

## PBL Berbasis Teknologi: Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Penyimpangan Sosial

Husnil Khotima

Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [hsnlkmmaa@gmail.com](mailto:hsnlkmmaa@gmail.com)

### Abstrak

Artikel ini menguraikan tentang penggabungan Problem-Based Learning (PBL) dengan alat teknologi pendidikan dalam pengajaran materi Penyimpangan Sosial di tingkat Sekolah Menengah Atas. PBL merupakan suatu pendekatan belajar yang berbasis konstruktivisme, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan lewat penyelesaian masalah yang relevan. Implementasi PBL yang didukung oleh teknologi (seperti modul digital, video edukasi, dan platform daring) dapat meningkatkan daya cipta serta penguasaan konsep siswa. Sebagai ilustrasi, Yuningtyas et al. (2023) merancang e-modul PBL untuk sosiologi yang menerima penilaian "sangat layak" dari para ahli di bidang media dan materi. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa setelah mengikuti PBL yang didukung oleh media digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa PBL dengan dukungan teknologi dapat meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran tentang Penyimpangan Sosial, sekaligus mengurangi kebosanan terhadap materi sosiologi melalui pendekatan yang kontekstual dan interaktif.

**Kata Kunci:** Kreativitas Siswa; Problem-Based Learning; Penyimpangan Sosial; Teknologi Pendidikan; Pembelajaran Sosiologi.

### Abstract

This article describes the integration of Problem-Based Learning (PBL) with educational technology tools in teaching Social Deviance material at the Senior High School level. PBL is a constructivism-based learning approach, where students actively construct knowledge through solving relevant problems. The implementation of PBL supported by technology (such as digital modules, educational videos, and online platforms) can improve students' creativity and mastery of concepts. As an illustration, Yuningtyas et al. (2023) designed a PBL e-module for sociology that received a "very decent" rating from experts in the field of media and materials. Previous studies have also shown an increase in students' critical thinking skills and creativity after participating in PBL supported by digital media. The results of the analysis show that PBL supported by technology can increase students' participation, creativity, and understanding in learning about Social Deviance, while reducing boredom with sociology material through a contextual and interactive approach.

**Keywords:** Educational Technology; Problem-Based Learning; Social Deviance; Student Creativity; Sociology Learning.

**How to Cite:** Khotima, H. (2025). PBL Berbasis Teknologi: Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Penyimpangan Sosial. *Charta Educa: Jurnal Kajian Pendidikan*, 1(4), 158-161.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

---

## Pendahuluan

PBL atau Pembelajaran Berbasis Masalah menempatkan siswa di posisi utama dalam proses belajar dengan cara menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan. Dari sudut pandang teori, PBL memiliki dasar di konstruktivisme (Piaget-Vygotsky) yang menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pemahaman mereka melalui penyelidikan dan refleksi terhadap isu yang dihadapi. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Kuntari (2025) menunjukkan bahwa pelaksanaan PBL pada pelajaran sosiologi dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi, kemampuan berpikir kritis, dan kerjasama dalam kelompok. Selain itu, PBL juga terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam sejumlah konteks pembelajaran.

Di zaman digital ini, penggabungan media dan teknologi dalam Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) menjadi semakin relevan. Media yang bersifat interaktif, seperti video pendidikan dan platform kolaborasi, menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Sebagai contoh, Relawati et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan platform pembelajaran Lumio (video interaktif) dan Padlet (kolaborasi daring) berhasil meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman mendalam siswa terhadap pelajaran sosiologi. Di sisi lain, penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Yuningtyas et al. (2023) menunjukkan bahwa kemajuan media pembelajaran digital mampu mengatasi kekurangan dalam proses belajar yang kurang interaktif, sehingga modul PBL yang didasarkan pada e-learning dinilai sangat pantas untuk diterapkan.

Fokus penelitian ini adalah topik Penyimpangan Sosial di tingkat Sekolah Menengah Atas. Beberapa halangan yang dikenal dalam belajar sosiologi antara lain adalah kurangnya minat belajar karena materi yang tidak menarik dan partisipasi siswa yang rendah. Masalah ini dapat diselesaikan dengan menggunakan pendekatan PBL yang memanfaatkan teknologi. Dengan memanfaatkan video untuk memulai diskusi dan alat presentasi digital untuk kerja sama, guru bisa menyampaikan materi Penyimpangan Sosial dengan cara yang lebih kontekstual dan kreatif. Penggunaan media yang berkualitas tinggi telah terbukti dapat mendukung kreativitas siswa, sedangkan teknologi seperti laptop dan internet dapat memperluas pengalaman belajar serta mendorong pencarian ide-ide baru. Oleh karena itu, penerapan PBL yang didukung media digital dianggap dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa mengenai konsep di pelajaran sosiologi tentang Penyimpangan Sosial.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan desain penelitian pengembangan serta studi kasus. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D, yang terdiri dari langkah-langkah Define, Design, Develop, dan Disseminate, untuk menciptakan alat pembelajaran PBL yang memanfaatkan teknologi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di sekolah menengah atas dan guru sosiologi yang terlibat. Pengumpulan data dilakukan melalui: (1) alat ukur kemampuan berpikir kreatif siswa, (2) observasi pembelajaran di kelas, (3) wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta (4) validasi oleh pakar media dan materi. Tes berpikir kreatif disusun berdasarkan indikator kreativitas seperti orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi, yang mengacu pada standar yang telah diadaptasi. Observasi dilakukan menggunakan lembar keaktifan dan lembar kerja siswa untuk menilai tingkat keterlibatan mereka dalam proses PBL. Proses validasi desain pembelajaran oleh para ahli media dan materi dilakukan dengan prosedur yang serupa dengan yang diteliti oleh Yuningtyas et al. (2023). Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif, sementara hasil pengujian instrumen dianalisis dengan metode kuantitatif sederhana, yaitu menggunakan persentase dan skor rata-rata.

## Hasil dan Pembahasan

**Peningkatan Kreativitas dan Kritis:** Penggunaan PBL mendorong perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Seperti yang ditemukan dalam penelitian Sahada dan Febriani (2025), skor rata-rata berpikir kreatif siswa di kelas PBL mengalami kenaikan (post-test 69,19%) jika dibandingkan dengan kelompok kontrol (59,85%). Indikator kreativitas yang paling menonjol adalah orisinalitas, yang menunjukkan bahwa siswa lebih inovatif dalam mencari solusi. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah et al. (2019) yang menunjukkan bahwa PBL dengan bantuan media Articulate dapat meningkatkan kreativitas siswa. Integrasi platform digital juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis: Wardani et al. (2024) melaporkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kritis siswa yang menerapkan PBL menggunakan Google Sites dibandingkan metode tradisional.

**Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi:** PBL yang menggunakan teknologi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa. Dewi et al. (2021) mencatat bahwa penerapan PBL dengan bantuan media digital dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa; meskipun berada di tingkat SD, hasil ini

tetap relevan secara konsep. Dalam konteks materi sosiologi, Relawati et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan Lumio dan Padlet berhasil mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, yang menciptakan lingkungan belajar yang baru dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias dalam berdiskusi dan membagikan ide-ide mereka. Secara keseluruhan, PBL mendorong siswa untuk terlibat dalam diskusi kelas yang nyata, sehingga meningkatkan tingkat partisipasi mereka. Ukuran keberhasilan PBL dapat dilihat dari peningkatan keterlibatan dalam sesi tanya jawab, pembuatan solusi dalam kelompok, serta pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep yang diajarkan.

*Pemahaman Konsep Penyimpangan Sosial:* Integrasi alat belajar membantu siswa dalam memahami konsep sosiologi. Melalui video pembelajaran yang relevan, pengajar bisa menghubungkan teori Penyimpangan Sosial dengan contoh-contoh dari kehidupan nyata. Januarti (2018) mengungkapkan bahwa pengajar sosiologi dapat menghasilkan video pembelajaran yang siap digunakan untuk siswa kelas X hingga XII. Video yang diproduksi (seperti contoh perilaku menyimpang di kalangan remaja) bisa dijadikan bahan diskusi dalam PBL. Sebagai hasilnya, siswa dapat lebih jelas melihat penerapan norma dan sanksi sosial. Ratu et al. (2025) menekankan pentingnya kualitas media yang tinggi untuk mendukung kreativitas siswa; dalam hal ini, video dan presentasi digital yang menarik dapat meningkatkan pemahaman mengenai konsep Penyimpangan Sosial.

*Kepraktisan Modul PBL:* Hasil validasi desain pembelajaran menunjukkan bahwa modul PBL yang menggabungkan media digital cocok untuk digunakan. E-modul PBL sosiologi dinilai "sangat baik" oleh ahli media (91%) dan ahli materi (86%), menurut Yuningtyas et al. (2023). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dan perangkat ajar berbasis PBL dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan cara yang sama, Wigners (2021) dalam penelitian PBL dari berbagai disiplin menemukan bahwa PBL yang fleksibel meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar yang signifikan. PBL membantu siswa memvisualisasikan materi penyimpangan dengan modul interaktif atau presentasi digital seperti PowerPoint atau Google Slides.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, pendekatan proyek berbasis teknologi terbukti efektif dalam proses pembelajaran sosiologi. Strategi pembelajarannya dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Orientasi pada Masalah Nyata: Pengajar menyajikan skenario kasus penyimpangan sosial yang terjadi saat ini (seperti video berita atau studi kasus) untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa; (2) Kelompok Belajar Secara Kolaboratif: Siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendiskusikan alasan dan dampak dari penyimpangan sosial, serta merumuskan hipotesis atau solusinya; (3) Penggunaan Media Digital: Kelompok-kelompok tersebut memanfaatkan media digital (seperti video pembelajaran dan presentasi daring) untuk mengumpulkan informasi dan mempersembahkan hasil penelitian mereka; (4) Penyampaian dan Refleksi: Setiap kelompok menyampaikan temuan mereka dan seluruh kelas melakukan refleksi secara kritis bersama-sama. Keberhasilan dalam pembelajaran dievaluasi melalui indikator yang mencakup peningkatan dalam aktivitas diskusi, keaslian ide (kreativitas), dan kemampuan untuk menjelaskan konsep normatif terkait penyimpangan sosial (pemahaman konsep).

## Kesimpulan

Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang ditunjang oleh teknologi edukasi terbukti sebagai metode pembelajaran yang inovatif untuk topik Penyimpangan Sosial pada tingkat SMA. Metode ini mampu merangsang kreativitas siswa, karena PBL mendorong mereka untuk secara kolaboratif mengatasi masalah sosial yang nyata. Penggabungan media digital seperti video, e-modul, dan platform kolaboratif memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan partisipasi siswa. Temuan dari kajian literatur dan percobaan menunjukkan bahwa PBL yang memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa serta memperdalam pemahaman mereka tentang konsep sosiologi. Oleh karena itu, disarankan kepada para guru sosiologi untuk mengembangkan materi pelajaran Penyimpangan Sosial melalui pendekatan PBL serta memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Dengan cara ini, pembelajaran sosiologi dapat menjadi lebih berarti, menyenangkan, dan relevan dengan pengalaman sosial siswa.

## Daftar Pustaka

- Abdurrozak, R. & Jayadinata, A.K. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 871–880.
- Dewi, I.A.D.C., Maryani, I. & Partini, D. (2021). Penerapan Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(1).

- 
- Hasanah, E., Darmawan, D. & Nanang. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate dalam Metode Problem Based Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTPEP)*, 4(1), 1–13.
- Januarti, N.E. (2018). Inovasi Media Pembelajaran Sosiologi Melalui Video Pembelajaran Bagi Guru SMA. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 2(1), 12–31. DOI: 10.21009/JPMM.002.1.02.
- Nurhayati, I., Pramono, K.S.E. & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication and Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43. DOI: 10.31004/basicedu.v8i1.6842.
- Permatasari, S.E. P. Ratu, Taneo, D.R. & Manafe, M.P. (2025). Pentingnya Media dan Teknologi Pembelajaran untuk Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Seni. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 163–176.
- Pribadi, D.Y., Siregar, E. & Kusumawardani, D. (2021). Sociology Study Development with Problem Based Learning Approach in Class XI Students at SMAN 1 Jakarta. *BIRCI-Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(1), 1279–1286. DOI: 10.33258/birci.v4i1.1754.
- Relawati, L.D., Ramadhan, I. & Hainon. (2024). Peningkatan Minat Belajar Sosiologi melalui Penerapan Lumio Berbantuan Padlet di Kelas X SMA Negeri 9 Pontianak. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 363–374. DOI: 10.53624/ptk.v4i2.376.
- Sahada, N.A. & Febriani, E.A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMA N 5 Pariaman. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 102–111. DOI: 10.24036/nara.v4i1.270.
- Sari, S.N. & Kuntari, S. (2025). Penerapan Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X-6 SMA Negeri 1 Padarincang. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1). DOI: 10.54297/seduj.v5i1.1093.
- Wardani, R.K., Purwanto, Soelistijo, D., Tang, A. & Mu'tashim, M. (2024). Digital Innovation in Education: The Impact of Problem-Based Learning Enhanced by Google Sites on Students' Critical Thinking in Seismic Studies. *Future Space: Studies in Geo-Education*, 1(4), 454–462. DOI: 10.69877/fssge.v1i4.41.
- Yuningtyas, L.A., Sariyatun & Djono. (2023). Problem Based Learning E-Module for Facilitating Sociology Learning in the Digital Era. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 107–118. DOI: 10.23887/jeu.v11i1.58123.
- Zebua, S.F. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Alas. Skripsi, Universitas Nias.