

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *KIPIN SCHOOL 4.0* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS 2 SMA LABSCHOOL UNESA SURABAYA**

**ANDI YOGA SAPOETRA**

Jurusan Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: aysagoy@gmail.com

**Sri Mastuti Purwaningsih**

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: srimastuti@unesa.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dan besar pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X IPS 2 SMA Labschool Unesa, Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* yang dirancang dengan metode eksperimen *one-shot case study*. Sedangkan analisis data menggunakan regresi linear sederhana yaitu  $Y = 30,872 + 0,655X$ . Untuk menguji hubungan variabel X terhadap Y, maka dilakukan uji korelasi *product moment* yang bertujuan untuk mendapatkan hasil uji hipotesis dua pihak dan membandingkan  $R_{Hitung} 0,714 > R_{Tabel} 0,381$ . Hasil tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara kedua variabel. Nilai  $R_{Hitung}$  bertanda (+) dan berada dalam daerah penerimaan  $H_a$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil uji korelasi *product moment* tersebut diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,714 atau dalam kategori Baik, signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang artinya data tersebut berpengaruh signifikan. Besar pengaruh dalam penelitian ini dapat dilihat dari R Square pada tabel *model summary* dengan nilai sebesar 0,510 atau dalam persentase sebesar 51%. Sisanya sebesar 0,490 atau 49% merupakan faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini, yaitu motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMA Labschool Unesa dengan nilai sebesar 51% berpengaruh terhadap ke-5 indikator berpikir kreatif (Berpikir Lancar, Berpikir Luwes, Orisinal, Elaboratif dan Evaluatif) peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 60,69%. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *post-test* dan angket bahwa dalam penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0* peserta didik dapat menghasilkan jawaban dengan mencetuskan banyak jawaban, gagasan yang bervariasi, melahirkan ungkapan yang baru dan unik, mampu menambahkan detail-detail dari suatu jawaban, dan serta menentukan patokan kebenaran suatu pernyataan atau konsistensi dalam menghasilkan jawaban yang benar.

**Kata Kunci :**Media Pembelajaran, Aplikasi *Kipin School*, Kemampuan Berpikir Kreatif.

**Abstract**

*This research purpose is to examine the effect and calculate impact of learning media based on Kipin School application 4.0 for creative thinking ability students in X IPS 2 SMA Labschool Unesa, Surabaya. This research uses quantitative approach with Pre-Experimental research design and One-Shot Case Study experiment method. Analysis data used simple linear regression, that is  $Y = 30,872 + 0,655X$ . To examine the relation between X and Y variable, accordingly do correlation product moment test that purpose to get the results of two side hypothesis test and compare  $R_{Count} 0,714 > R_{Table} 0,381$ . This results indicate there is effect between two variables. Value of  $R_{Count}$  (+) and is in  $H_a$  acquisition area, so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. From the correlation product moment test, known that the correlation coefficient value is 0.714 or in good category, significance is  $0.000 < 0.05$ , means that data has significant effect. The effect in this research can be seen from R Square in summary table model with 0,510 value or 51% percentage. Overmeasure 0,490 value or 49% percentage is factor that not examine in this research, which is student learning motivation. Can be concluded that learning media based on Kipin School application 4.0 gave positive and significant effect to creative thinking ability student, which is 51% value and also influencing five indicators of student creative thinking (Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration, and Evaluation) with 60,69% average rate percentage. This evidenced by the post-test average values and questionnaire, that when applying learning media based on Kipin School 4.0, student can represent their ability with produce many answers, present varying ideas, creating some unique and new expression, increase details of an answer, and also can decide validity of statement or consistency in bring about the right answer.*

**Keywords:** Learning Media, Kipin School, Creative Thinking

## PENDAHULUAN

Penerapan teknologi dalam bidang pendidikan di Indonesia tergolong memprihatinkan. Dalam situs *Kominfo.go.id* penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam bidang pendidikan pada tahun 2016 sangat mengkhawatirkan. Tercatat aktivitas penggunaan internet untuk layanan pendidikan secara *online* berada di urutan ke-15 dari 18 indikator yang ada, dengan presentase 19,3%. Sementara itu, penggunaan internet untuk aktivitas belajar berada di urutan ke-8 dengan presentase 39,8%. Angka ini jauh berada dibawah indikator pencarian informasi barang dan jasa ataupun melakukan aktivitas menonton film yang berada di urutan ke-2 dan ke-4 dengan persentase diatas 48%.

Dewasa ini sudah banyak teknologi berbasis aplikasi dalam bidang pendidikan yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran penunjang proses belajar mengajar. Contohnya seperti *Ruang Guru, Genius, Rumah Belajar, Quipper, Kipin School*, dan lain-lain. Namun pemanfaatan aplikasi ini masih sangat jarang digunakan oleh guru. Berdasarkan wawancara terhadap salah satu guru sejarah adalah karena aplikasi ini berbayar, adapula yang tidak tahu akan kehadiran aplikasi-aplikasi ini, dan ada aplikasi yang mengharuskan kerjasama dengan sekolah, namun prosesnya sangatlah ribet. Dan ada satu alasan utama dimana guru tersebut merasa *gagap teknologi*, sehingga enggan untuk mencoba memanfaatkan aplikasi-aplikasi ini. Padahal sejak tahun 2015 sudah diadakan Program Guru Pembelajar yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar. Kemudian dilanjutkan lagi pada tahun 2017 terkait Peningkatan Kompetensi Berkelanjutan (PKB) guru yang memanfaatkan informasi teknologi.

Fenomena guru yang gagap teknologi ini dapat di dimaknai sebagai fenomena *disrupsi*. Menurut Clayton M. Christensen (dalam Kasali 2017:149) *Disruption* adalah istilah yang menjelaskan fenomena yang muncul dan berkembangnya aplikasi-aplikasi teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Rhenald Kasali (2017) dalam bukunya yang berjudul '*Disruption*' menjelaskan lebih lanjut bahwa *disrupsi* adalah perubahan besar di bidang teknologi yang mempengaruhi setiap bidang kehidupan (ekonomi, sosial, budaya, hukum, pendidikan, kesehatan dan pemerintahan) yang memiliki dasar melakukan sebuah inovasi yang akan menggantikan seluruh sistem lama dengan cara orang baru. Namun, guru masih cenderung *gagap* dalam memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi, padahal pembelajaran konvensional sudah tidak relevan jika diterapkan secara terus menerus dalam proses pembelajaran, karena peran teknologi sudah menjadi kebutuhan utama yang melekat dengan peserta didik.

Awal tahun 2020 Indonesia bahkan Dunia digemparkan dengan Pandemi *Covid-19* yang menuntut proses pembelajaran dilaksanakan secara online. Akibatnya banyak guru yang mengalami *gap* dalam pemanfaatan teknologi. Berbanding terbalik dengan para peserta didik yang dewasa

ini semakin *gadget minded* atau dalam kesehariannya selalu berinteraksi dengan ponsel pintar.

Pandemi seakan menjadi tamparan keras bagi para guru yang gagap akan perkembangan kehadiran teknologi informasi. Namun, berbeda dengan guru di sekolah-sekolah lain, SMA Labschool Unesa Surabaya diawal tahun 2019 sudah mengkolaborasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis digital. Dimana dalam pelaksanaannya SMA Labschool Unesa memanfaatkan salah satu aplikasi, yakni *Kipin School 4.0*.

*Kipin School 4.0* memiliki konsep yang mirip dengan model pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) karena diperuntukkan kepada peserta didik dan guru sebagai media penunjang pembelajaran sehari-hari yang di desain dalam bentuk *mobile app* berupa *software* atau media berupa aplikasi yang tersedia untuk berbagai macam *device* yang tersambung dengan jaringan internet. *Kipin school* adalah bentuk penyempurnaan dari *Kipin ATM* dan *Kipin PTO* (model atau series *kipin* yang dahulu) karena hanya perlu mengunduh aplikasi *kipin school 4.0* di telepon pintar, tablet atau PC untuk mengakses keseluruhan fitur yang tersedia.

Fitur-fitur yang tersedia di dalam *kipin school*, diantaranya; menu Buku Kurikulum dan Buku Umum, Menu Video Belajar, menu Ujian Online atau *try out*, menu Literasi, menu Prasekolah, dan menu Sekolahku. Namun dalam pelaksanaannya di SMA Labschool aplikasi ini belum dimaksimalkan.

Menurut penuturan salah satu guru hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam melakukan inovasi pembelajaran. Selain itu guru sejarah juga sering mendapatkan tugas untuk mendampingi peserta didik yang mengikuti lomba-lomba bertema kesejarahan. Alhasil terkadang guru hanya memberikan tugas kepada kelas yang ditinggalkan, untuk komunikasi guru hanya memanfaatkan aplikasi *chat* seperti *Whatsapp*, yang notabene bersifat personal. Menurut salah satu siswa, gaya belajar yang digunakan guru sangatlah membosankan, karena belajar sejarah sulit dipahami, siswa tersebut berharap adanya pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang sudah ada agar mereka tidak merasa bosan. Fenomena ini apabila terus berlanjut dapat memberikan dampak seperti; malasnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran hingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya keterampilan berpikir kreatif.

Oleh karena itu, sudah sepantasnya guru mengikuti arah dari gaya belajar peserta didik zaman sekarang. Terlebih lagi dalam latar belakang dokumen Kurikulum 2013 dan tuntutan pembelajaran abad ke-21 peserta didik salah satunya diharapkan untuk menjadi peserta didik yang kreatif. Dengan memanfaatkan situasi pandemi yang proses pembelajaran sepenuhnya daring, peneliti dalam hal ini tertarik untuk melakukan riset dengan menguji pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0* dalam

mata pelajaran sejarah dan menguji pengaruhnya terhadap salah satu dari indikator kemampuan 4C yakni kreatifitas.

Menurut Hurlock (dalam Titu 2015:182) kreativitas meliputi; 1) Kelancaran berpikir (*fluency*), 2) Keluwesan berpikir (*flexibility*), 3) Elaborasi (*elaboration*), 4) Keaslian (*originality*). Munandar (2009) memperjelas aspek berpikir kreatif yang dimaksudkan oleh Hurlock, diantaranya; *Fluency* adalah (berpikir lancar) dalam menyelesaikan masalah, *Flexibility* (berpikir Luwes) adalah ciri untuk menghasilkan gagasan penyelesaian masalah, *Elaboration* (berpikir terperinci) adalah cara untuk mengembangkan gagasannya, dan *Originality* (berpikir orisinal) berguna untuk memberikan gagasan yang berbeda yang berasal dari pencarian peserta didik.

Beberapa aspek dalam kegiatan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi membuat siswa terdorong lebih kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar, guru ditempatkan dalam posisi fasilitator dan evaluator dari hasil belajar peserta didik. Media juga berperan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik (Rina Putri Utami, dkk: 2015). Hasil belajar yang meningkat kemudian mampu mempengaruhi 5 indikator kreatifitas yang diantaranya; berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir elaboratif dan berpikir evaluatif (Hurlock dalam Titu 2015: 182). Dengan proses pembelajaran seperti ini peserta didik pun akan merasa menjadi subjek dalam proses pembelajaran. Subjek dalam pembelajaran menurut kurikulum 2013 peserta didik memiliki kemampuan untuk aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menggunakan pengetahuan. Dalam hal ini pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya.

“Proses pembelajaran yang memposisikan peserta didik sebagai subjek adalah pembelajaran konstruktivisme dimana menurut Siroj (2004) ciri ciri pembelajaran konstruktivis diantaranya mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan dengan cara melakukan interaksi dan kerjasama dengan subjek ataupun objek disekitarnya serta memanfaatkan berbagai media termasuk lisan dan tertulis sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menarik minat peserta didik untuk belajar secara mandiri.”

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Rina Putri Utami\*, R.M.P. & U.F. dalam Jurnal Bio-Pedagogi vol. 4 no.1 tahun 2015 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Instagram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMAN 8 Surakarta”. Penelitian ini mengacu pada filosofis konstruktivisme dengan indikator kreatifitas. Metode yang digunakan adalah metode *quasi eksperiment* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang didesain menggunakan *Posttest only non-equivalent control group*

*design* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasilnya setelah diterapkan pembelajaran berbantu sosial media Instagram pada kelas eksperimen diketahui rata rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai kelas kontrol yang dalam prosesnya tidak menggunakan media berbantu instagram dengan perbedaan pada kelas eksperimen rata-rata 82,72 sementara kelas kontrol sebesar 77,12. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Risza Andika Arumsarie\*, W.K. & S. dalam Jurnal Media Pendidikan vol.12 no.1, tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Learning Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Trigonometri”. Jenis penelitian ini adalah RnD (*Research and Development*) model pengembangan ADDIE, dengan teknik pengumpulan data *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari indikator berpikir kreatif. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Uji T dan Uji Gain, yang kemudian diketahui N-Gain peserta didik mengalami peningkatan 0,609 dan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 0,547 setelah diterapkannya media learning dalam proses pembelajaran.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Samuel Agus Triyanto\*, B.A.P. & R.M.P. dalam Jurnal Bio Pedagogi Vol 3. No.1 tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Blended-Problem Solving Melalui Aplikasi Moodle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kelas XI IPA 4 SMAN 3 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013”. Dalam pelaksanaannya penelitian ini mengintegrasikan pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis *web* yang kemudian dikombinasikan dengan *problem solving* atau pemecahan masalah yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Metode yang digunakan dibagi dalam tiga tahap sesuai dengan model pembelajaran *Blended-Problem Solving* yakni; persiapan, penelitian dan penyelesaian yang ketiganya bertujuan untuk melihat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif. Hasilnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *web* pada setiap siklusnya dengan total rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebesar 78,74%.

Dari beberapa jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis atau berbantu aplikasi dapat mempengaruhi aspek kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal tersebut kemudian menjadi daya tarik peneliti untuk melakukan riset tentang pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* 4.0 terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan aplikasi *kipin school* 4.0 dengan melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam aspek kognitif yang belum pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya, begitu pula dengan penggunaan metode penelitian, jenis, dan sampel penelitian. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah menguji pengaruh serta menghitung besar pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* 4.0 terhadap

kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X IPS 2 SMA Labschool Unesa Surabaya dimana sekolah tersebut sudah menerapkan proses pembelajaran berbasis digital atau dalam hal ini adalah aplikasi *kipin school 4.0*

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen sebagai metode untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dalam penelitian ini Desain penelitian yang akan digunakan adalah *Pre-Experimental Design* yang dirancang dengan *One Shoot Case Study*. *Design* ini merupakan bentuk *Pre-Experimental Design* yang hanya menggunakan satu kelompok yang dikenai perlakuan tertentu tanpa adanya kelompok pembandingan dan tanpa adanya *pre-test*. Variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0* sebagai variabel (X) dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang ditinjau dari aspek kognitif atau pengetahuan sebagai variabel (Y). Desain penelitian menggunakan jenis *One Shot Case Study* untuk mengetahui besar pengaruh setelah diberikan perlakuan.

Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMA Labschool Unesa, Surabaya yakni pada kelas X IPS 2 atau hanya satu kelas terpilih sesuai dengan desain penelitian *one shot case study*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran sejarah, untuk mendapatkan kelas sampel, teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Proporsional Cluster Sampling* yaitu teknik pemilihan sampel yang berdasar pada pertimbangan suatu hal, yang selanjutnya diambil kelas yang akan merepresentasikan proporsi seluruh populasi. Dalam penelitian ini yang kemudian digunakan sebagai dasar pertimbangan pengambilan sampel sesuai proporsi dari nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) berdasarkan hasil analisis kelas X IPS 2 adalah kelas yang memiliki proporsi nilai yang dapat merepresentasikan nilai PTS seluruh Kelas X IPS SMA Labschool Unesa. Sehingga, kelas X IPS 2 memenuhi kriteria untuk dijadikan sampel penelitian dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian merupakan data interval yang merupakan syarat dalam menganalisis data menggunakan uji Regresi Sederhana. Sementara itu, teknik pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode dokumentasi, yakni dengan menelaah dan mengkaji setiap data yang dapat menunjang penelitian, data tersebut diantaranya adalah angket variabel X atau dalam hal ini media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* dan penilaian variabel Y atau dalam hal ini kemampuan berpikir kreatif.

Analisis untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah teknik analisis hipotesis dua pihak dengan membandingkan koefisien korelasi  $R_{hitung}$  dengan  $R_{tabel}$

*product moment*. Selanjutnya dilakukan analisis Uji Regresi Sederhana. data yang dinalisis dalam penelitian ini adalah data dari hasil belajar pada kelas Eksperimen. Data hasil belajar yang digunakan adalah hasil post-test yang kemudian diamati berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif; (Berpikir Lancar, Berpikir Luwes, Orisinal, Elaboratif dan Evaluatif) setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0* dalam pembelajaran sejarah. Untuk mengetahui kebermanfaatannya media pembelajaran *kipin school 4.0* peneliti menyebarkan angket respon peserta didik terhadap aplikasi *kipin school 4.0* yang kemudian masing masing variabel diinterpretasikan menggunakan interpretasi angket dan interpretasi observasi.

Sebelum dilakukan analisis tersebut, terlebih dulu peneliti melakukan uji persyaratan atau dalam hal ini uji normalitas data, uji homogenitas, validitas soal dan uji realibilitas dengan bantuan aplikasi SPSSStatistic.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Analisa Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Aspek Kognitif**

Hasil Penilaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik didapatkan dari nilai tes kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran sejarah setelah pemberian *treatment* atau perlakuan yakni dengan melibatkan media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0*. Tes kemampuan berpikir kreatif ini berjumlah 4 soal essay yang mewakili dari 5 indikator keterampilan berpikir kreatif menurut Hurlock (dalam Titu 2015:182).

**Tabel 1.**

**Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Aspek Kognitif**

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
90	60	77,07

(Sumber: Diolah Peneliti, Juli 2020)

‘Berdasarkan pada tabel hasil tes kemampuan berpikir kreatif dalam aspek kognitif mata pelajaran sejarah diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah 60 dengan rata-rata sebesar’ 77,07 karena telah diberikan *treatment* berupa pembelajaran sejarah dengan bantuan media pembelajaran berbasis *kipin school 4.0* yang dalam pelaksanaannya peserta didik diberikan penugasan secara individu untuk menjawab soal tes sejarah dalam materi masuk dan berkembangnya Agama Islam di Indonesia.

**B. Hasil Uji Korelasi (Product Moment)**

Uji korelasi *Product Moment* digunakan untuk menguji hipotesis, yaitu hubungan antara dua variabel, yakni variabel X (media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0*) dan Y (kemampuan berpikir kreatif). Berikut adalah hasil Uji Korelasi *Product Moment*:

**Tabel 2.**  
**Uji Korelasi SPSSStatistic**

		Kipin_School	Berpikir_Kreatif
Kipin_School	'Pearson Correlation'	1	.714**
	'Sig. (2-Tailed)'		.000
	'N'	29	29
Berpikir_Kreatif	'Pearson Correlation'	.714**	1
	'Sig. (2-Tailed)'	.000	
	'N'	29	29

(Sumber: Diolah peneliti, Juli 2020)

Setelah diketahui koefisien korelasi untuk mengetahui kategori hubungan antara variabel X dan variabel Y dapat ditentukan berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi (Sugiono:2015) :

**'Tabel 3.'**  
**'Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi'**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

(Riduwan:2010)

Berdasar pada tabel 4 jumlah koefisien korelasi antara variabel X dan Y sebesar 0,744 'yang termasuk kedalam kategori kuat.' Sehingga terdapat hubungan yang kuat antara variabel X (media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0*) dan Y (kemampuan berpikir kreatif) namun hanya berlaku pada kelas eksperimen yaitu 29 peserta didik yang terdapat dalam kelas X IPS 2 SMA Labschool Unesa.

**C. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana antara Variabel X (Kipin School 4.0) dengan Variabel Y (Kemampuan Berpikir Kreatif)**

Hasil Uji Regresi Linear sederhana antara Variabel X *Kipin School 4.0* dengan Variabel Y Kemampuan Berpikir Kreatif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.**  
**'Uji Regresi Linear Sederhana'**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model		'Unstandardized Coefficients'		T	Sig.
		B	Std. Error		
1	(Constant)	30.872	8.754	3.527	.002
	Media Pembelajaran berbasis Kipin School	.655	.123	5.305	.000

a. Dependent Variable: Kemampuan Kreatifitas

(Sumber: Diolah peneliti, Juli 2020)

Berdasarkan output uji regresi linear sederhana dengan bantuan SPSSStatistic diperoleh nilai a (*constant*) sebesar 30,872 dan nilai b (*slope*) sebesar 0,655 sehingga diperoleh hasil dari formula  $Y = a + bX$  yakni  $Y = 30,872 + 0,655X$  yang dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- o *Constant* sebesar 30,872 menyatakan bahwa jika tidak ada nilai variabel media pembelajaran berbasis *kipin school 4.0* maka nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang didapatkan adalah sebesar 30,872
- o *Coefficients Regresi X* sebesar 0,655 yang berarti setiap penambahan nilai 1 variabel media pembelajaran berbasis *kipin school 4.0* maka nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebesar 0,655.

**D. Besar Pengaruh Variabel X(Kipin School 4.0) dengan Variabel Y(Kemampuan Berpikir Kreatif)**

Besar pengaruh variabel X dan Y diketahui dari hasil uji regresi linear sederhana bagian *modelsummary* dengan melihat besar nilai  $R_{square}$  pada tabel berikut ini:

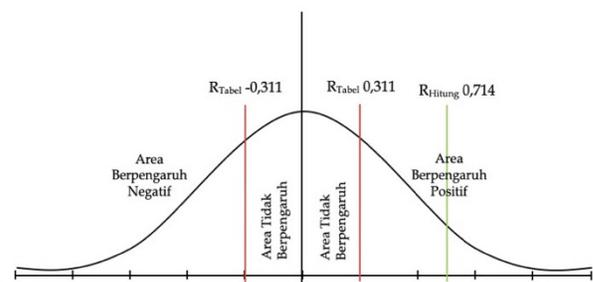
**Tabel 5.**  
**Uji Pengaruh SPSSStatistic ModelSummary**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.714 <sup>a</sup>	.510	.492	.481

a. Predictors: (Constant), Kipin School 4.0

(Sumber: Diolah peneliti, Juli 2020)

Diketahui nilai  $R_{square}$  dari hasil analisis data dengan bantuan SPSSStatistic diatas sebesar 0,510. Hasil tersebut menunjukkan besar pengaruh variabel X (media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0*) terhadap (variabel Y) kemampuan berpikir kreatif sebesar 0,510 atau 51% dan sisanya sebesar 0,490 atau 49% merupakan faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini, yaitu motivasi belajar peserta didik.



**Gambar 1. Kurva Uji Hipotesis Dua Pihak**

‘Uji hipotesis dua pihak dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan koefisien korelasi  $R_{hitung}$  yang diperoleh sebesar  $0,714 > R_{tabel}$  *Product Moment*  $0,381$  dan signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Pedoman pengambilan keputusan dari uji hipotesis dua pihak dalam penelitian ini sebagai berikut:’

- 1) ‘ $H_a : \mu \neq 0$ : (terdapat hubungan antara X dan Y)’
- 2) ‘ $H_o : \mu = 0$  : (tidak terdapat hubungan antara X dan Y)’

Berdasarkan pada gambar 1 kurva hasil uji hipotesis dua pihak  $H_o$  yang menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* 4.0 terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Nilai  $R_{hitung}$  berada pada daerah penolakan sehingga  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* berpengaruh positif serta dapat meningkatkan stimulasi kemampuan berpikir kreatif diterima. Dengan demikian koefisien korelasi antara media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 terhadap kemampuan berpikir kreatif sebesar  $0,714$  dengan signifikansi  $0,000 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan koefisien tersebut signifikan dan berlaku pada populasi kelas X IPS di SMA Labschool Unesa Surabaya dengan sampel kelas eksperimen yang berjumlah 29 peserta didik.

‘Hasil uji korelasi sebesar  $0,714$  yang masuk dalam kategori baik (Sugiono: 2015) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta kelas X IPS 2 SMA Labschool Unesa Surabaya.’

Signifikansi hasil penelitian ini terhadap teori konstruktivistik Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan diperoleh dari proses keterlaksanaan dan bukan dari penerimaan. Selain itu, pada prinsipnya pembelajaran konstruktivisme adalah proses mendapatkan pengetahuan setelah adanya interaksi dengan lingkungan sekitar, lingkungan yang dimaksud dapat juga diartikan sebagai orang lain atau masyarakat (Suparno,1997). ‘Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2016:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.’ ‘Sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai media menurut Arsyad (2016:25-27) haruslah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.’

Berdasarkan hasil analisis uji korelasi dapat dilihat dari hasil rekapitulasi nilai uji hipotesis dua pihak dari pembelajaran yang mengkolaborasikan media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* 4.0 terhadap kemampuan berpikir kreatif, persamaan regresi sederhana yang diperoleh yakni  $Y = 30,872 + 0,655$  dengan uji  $R_{square}$  pada *model summary*  $0,510$ . Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* 4.0 terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta

didik pada materi masuk dan berkembangnya agama Islam di Indonesia yakni sebesar 51% dan sisanya sebesar 49% merupakan faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Pengaruh sebesar 51% tersebut kemudian dapat dibuktikan dari jawaban peserta didik yang *mengandung banyak gagasan dalam penyelesaian soal, menghasilkan jawaban yang bervariasi, melahirkan ungkapan baru dan unik, memperinci detail-detail dari sebuah gagasan, dan menentukan patokan kebenaran suatu pernyataan atau konsistens dalam menghasilkan jawaban yang benar* dari soal post-test diberikan, kemudian diamati menggunakan lembar pengamatan observasi ketercapaian aspek kognitif peserta didik. Hasilnya sebesar 60,69% dari total 29 peserta didik sudah mampu memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif yang peneliti harapkan.

## PENUTUP Simpulan

Berdasarkan pada ‘hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X IPS 2 SMA Labschool Unesa Surabaya.’ Dapat dilihat dari aspek kognitif kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dimana aspek kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat dari hasil *post test* yang menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sudah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Secara umum peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini berpengaruh cukup baik terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik Kelas X IPS 2 di SMA Labschool. Sehingga  $H_o$  “tidak terdapat pengaruh positif media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* 4.0 terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif peserta didik dalam mata sejarah”, tidak terbukti. Jadi kesimpulan dari penelitian ini adalah  $H_a$  “terdapat pengaruh positif media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* 4.0 terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif peserta didik dalam mata sejarah”.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school* 4.0 terhadap kemampuan berpikir kreatif, uji yang digunakan adalah Uji Regresi Linear Sederhana dengan melihat  $R_{tabel}$  dan uji *product moment* untuk melihat  $R_{square}$  dengan signifikansi  $0,05$ . Hasilnya sampel dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan yakni  $R_{hitung} 0,714 > R_{Tabel} 0,381$ .

Besar pengaruh variabel X (media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 terhadap variabel Y kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari koefisien determinasi  $R_{square}$  pada tabel *model summary* diperoleh angka  $0,510$  atau berpengaruh sebesar 51% yang berpengaruh terhadap presentase kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMA Labschool Unesa Surabaya. Hasil presentase ini adalah hasil riil yang didapatkan peneliti saat penelitian berlangsung. Sementara itu diketahui pula sisa dari presentase yang ada atau sebanyak 49% dipengaruhi oleh

faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini sehingga dapat memengaruhi hasil nilai tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam mata pelajaran sejarah.

Pengaruh sebesar 51% dalam penelitian ini termasuk dalam kategori yang cukup berpengaruh. Kategori cukup ini menurut hemat peneliti, disebabkan oleh beberapa faktor; pertama, dalam pelaksanaan pembelajaran *kipin school 4.0* materi masuk dan berkembangnya kerajaan Islam di Indonesia peneliti tidak dapat melakukan proses kontrol secara langsung terkait penerimaan pengetahuan atau materi dari peserta didik yang disebabkan oleh pembelajaran daring secara penuh di situasi pandemi saat ini. Kedua, peserta didik beranggapan masih diperlukan adanya pembelajaran konvensional atau tatap muka yang dapat meningkatkan hubungan yang interaktif antara peserta didik dengan peserta didik yang lain ataupun peserta didik dengan guru. Namun, peserta didik merasa memiliki kebebasan dalam mencari sumber referensi dari pertanyaan yang diberikan. Peserta didik merasa pembelajaran menggunakan aplikasi *kipin school 4.0* pun dirasa lebih *flexible* dan sangat relevan dengan situasi pembelajaran daring di masa pandemi sekarang ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *kipin school 4.0* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X IPS 2 SMA Labschool Unesa Surabaya. Namun, masih diperlukan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran sejarah yang menggunakan media ini agar lebih maksimal dalam pelaksanaannya. Keberpengaruhannya media pembelajaran aplikasi *kipin school 4.0* memberikan kesempatan dan peluang kepada siswa untuk menjadi pemeran utama dalam pembelajaran, pengalaman ini kemudian menjadikan peserta didik menguasai kemampuan kognitif yang berdasarkan pada indikator berpikir kreatif seperti mampu menghasilkan jawaban yang dengan mencetuskan banyak jawaban, gagasan yang bervariasi, melahirkan ungkapan yang baru dan unik, mampu menambahkan detail-detail dari suatu jawaban, dan serta menentukan patokan kebenaran suatu pernyataan atau konsistensi dalam menghasilkan jawaban yang benar. Penelitian ini lebih memfokuskan pada aspek kognitif dan keterampilan karena dalam pelaksanaan riset ini telah diterapkan pembelajaran daring secara utuh, sehingga peneliti tidak dapat secara langsung melihat perubahan afektif peserta didik.

#### Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar sejarah menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Kipin School* lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi guru, siswa dan penelitian serupa, maka saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Dalam penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kipin School* memerlukan persiapan yang matang. Dalam hal ini yang dimaksudkan adalah materi pembelajaran. Guru sebagai penentu dan pemilih topik

pembelajaran harus dapat memacu peserta didik dalam berpikir kreatif. Guru harus menyiapkan dengan maksimal materi dan memberikan contoh sumber atau referensi yang luas sehingga mampu mengajak peserta didik untuk mengeksplor pengetahuan secara mandiri.

2. Bagi guru yang akan menggunakan Aplikasi *Kipin School*, pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia harus dieksplor agar menu yang disediakan sesuai dengan fungsi dari masing masing menu. Karena seyogyanya, media pembelajaran berbasis aplikasi membutuhkan keterampilan guru dalam memberikan instruksi kepada peserta didik dalam menggunakan aplikasi tersebut.
3. Bagi peserta didik yang akan belajar dengan media pembelajaran ini, harus melakukan eksplorasi lebih luas dalam memanfaatkan aplikasi *kipin school*. Meski peserta didik mampu beradaptasi dengan cepat, namun untuk memenuhi kriteria atau indikator berpikir kreatif peserta didik harus mampu mengeksplor pengetahuan yang sudah ada dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di Aplikasi *Kipin School*.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti Aplikasi *Kipin School 4.0* Salah satu kelemahan aplikasi *Kipin School* adalah penggunaan aplikasi ini harus melakukan kerjasama antara pihak sekolah dengan PT Mahoni Edukasi Digital sebagai pemilik dari aplikasi *Kipin School*. Namun, aplikasi *Kipin School* juga dapat diakses secara gratis, meski hanya menyediakan beberapa fitur yang terbatas seperti menu komik literasi, video dan buku. Dalam penelitian ini, SMA Labschool Unesa adalah salah satu sekolah yang sudah bekerjasama dengan PT Mahoni Edukasi Digital, sehingga peneliti dapat memanfaatkan berbagai fitur didalamnya. Selain itu bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti seberapa efektif fitur-fitur yang ada didalam aplikasi *kipin school* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, karena dalam penelitian ini motivasi belajar bukan menjadi fokus peneliti.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### Buku

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, Edisi revisi.
- Kasali, Rhenald. (2019). *“Disruption”*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, cet. Ke-10.
- Kurniawan, Hendra. (2018) *“Kajian Kurikulum dan Bahan Ajar Sejarah SMA menurut Kurikulum 2013”*. Yogyakarta: Shanata Dharma University Press
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015 . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta.

##### Jurnal Ilmiah

- Titu, Maria Anita. (2015). *“Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBl) untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa pada*

- Materi Konsep Masalah Ekonomi. Jurnal. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Utami Rina Putri\*, R. M. B., & U. F. (2015). “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Intagram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta” Jurnal Bio-Pedagogi Vol. 4 No. 1. FKIP: Universitas Sebelas Mare
- Risza Andika Arumsarie\*, W. K., & S. S. (2018) “Pengembangan Media Learning Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Trigonometri”. Jurnal Media Penelitian Pendidikan Vol. 12 No.1. Universitas PGRI Semarang
- Samuel Agus Triyanto\*, B.A.P. & R.M.P. (2013). “Penerapan Model Pembelajaran Blended-Problem Solving Melalui Aplikasi Moodle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif kelas XI IPA 4 SMAN 3 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013”. Jurnal Bio-Pedagogi Vol.3 No.1.FKIP: Universitas Negeri Semarang.

#### Online

- Siroj, R. A, 2004. *Pemerolehan Pengetahuan menurut Pandangan Konstruktivistik*. (diakses dalam <http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/43/rusdy-a-siroj.html> pada bulan September 2020

#### Wawancara

- Haniwati, Rani. 2019. Wawancara langsung terkait “Media Pembelajaran berbasis Aplikasi” SMA Barunawati, Surabaya.
- Murtadhi, Muhammad Rosyid Ammar. 2020. Wawancara langsung terkait “aplikasi media pembelajaran berbasis Kippin School 4.0” SMA Labschool Unesa. Jl. Citra Raya Unesa, Lidah Wetan Surabaya.
- Peserta didik kelas X IPS 2 SMA Labschool Unesa. 2020. Wawancara langsung menggunakan aplikasi WhatsApp terkait “Respon terhadap penggunaan aplikasi Kippin School 4.0