

Problem Based Learning with ICT Based with Learning Creativity to Improve History Learning Achievement

Title	Problem Based Learning with ICT Based with Learning Creativity to Improve History Learning Achievement
Author Order	3 of 3
Accreditation	2
Abstract	<p>Proses pembelajaran yang membosankan membuat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar di kelas kurang antusias sehingga dapat membuat prestasi belajar siswa menurun. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis masalah TIK dengan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental semu dengan desain faktorial. Sampel penelitian ini adalah XI - IPA 1, XI - IPA 2, XI - IPA 3, dan XI - IPA 5 yang masing-masing kelas terdiri dari 34 siswa dan total 170 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan tes kreativitas berupa soal uraian. Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan Two Way Anova. Hasil penelitian ini diperoleh F-hitung = 28,908 dengan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05, diperoleh F-hitung = 4,623 dengan nilai signifikansi 0,033 lebih kecil dari 0,05, diperoleh F-hitung = 6,060 dengan a nilai signifikansi 0,015 lebih kecil dari 0,05. Dari hasil penelitian ini dapat diimplikasikan untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah, model pembelajaran berbasis masalah dapat digunakan sebagai model alternatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.</p>
Publisher Name	Universitas Pendidikan Ganesha
Publish Date	2021-02-15
Publish Year	2021
Doi	DOI: 10.23887/mi.v26i1.31486
Citation	
Source	Mimbar Ilmu
Source Issue	Vol. 26 No. 1 (2021): April
Source Page	60-69
Url	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/31486/18029
Author	HARTONO, M.Si