

EFEKTIVITAS MODEL OSBORN PARNE BERBASIS *BLENDED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA

Rizka Novi Irmaningrum¹, Oriza Zativalen², Ari Susandi³, Viviana Nisful Laili⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ^{1,2,3,4}

Universitas Muhammadiyah Lamongan ^{1,2,3,4}

Email: rizkanoviirmaningrum@gmail.com¹, orizazativalen@gmail.com², pssandi87@gmail.com³, vivianaa0310@gmail.com⁴

Corresponding author:

Rizka Novi Irmaningrum
Universitas Muhammadiyah Lamongan
rizkanoviirmaningrum@gmail.com

Abstrak: Latar belakang Penggunaan model dan media pembelajaran sangat berperan aktif pada proses pembelajaran di mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital. Salah satu model pembelajaran yang cocok yaitu model Osborn Parne berbasis *Blended Learning*. Model pembelajaran tersebut adalah terobosan model baru dengan kombinasi dua model pembelajaran dalam waktu yang berbeda kegiatan perkuliahan. Model Pembelajaran ini mampu mempengaruhi keterampilan kreatif yang mampu memecahkan sebuah masalah dan solusi secara sederhana dengan membentuk sesuatu yang baru dan unik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas Osborn parne berbasis *blended learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Metode penelitian yaitu dengan jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Bentuk desain eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *nonequivalent control group design*. Tempat penelitian ini yaitu di Program Studi S1 PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital. Hasil penelitian dapat dilihat pada hasil perhitungan selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 2,367 dan t_{tabel} sebesar 2,003, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,367 > 2,003$ dari $db = 58$ pada taraf signifikansi 5%. Hal ini dapat dinyatakan bahwa perkuliahan menggunakan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan penelitian terdapat efektivitas yang signifikan dalam penggunaan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital di S1 PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan.

Kata kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, Model *Blended Learning*, Model Osborn Parne

Abstract: *Effectiveness of Osborn Parne Model Based on Blended Learning on Students' Creative Thinking Abilities.* Background The use of learning models and media plays a very active role in the learning process in the Learning Evaluation course in Digital-Based Elementary Schools. One suitable learning model is the Osborn Parne model based on *Blended Learning*. This learning model is a breakthrough new model with a combination of two learning models in different lecture activities. This learning model is able to influence creative skills that are able to solve problems and solutions simply by forming something new and unique. The aim of this research is to determine the effectiveness of Osborn Parne based on *blended learning* on students' creative thinking abilities. The research method is this type of research using experimental research. Form of *quasi-experimental design (quasi experiment)* with *nonequivalent control group design*. The place of this research is at the PGSD Undergraduate Study Program at Muhammadiyah Lamongan University in the Learning Evaluation Course in Digital-Based Elementary Schools. The results of the research can be seen in the calculation of the difference in *pretest* and *posttest* scores for the experimental class and control class which shows that t_{count} is 2.367 and t_{table} is 2.003, so $t_{count} > t_{table}$, namely $2.367 > 2.003$ from $db = 58$ at a significance level of 5%. This can be stated that lectures using the Osborn Parne model based on *Blended Learning* are better than not using the Osborn Parne model based on *Blended Learning* or in other words H_0 is rejected and H_a is accepted. The research conclusion is that there is significant effectiveness in using the Osborn Parne model based on *Blended Learning* on the creative thinking abilities of students in the Digital Based Elementary Learning Evaluation course at S1 PGSD Muhammadiyah Lamongan University.

Keywords: Creative Thinking Ability, *Blended Learning Model*, Osborn Parne Model

PENDAHULUAN

Kemajuan dunia pendidikan dipengaruhi oleh perubahan sosial, budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Perguruan tinggi pada kurikulum Merdeka dituntut untuk

dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi. Hal tersebut untuk meraih capaian pembelajaran yang terdiri aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Irmaningrum, R. N., Zativalen., & Khasanah, 2019). Perubahan kurikulum sebagai acuan untuk memperbaiki pendidikan pada jenjang perguruan tinggi. Penggunaan model dan media pembelajaran sangat berperan aktif pada proses pembelajaran di mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital. Penggunaan model pembelajaran menjadi aktif dan tercapai tujuan pembelajaran (Irmaningrum et al., 2023). Model pembelajaran mampu merupakan salah satu cara untuk mempermudah proses pembelajaran (Halawa & Laoli, 2023). Upaya yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang berdiferensiasi yaitu model Osborn Parne.

Model Osborn Parne adalah model pembelajaran dengan mengembangkan pemecahan masalah yang dapat diterapkan untuk menguji problem-problem dan isu-isu nyata (Huda, 2013). Proses pemecahan ini mampu menentukan masalah dan memunculkan gagasan yang ada pada mahasiswa (Irmaningrum, R. N., Zativalen., & Khasanah, 2023). Model Osborn Parne lebih menekankan pada kebutuhan untuk menunda *judgement* terhadap gagasan dan solusi yang diperoleh sampai ada keputusan final yang dibuat. Terdapat 6 tahapan model Osborn Parne yaitu penemuan tujuan, penemuan fakta, pemecahan masalah, penemuan gagasan, penemuan solusi, dan penerimaan (Alfianitasari et al., 2018). Tahapan-tahapan tersebut mempresentasikan prosedur sistematis dalam mengidentifikasi tantangan, menciptakan gagasan, dan menerapkan solusi-solusi inovatif. Kegiatan praktik dan penerapan proses secara berkelanjutan, siswa dapat memperkuat teknik-teknik kreatif mahasiswa dan belajar menerapkannya dalam situasi-situasi yang baru (Irmaningrum, R. N., Degeng I Nyoman S., 2017).

Model pembelajaran yang juga cocok dilakukan pada kurikulum Merdeka yaitu *Blended Learning*. Proses pembelajaran ini mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa karena mampu memberikan materi secara *online* melalui jaringan internet selain perkuliahan tatap muka bersama dosen di kelas. Mahasiswa dimudahkan dengan penggunaan internet dimanapun dengan penggunaan jaringan internet dimanapun mereka berada. Model pembelajaran *blended learning* terdapat komposisi 30% kegiatan tatap muka dan 70% kegiatan penayangan materi secara *online* (Prafitasari et al., 2021). Proses perkuliahan mampu mengembangkan dan menanamkan keterlibatan mahasiswa mengembangkan dan menanamkan keterlibatan mahasiswa sehingga menjadi aktif (Irmaningrum, R. N., MZ, 2022). Model pembelajaran *blended learning* sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran untuk kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar (Alotaibi, 2013). Tahapan dan sintaks model pembelajaran *blended learning* yaitu *live event*, *selfpaced learning*, *support material*, *collaboration* (Marnita et al., 2020).

Model Osborn Parne berbasis *blended learning* merupakan terobosan model baru dengan kombinasi dua model pembelajaran dalam waktu yang berbeda kegiatan perkuliahan. Kombinasi ini bertujuan untuk ketercapaian pemecahan masalah materi yang dilakukan pada tahap muka di dalam kelas dan dilakukan secara *online* melalui internet yang bisa dimanapun. Kebanyakan mahasiswa sesekali ada yang tidak hadir karena ada keperluan sehingga menyebabkan mahasiswa terbatas ke kampus. Model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan materi dari segala sumber baik *online* maupun *offline*.

Keterampilan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan untuk memberikan solusi dalam memecahkan suatu masalah, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru atau sesuatu yang berbeda dari yang lain. Berpikir kreatif, mahasiswa mampu memandang dunia dari berbagai sudut

pandang sehingga menimbulkan solusi-solusi baru untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan nyata. Selain itu, berpikir kreatif merupakan suatu aspek kognitif yang berfungsi untuk mengidentifikasi suatu masalah sehingga dapat menemukan suatu solusi dan menghasilkan sebuah keputusan atau pertimbangan yang diolah secara logis dalam memecahkan suatu masalah tersebut (Qomariyah & Subekti, 2021). Maka dari itu, keterampilan berpikir kreatif sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan menyimpan informasi secara efektif.

Kemampuan berpikir kreatif adalah sebuah keterampilan diri seorang individu untuk memecahkan sebuah masalah dan solusi secara sederhana sesuai dengan hasil jalan pemikirannya sendiri sehingga membentuk sesuatu yang baru dan unik. Kemampuan berpikir kreatif bisa dipahami sebagai kecakapan untuk membangun hal-hal baru maupun kecakapan untuk menempatkan dan menggabungkan berbagai bahan yang bersumber dari pemikiran seseorang yang bisa dipahami, efektif, dan inovatif melalui berbagai macam aspek yang memengaruhi. Indikator berpikir kreatif meliputi 4 indikator yaitu (1) *Fluency* (berpikir mulus) ialah kapasitas untuk memanifestasikan penuh gagasan; (2) *flexibilitas* ialah kapasitas untuk memanifestasikan gagasan-gagasan yang berbeda; (3) *Orisinalitas* ialah kapasitas untuk memanifestasikan gagasan-gagasan baru maupun gagasan yang belum ada sebelumnya; (4) *Elaboration* ialah kapasitas menumbuhkan maupun meluaskan gagasan untuk menghasilkan gagasan yang lebih detail atau lebih rinci (Fitriyah & Ramadani, 2021).

Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya yaitu Alfianitasari Suci (2018) adalah model Osborn Parne mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung. Menurut penelitian sebelumnya (Rahmawati et al., 2021) menemukan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara model *blended learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif pada mata kuliah matematika diskrit. Dari penelitian diatas menunjukkan bahwa model Osborn Parne dan model *Blended learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Permasalahan penelitian ini yaitu bagaimana efektivitas model Osborn parne berbasis *blended learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas Osborn parne berbasis *blended learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

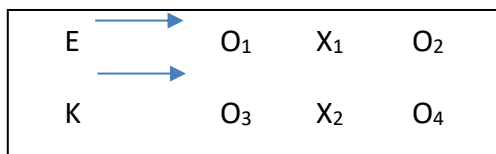
METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui adanya efektifitas dari suatu perlakuan tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan suatu variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan. Bentuk desain eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *non equivalent control group design*. Tempat penelitian ini yaitu di Program Studi S1 PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai dengan Mei 2023/2024.

Populasi penelitian ini yaitu mahasiswa semester IV pada program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024 berjumlah 88 mahasiswa. Penentuan sampel dilakukan dengan uji homogenitas menggunakan t observasi. Apabila $t_0 < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima sehingga menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan. Sampel yang

dipakai pada penelitian ini yaitu 2 kelas dengan total mahasiswa 58 orang yang terdiri dari kelas reguler A sejumlah 30 mahasiswa sebagai kelas Eksperimen dan kelas reguler B sejumlah 28 mahasiswa sebagai kelas Kontrol.

Prosedur pada penelitian ini yaitu diawali dengan terlebih dahulu menentukan kelompok mahasiswa yang terlibat di dalamnya. Kelompok yang digunakan dalam penelitian *Quasi eksperimen* mengacu pada kelas yang sudah ada terbentuk sebelumnya baik sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Bibi & Jati, 2015). Pada penelitian ini kelompok eksperimen menggunakan Model Osborn parne berbasis *blended learning* (X_1), sedangkan kelompok kontrol diberi perkuliahan menggunakan konvensional (X_2). Semua kelompok sebelumnya diberikan *pretest* untuk membantu menetapkan *ekuivalen control group*.



Keterangan:

O₁: Kemampuan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O₂: Kemampuan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan

X₁: Perlakuan dengan pembelajaran model Osborn Parne berbasis *blended learning*

X₂: Perlakuan dengan pembelajaran model Konvensional

O₃: Kemampuan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan

O₄: Kemampuan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan

Mengukur efektivitas model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* dilaksanakan *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data penelitian berupa skor kemampuan berpikir kreatif berupa instrument test terdiri dari 30 butir pertanyaan berbentuk pilihan ganda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model Osborn Parne berbasis *blended learning* terhadap pemahaman berpikir kreatif mahasiswa. Pengujian statistik untuk menguji efektivitas yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian. Menguji signifikansi perbedaan Mean dari dua kelompok yang berlainan akibat penggunaan beberapa perlakuan pada suatu variabel bebas dapat dilakukan dengan uji statistika parametrik menggunakan Uji-T. Sebelum melakukan uji statistik parametrik, data yang diperoleh harus memiliki syarat-syarat dilakukannya pengujian dengan parametrik tes diantaranya adalah berdistribusi normal dan homogen. Apabila data tersebut memenuhi prasyarat dilakukan uji homogenitas dengan parametrik tes. Hipotesis dinyatakan diterima apabila Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jika hasil uji-T menunjukkan nilai yang lebih besar daripada T-tabel dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diawali dengan uji homogenitas terhadap tiga populasi yang akan diteliti yaitu kelas reguler A, reguler B, kelas karyawan. Uji homogenitas dilakukan menggunakan nilai *pretest* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital materi Kisi-kisi Soal dan Soal. Perhitungan uji homogenitas pada ketiga ini menggunakan uji t (*t-test*) karena dalam penelitian ini hanya terdapat 2 kelompok variabel. Perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas Kelas Reguler A, B, dan Kelas Karyawan

Kelas	Uji Homogenitas
A & B	0,324
A & Karyawan	6,785
B & Karyawan	7,225

Berdasarkan Tabel 1. diatas menunjukkan bahwa kelas reguler A dan reguler B t_{hitung} sebesar 0,324; kelas reguler A dan kelas karyawan t_{hitung} sebesar 6,785; sedangkan kelas reguler B dan kelas karyawan t_{hitung} sebesar 0,7225. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,003$. T_{tabel} ini mengacu pada jumlah mahasiswa ada 88 orang yang terdiri dari 30 mahasiswa kelas reguler A, 28 mahasiswa kelas reguler B, dan 30 mahasiswa kelas karyawan. Dinyatakan homogen apabila $t_o < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima sehingga menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.

Hasil homogen bahwa kelas reguler A dan B hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,324 < 2,003$); kelas reguler A dan karyawan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,785 > 2,003$); kelas reguler B dan karyawan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,7225 > 2,003$). Hasil diatas, menunjukkan kelas yang homogen adalah kelas reguler A dan kelas reguler B, selanjutnya dengan menggunakan acak untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Apabila sudah menentukan kelas homogen maka dilakukan perlakuan. Untuk kelas reguler A mendapatkan perlakuan proses pembelajaran dengan Model Osborn Parne Berbasis *Blended Learning* termasuk kelas eksperimen. Untuk kelas Reguler B menggunakan model konvensional termasuk kelas kontrol.

Data yang dianalisis berupa beda nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol (kelas reguler A) dan kelas eksperimen (kelas reguler B), selanjutnya dianalisis untuk pengujian hipotesis. Dasar analisis dalam penelitian ini, diajukan perumusan hipotesis statistik sebagai berikut. H_a = ada efektifitas model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. H_0 = tidak ada efektifitas model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka dilakukan analisis statistik uji-t. Perhitungan uji-t dilakukan dengan 2 cara, yaitu menghitung secara manual dan menggunakan SPSS. Berdasarkan perhitungan manual dan menggunakan program SPSS maka diperoleh nilai rata-rata beda *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 34,672, sedangkan nilai rata-rata beda *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol sebesar 25,67. Deviasi nilai individu dari kelas eksperimen diperoleh 3756,587 dan hasil kelas kontrol sebesar 2293,41. Hasil perhitungan dengan rumus uji-t secara manual maupun menggunakan program SPSS diperoleh $t_{hitung} = 2,367$, hasil ini kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $db = 58$, pada taraf signifikansi 5% sehingga memperoleh $t_{tabel} = 2,003$.

Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,367 > 2,003$. Hal demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jadi terdapat efektifitas Model Osborn Parne berbasis *Hybrid Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kelas reguler A dan kelas reguler B menunjukkan homogen/setara yang dibuktikan dengan hasil uji homogenitas yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,324 < 2,003$) dengan jumlah 58 mahasiswa. Dari kedua kelas tersebut dinyatakan homogen maka dilakukan pemilihan kelas kontrol dan eksperimen secara acak. Kelas reguler A merupakan

eksperimen dengan perlakuan penggunaan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning*, sedangkan kelas regular B merupakan kelas kontrol dengan perlakuan penggunaan model konvensional. Perlakuan yang telah dilakukan selama 1 bulan dari 2 kelas yang berbeda dilakukan uji observasi dengan beda *pretest* dan *posttest* didapat bahwa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,367 > 2,003$. Hal demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jadi terdapat efektifitas Model Osborn Parne berbasis *Hybrid Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Pada saat kegiatan penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas A yang menggunakan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* dan kelas B yang menggunakan model konvensional. Proses kegiatan penelitian berjalan dengan lancar. Terutama pada kelas A yang menggunakan model Osborn Parne. Siswa antusias dan aktif menggunakan langkah-langkah model tersebut. Ditambah lagi dengan bantuan model *blended learning* bagi siswa yang tidak bisa hadir maka bisa mengikuti proses perkuliahan secara online. Proses kegiatan *blended learning* dilakukan dengan waktu yang berbeda. Proses pembagian waktu perkuliahan dilakukan secara selang seling. Pada pertemuan 3 dilakukan secara offline, pertemuan ke 4 dilakukan perkuliahan secara online, pertemuan ke 5 dilakukan secara offline, dan pertemuan ke 6 dilakukan secara online. Walaupun masa pandemi (*Covid*) sudah tidak ada, tetapi proses pembelajaran secara online masih tetap diperlukan untuk penambahan materi baik berkaitan dengan penjelasan dari dosen maupun hasil tugas individu maupun kelompok yang sudah terselesaikan dalam pemecahan masalah yang akan dibahas bersama-sama. Proses perkuliahan secara offline mampu melihat secara real hasil pemecahan masalah mahasiswa terutama bagi siswa yang bisa hadir ke kampus.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian berhasil membuktikan bahwa penggunaan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* mampu mempengaruhi efektifitas kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sesuai dengan teori Model Osborn Parne bahwa model tersebut mampu melakukan pemecahan masalah mahasiswa pada saat proses perkuliahan, Model Osborn Parne yaitu model dengan mengembangkan pemecahan masalah yang dapat diterapkan mahasiswa untuk menguji problem-problem dan isu-isu nyata di lingkungan sekitar. Proses pemecahan ini mampu menentukan masalah dan memunculkan gagasan yang ada pada mahasiswa di mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital. Hasil penelitian pun juga menunjukkan bahwa *blended learning* sesuai dengan teori yaitu sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran untuk kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar mahasiswa. Tahapan dan sintaks model pembelajaran *blended learning* yaitu *live event*, *selfpaced learning*, *support material*, *collaboration*. Tahapan-tahapan ini mampu meringankan mahasiswa yang tidak bisa hadir ke kampus dengan beberapa alasan yang benar-benar tidak bisa ditinggalkan. Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* terobosan baru ini mampu mengubah dunia pendidikan perguruan tinggi yang tidak mengharuskan mahasiswa hadir tatap muka. Mahasiswa mampu membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif bisa dari *blended learning*, tidak hanya datang ke kampus tatap muka antara dosen dan mahasiswa. Mereka juga membuktikan bahwa pemecahan masalah bisa dilakukan secara *online*, dosen pun juga lebih mudah menilai dan tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian yang menunjukan bahwa adanya efektifitas kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,367 > 2,003$ membuktikan bahwa hasil penelitian lainnya juga sama yang dilakukan oleh Alfianitasari Suci (2018) dengan penggunaan model Osborn

parne mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung. Menurut penelitian sebelumnya (Rahmawati et al., 2021) menemukan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara model *blended learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif pada mata kuliah matematika diskrit. Dari penelitian diatas menunjukkan bahwa model Osborn Parne dan model *Blended learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Keterbatasan penelitian ini yaitu sesekali jaringan internet yang ada di baik lokasi kampus maupun di lokasi mahasiswa kurang baik, sehingga membutuhkan waktu untuk melakukan koneksi internet. Pada pertemuan 2 pun terjadi gangguan listrik sehingga mempengaruhi jaringan internetnya. Selebihnya proses penelitian berjalan dengan lancar dan bisa teratasi.

Implikasinya terhadap perkembangan konsep atau keilmuan dari penelitian ini yaitu adanya terobosan model baru dengan penggabungan 2 model menjadi 1. Model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* mampu dipakai di semua jenjang pendidikan dan jenjang mata Pelajaran. Dosen/guru mampu menggunakan model tersebut sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran. Model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif bisa dilakukan secara *online* maupun *offline*. Jarak dan waktu tidak mempengaruhi jalannya proses pembelajaran. Mahasiswa yang berhalangan masuk tidak akan dituntut untuk bisa hadir ke kampus. Mereka bisa tetap berada di rumah dengan suatu alasan tertentu dengan memberikan konfirmasi alasan yang jelas untuk tetap mengikuti proses perkuliahan. Model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* mampu mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas yang signifikan dalam penggunaan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital di S1 PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan. Hal ini dapat dilihat pada hasil perhitungan selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 2,367 dan t_{tabel} sebesar 2,003, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,367 > 2,003$ dari $db = 58$ pada taraf signifikansi 5%. Hal ini dapat dinyatakan bahwa perkuliahan menggunakan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima. Saran dari penelitian ini yaitu model pembelajaran Osborn Parne berbasis *Blended Learning* mampu digunakan pada mata kuliah lainnya di suatu perguruan tinggi. Implikasi pada penelitian ini yaitu harapan peneliti agar model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* selalu digunakan pada proses perkuliahan karena cocok untuk mahasiswa yang mampu memecahkan masalahnya sendiri dengan proses perkuliahan secara *online* dan *offline*. Dosen maupun mahasiswa perlu *upgrade* model pembelajaran yang mampu mencapai tujuan perkuliahan

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianitasari, S., Hidayati, N., & Abadi, A. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 22, 102–111. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>

- Alotaibi, K. N. R. (2013). The Effect of Blended Learning on Developing Critical Thinking Skills. *Education Journal*, 2(4), 176. <https://doi.org/10.11648/j.edu.20130204.21>
- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 74. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6074>
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning. *Journal of Education*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.76>
- Halawa, S., & Laoli, E. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp. *Primary Education Journal*, 3(3), 266–272.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka pelajar.
- Irmaningrum, R. N., Degeng I Nyoman S., D. E. T. (2017). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 908–914.
- Irmaningrum, R. N., MZ, A. S. A. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Media Sederhana Kelas Awal. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 2(1), 47–52.
- Irmaningrum, R. N., Zativalen., & Khasanah, L. A. I. U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas Mahasiswa Program Studi PGSD Pada Mata Kuliah Sumber Dan Media Pembelajaran. *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 1(1), 48–60. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Irmaningrum, R. N., Zativalen., & Khasanah, L. A. I. U. (2023). Analisis Metode Brainstorming Dalam Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Kuliah Landasan Pedagogik Mahasiswa PGSD. *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 4, 1–10.
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., & Ati MZ, A. . S. (2023). the Development of E-Comics Media Based on the Vark Model To Measure the Understanding of Elementary School Students. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 15(1), 85–96. <https://doi.org/10.17509/eh.v15i1.51780>
- Marnita, Taufiq, M., Iskandar, & Rahmi. (2020). The effect of blended learning problem-based instruction model on students' critical thinking ability in thermodynamic course. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 430–438. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.23144>
- Prafitasari, F., Sukarno, S., & Muzzazinah, M. (2021). Integration of Critical Thinking Skills in Science Learning Using Blended Learning System. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 434. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.35788>
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Rahmawati, N. D., Rodliyah, I., & Saraswati, S. (2021). *Seminar Nasional SAINSTEKNOPAK Ke-5 LPPM UNHAS YEBUIRENG JOMBANG 2021 PENGARUH MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DISKRIT*. 2020, 1–5.