan model konvensional berbasis *daring* dan *luring* memunculkan suatu kendala. Kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran yaitu, hanya beberapa siswa yang aktif, beberapa siswa sulit dikendalikan karena tidak bertatap muka, perbedaan karakter siswa yang menyebabkan perbedaan pendapat dan sulit menemukan jalan keluar sehingga pembelajaran berlangsung tidak efektif (Ndoi, 2022). Kendala lain yaitu pembelajaran *daring* tidak semua siswa memiliki fasilitas alat yang mumpuni sehingga dapat menghambat proses pembelajaran yang dilakukan (Rigianti, 2020). Namun, semua kendala tersebut dapat teratasi dengan penggunaan atau pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) dan kesabaran guru dalam mengarahkan seluruh

siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak mengalami kesulitan dalam hal apapun. Sehingga pembelajaran geografi yang menggunakan model *Collaborative Creativity* (CC) ini dikatakan lebih efektif. Model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) juga perlu diterapkan dalam proses pembelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan - kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbasis *daring* dan *luring* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kolaboratif ilmiah siswa. Rata-rata nilai kemampuan kolaboratif ilmiah rata-rata skor kemampuan kolaboratif ilmiah kelas eksperimen adalah 72 sedangkan rata-rata skor kemampuan kolaboratif ilmiah pada kelas kontrol adalah 46.
2. Model pembelajaran *Collaborative Creativity* (CC) berbasis *daring* dan *luring* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar geografi siswa. Rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen adalah 80 sedangkan rata-rata skor hasil belajar pada kelas kontrol adalah 50.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, S., Nur, M., & Susantini, E. (2016). Validity of collaborative creativity (CC) models. In *The 3 International Conference on Research, Implementation and Education of Mathematics and Science* (pp. 73-78).
- Astutik, S., E. Susantini, dan Madlazim. (2017). Model Pembelajaran *Collaborative Creativity* untuk Meningkatkan Afektif Kolaboratif Ilmiah dan Kreativitas Ilmiah Siswa pada Pembelajaran IPA. *Disertasi*. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya
- Astutik, S., & Prahani, B. K. (2018). The Practicality and Effectiveness of *Collaborative Creativity Learning* (CCL) Model by Using PhET Simulation to Increase Students' Scientific Creativity. *International Journal of Instruction*, 11(4), 409-424.
- Astutik, S., Lesmono, A. D., & Adani, D. A. L. (2019). Pengaruh model collaborative creativity (CC) terhadap kemampuan literasi sains dan hasil belajar fisika siswa di SMA. *Saintifika*, 21(1), 9-22.
- Astutik, S., & Wicaksono, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative creativity* Terhadap Kemampuan Literasi Energi Pada Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 87-93.

- Astutik, S., Mahdiannur, M. A., & Prahani, B. K. (2019). Improving science process skills of junior high school students through the implementation of *Collaborative* creativity learning (CCL) model in physics learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1171, No. 1, p. 012006). IOP Publishing.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi *daring class* di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Ismaya, H. Z., Indrawati dan Subiki. (2018). Model learning cycle 5e dalam pembelajaran fluida dinamis di SMA (kajian pada keterampilan proses sains dan hasil belajar). *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol. 7 (1): 38-45.
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib*. 8(2): 70-81.
- Kadir, F., Permana, I., & Qalby, N. (2020). Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika SMA PGRI Maros. *Karst: Jurnal Pendidikan Fisika DAN Terapannya*, 3(1), 1-5.
- Kamilasari, N. W., Astutik, S., & Nuraini, L. (2019). Model pembelajaran Collaborative Creativity (CC) berbasis SETS terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran fisika. *FKIP e-PROCEEDING*, 4(1), 207-213.
- Lutfiah, I., & Suharti, P. (2021). Improving Students' Creative Thinking Skills through the IBSC (Investigation Based Scientific Collaborative) Learning Model Based on E-Learning. *SEJ (Science Education Journal)*, 5(2), 85-97.
- Murti, K. E. (2013). Pendidikan Abad 21 dan Implementasinya pada Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk Paket Keahlian Desain Interior: *Artikel Kurikulum 2013 SMK*.
- Muzakki, N. A., Sudargo, F., & Nurjhani, M. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Collaborative Creativity Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(3), 19-24.
- Nasution, M. K. (2018). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika*, 11(01), 9-16.
- Ndoi, M. E. R. (2022). Efektivitas Strategi Pembelajaran Geografi Pada Masa Pandemic Covid-19 Di Kota Bontang. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Ni'mah, L., Astutik, S. and Maryani, M., (2019). Model *Collaborative* Creativity untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika dan Kemampuan Afektif Kolaboratif Ilmiah Siswa. *FKIP e-PROCEEDING*, 3(2), pp.65-70.

- Puspitaningrum, H. Z., Astutik, S., & Supeno, S. (2018). Lembar kerja siswa berbasis collaborative creativity untuk melatih kemampuan berargumentasi ilmiah siswa SMA. In *Quantum: Seminar Nasional Fisika, dan Pendidikan Fisika* (pp. 159-164).
- Puspitasari, F., Astutik, S., & Sudarti, S. (2018). Efektifitas Model Collaborative Creativity untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *FKIP e-PROCEEDING*, 3(1), 116-120.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala pembelajaran *daring* guru sekolah dasar di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 7(2).
- Sudjana. 2011. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The Influence of 4C (Constructive, Critical, Creativity, Collaborative) Learning Model on Students' Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873-892
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh *Daring class* terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.
- Zahro, Y. F., Astutik, S., & Maryani, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Creativity (CC) Disertai Teknik Probing Prompting Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMKN 2 Jember. *FKIP e-PROCEEDING*, 3(2), 114-118.