PENGARUH MEDIA *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP BERPIKIR KREATIF SISWA

(MTs Al-Banna Cikalahang Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon)

Anggun Gumilar*[1], Yeti Nurizzati[2], Nasehudin[3]
[1,2,3]Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia
e-mail: anggunn28@syekhnurjati.ac.id[1], yeti678@syekhnurjati.ac.id[2],
cecenasehudin@gmail.com[3]
**author corespondence*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi perkembangan teknologi yang semakin maju salah satunya pada bidang pendidikan. Namun, dalam kegiatan pembelajaran masih dijumpai kurangnya penyajian metode dan media pembelajaran yang beragam dalam menunjang berpikir kreatif siswa. Untuk menghindari pembelajaran monoton, guru perlu menciptakan metode inovatif dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom*, aplikasi pembelajaran jarak jauh yang menyediakan beragam fitur, termasuk tugas, penilaian, anggota, dan konferensi *online*, yang mendukung berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh media *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Cikalahang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif regresif dengan desain penelitian *ex-post facto*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi, dan lembar rubrik kretifitas siswa. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 75 siswa dengan menggunakan total *sampling*. Kemudian teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji persentase, uji normalitas, uji linearitas, uji korelasi, uji determinasi, uji regresi dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara media *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Cikalahang. Adapun saran dalam penelitian ini yaitu guru dan sekolah mengintegrasikan sumber daya pendukung seperti video pembelajaran atau materi visual lainnya dalam *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* yang mendorong berpikir kreatif siswa.

Kata kunci : *berpikir kreatif siswa; google classroom; media learning lanagement system*

Abstract

This research is motivated by increasingly advanced technological developments, one of which is in the field of education. However, in learning activities there is still a lack of diverse presentations, methods and learning media to support students' creative thinking. To avoid monotonouns learning, teachers need to create innovative methods by utilizing the Google Classroom Learning Management System (LMS), a distance learning application that provides a variety of features, including member assessment assignments, and online conferences, which support student' creative thinking. This research aims to find out how much influence the Google Classroom Learning Management System (LMS)media has on the creative thinking of MTs Al-Banna Cikalahang students. This type of research is regressive quantitative with an ex-post facto research design. Data collection techniques use questionnaires and documentation. The population and sample in this study amounted to 75 students using total sampling. Then the data analysis techniques in this research use percentage tests, normality tests, linearity tests, correlation tests, determination tests, regression tests and hypothesis tests. The results of this research show that there is a significant influence between the Google Classroom Learning Management System (LMS) media on the creative thinking of MTs Al-Banna Cikalahang students. The suggestions in this research is that teachers and schools integrate supporting resource such as learning videos or other visual materials in the Google Classroom Learning Management System (LMS) which encourages students to think creatively.

Keywords : *students' creative thinking; google classroom; media learning management system*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi berbasis pendidikan memunculkan berbagai inovasi sarana pembelajaran elektronik yang tersedia dengan berbekal perangkat lunak khusus dalam mengelola pembelajaran yaitu *Learning Management System* (LMS). Yuni Fitriani (2020:2) mengatakan bahwa *Learning Management System* (LMS) ialah pengembangan teknologi yang mengintegrasikan mekanisme pembelajaran dengan distribusi materi serta kolaborasi antar tenaga pengajar serta murid. Menurut opini tersebut, mampu ditarik kesimpulan bahwasanya pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) memudahkan proses belajar siswa dengan guru dalam memahami materi secara *online*, melakukan diskusi chat, mengakses tugas, merencanakan pembelajaran *online*, membuat video pembelajaran yang kreatif oleh guru yang dapat diupload dalam *Learning Management System* (LMS) secara fleksibel dalam perangkat internet apapun (Haeruman, et al, 2021).

Google classroom ialah sebuah aplikasi LMS yang dipakai sebagai media untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau daring (Mashuri Chamdan, et al., 2022:35). Untuk merencanakan penelitian, peneliti menggunakan LMS *google classroom* sebagai ruang kelas *online* yang memudahkan siswa dalam mengaplikasikan berpikir kreatif secara daring. Dengan menggunakan fitur diskusi dalam LMS *google classroom* untuk mendorong siswa berbagi ide, memberikan ruang bagi siswa untuk membagikan proyek atau karya kreatif mereka dengan fitur pengunggahan, mendorong rasa bangga dengan memberi penghargaan, dan merangsang kreativitas melalui interaksi dengan teman sekelas (Hapsari, et al, 2021).

Menurut Ritin Uloli (2021:26) berpikir kreatif ialah saran daripada perspestif yang unik, dimana pemikiran ini merupakan suatu pendekatan terbaharukan dalam memecahkan sebuah permasalahan. Pada dasarnya setiap individu memiliki bakat kreatif, karena dalam diri setiap orang terdapat dorongan atau aspirasi untuk menggali potensinya, berkembang, matang, serta untuk mengekspresikan dan memanfaatkan semua kapabilitas yang dimilikinya. Hanya saja, tingkat dan potensi kreativitasnya bervariasi. Potensi ini yang menjadi pembeda manusia dari mahluk Tuhan yang lain. Manusia dibekali keterampilan berpikir serta menciptakan beragam hal yang memberikan makna dalam kehidupan. Oleh sebab itulah, sangat vital terhadap kita agar memulai proses pembelajaran dengan meningkatkan pemikiran kreatif.

Berdasarkan pengamatan di MTs Al-Banna Cikalahang, peneliti melihat proses pembelajaran cenderung monoton karena didominasi oleh guru dengan hanya memberikan pelajaran berdasarkan buku teks tanpa memberikan peluang kepada siswa untuk menjelajahi materi dari berbagai sumber, menggunakan metode ceramah disertai minimnya media pembelajaran. Adanya keterbatasan siswa dalam menghasilkan banyak ide, jawaban, dan solusi ataupun pertanyaan sehingga siswa merasa jenuh dan terkadang keluar masuk kelas. Hal tersebut biasa terjadi karena pembelajaran yang monoton, penyajian media pembelajaran tidak inovatif, dan siswa cenderung tak menjawab di saat tenaga pengajar bertanya, sehingga hal itu belum memperlihatkan kelancaran pelajar menemukan ide.

Dengan demikian, proses pembelajaran harus diperbaiki untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa serta hasil belajar siswa. Menurut Aditiany dan Pratiwi (2021:14), semua elemen sistem pembelajaran harus digunakan dengan benar. Ini termasuk materi pelajaran, metode pembelajaran, media, pendekatan, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Jika seseorang tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif, mereka akan menghadapi kesulitan dalam membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif harus dilatih dalam kegiatan pembelajaran (Koyimah, et all, 2021).

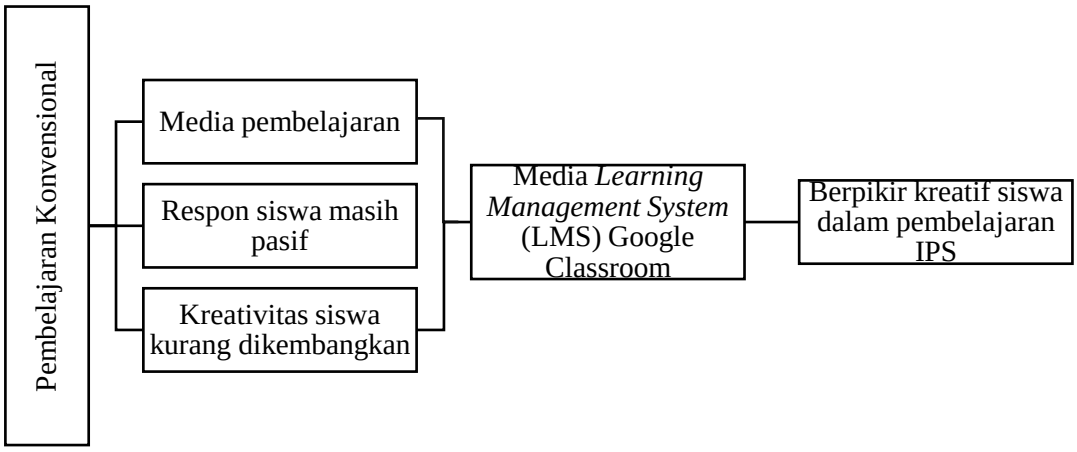
Hasil penelitian dari Khaerani Nasir (2022) terdapat peningkatan prestasi belajar peserta didik yang signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IX

UPTD SMPN 8 Parepare setelah melakukan proses pembelajaran dengan model *blended learning* menggunakan aplikasi *google classroom*. Hasil penelitian Supriani, et al (2023) terdapat peningkatan signifikan dari sebelum menggunakan media pembelajaran *interactive digital comic* pada materi operasi aljabar di sekolah SMPN 1 Kota Serang. Hasil penelitian Santosa, et al (2020) pembelajaran *google classroom* terhadap kemampuan penalaran matematis siswa efektif dengan penemuan adanya perubahan sikap siswa dalam menanggapi intruksi dari peneliti selama pertemuan, melatih disiplin siswa dan adanya progress integrasi teknologi digital dalam pembelajaran matematika.

Menurut Bonafius S (2021: 12) LMS ialah aplikasi *software* yang mampu memproses dengan otomatis hal terkait administrasi, pelaporan, serta pelaksanaan suatu kegiatan pelatihan dengan mempunyai fungsi pemuasan administrasi, memberikan panduan yang dilaksanakan *users*, memberikan sajian konten, pembelajaran berkala, memakai *web-bases platform* sebagai *platform* aplikasi, mengatur konten pembelajaran yang bersifat *reuse*, dan mendukung kemudahan portabilitas yang baik.

Menurut Khaerani Nasir (2022:19) aplikasi *google classroom* adalah layanan daring gratis untuk sekolah, institusi non-profit, serta siapapun yang memunyai akun google dengan memudahkan pendidik dan pelajar sehingga mampu terkoneksi entah di luar ataupun di dalam kelas.

Menurut Mediana Dewi (2022: 27) berpikir kreatif ialah keterampilan yang dimiliki seseorang untuk mengutarakan pendapatan dan menciptakan produk, pernyataan, ide ataupun gagasan untuk memecahkan permasalahan. Adapun kerangka berpikir penelitian direpresentasikan dalam bentuk gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara media *Learning Management System* (LMS) *google classroom* terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Cikalahang

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media *Learning Management System* (LMS) *google classroom* terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Cikalahang.

METODE

Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kuantitatif regresif berdesain penelitian *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* ialah sebuah penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui fenomena yang sudah berlangsung, lalu menilik kebelakang kembali guna melihat aspek apa yang mampu mengakibatkan fenomena itu (Evi Yanah, 2022: 56). Penelitian ini tidak dapat mengontrol variabel bebasnya (X), data diperoleh dari penyebaran

kuesioner dengan bertujuan mendapatkan data yang bersifat numerik dalam penelitian yaitu variabel X (*learning management system google classroom*) dan variabel Y (berpikir kreatif).

Lokasi penelitian ini berada di MTs Al-Banna Desa Cikalahang Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon. Adapun sejarah didirikannya MTs Al-Banna pada tahun 1993, berlokasi di Jl. Sawah Kalong No. 5 dikelola oleh KH. Maksuni. Populasi serta sampel yang dipakai setiap murid MTs Al-Banna Cikalahang yang berjumlah 75 siswa dengan menggunakan total sampling sebagaimana dikemukakan oleh Syah dan Khory (2022:337) : "Apabila kurang dari 100 orang, sebaiknya diambil keseluruhannya, sehingga penelitian yang ada ialah penelitian populasi. Namun, apabila total subjek lebih besar, maka mampu diambil diantara 10-15% atau 20-25%".

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menerapkan angket/kuesioner sebagai media untuk mendapatkan data yang akan diuji dari reponden, dokumentasi dipakai dalam mengambil data biografi sekolah, seperti profil, historis, kondisi murid, data siswa, serta seluruh hal yang berkolerasi terhadap administrasi sekolah dengan bentuk arsip sekolah dan rubrik kreativitas siswa yang akan dinilai oleh guru terkait dengan beberapa indikator kreativitas (Azkia, 2018). Adapun teknik analisa data dalam penelitian ini menerapkan teknik analisis persentase, uji normalitas, uji linearitas, uji korelasi, uji kofisiensi determinasi, uji regresi linear sederhana, serta uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penggunaan Media *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* Oleh Siswa MTs Al-Banna Cikalahang

Pada penelitan ini, peneliti menggunakan media *Learning Management System* (LMS) *google classroom* dengan membagikan lembar angket yang diisi oleh 75 siswa MTs Al-Banna Cikalahang dengan jumlah 20 pernyataan. Dengan skor ideal angket tersebut 20 item x 75 responden x 4 (Skor tertinggi di tiap unit), berpedoman pada skala likert 4 alternatif jawaban yakni selalu, sering, kadang-kadang, serta tidak pernah.

Tabel 1. Hasil rekapitulasi angket variabel X

Pertanyaan ke	Frekuensi Masing-masing Alternatif Jawaban								Jumlah	
	1		2		3		4			
	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor
1	3	3	3	6	44	132	25	100	75	241
2	-	-	9	18	43	129	23	92	75	239
3	2	2	20	40	31	93	22	88	75	223
4	2	2	6	12	47	141	20	80	75	235
5	2	2	7	14	39	117	27	108	75	241
6	2	2	3	6	37	111	33	132	75	251
7	-	-	6	12	35	105	34	136	75	253
8	5	5	8	16	30	90	32	128	75	239
9	3	3	18	36	37	111	17	68	75	218
10	4	4	16	32	29	87	26	104	75	227
11	5	5	12	24	30	90	28	112	75	231
12	4	4	11	22	39	117	21	84	75	227
13	-	-	12	24	38	114	25	100	75	238
14	4	4	17	34	29	87	25	100	75	225
15	3	3	7	14	31	93	34	136	75	246
16	-	-	9	18	41	123	25	100	75	241
17	1	1	14	28	33	99	27	108	75	236

Pertanyaan ke	Frekuensi Masing-masing Alternatif Jawaban								Jumlah	
	1		2		3		4			
	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor
18	3	3	14	28	40	120	23	92	75	248
19	1	1	9	18	40	120	25	100	75	239
20	2	2	8	16	42	126	23	92	75	236
Jumlah	46	46	209	418	735	2205	515	2060	1500	4734

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Dari tabel data di atas, dapat dilakukan dengan pembuktian uji persentase menggunakan rumus berikut :

$$Uji\ persentase = \frac{skor\ total\ hasil\ angket}{skor\ tertinggi}\ x\ 100\%$$

Sumber : Putri Fadhlika (2023)

Berdasarkan data yang didapatkan dari 75 responden melalui total angketnya yang sejumlah 20 item, skor ideal terhadap angket itu ialah 20 item x 75 responden x 4 = 6000. Total capaian skor tersebut ialah 4735. Maka presentase capaian skor tanggapan siswa yakni:

Diketahui :
Skor jumlah hasil angket = 4734
Standar skor tertinggi = 6000

Jadi, presentase angket pada variabel X yaitu : $p = \frac{4734}{6000}\ x\ 100\%$ = 78,9%

Mampu disimpulkan bahwasanya hasil persentase angket pada variabel X *Learning Management System* (LMS) *google classroom* yakni 78,9% dan termasuk pada kriteria sangat baik yang ada pada kisaran di antara 75% - 100%. Data pada variabel *Learning Management System* (LMS) *google classroom* (variabel X) tergolong pada kriteria sangat baik dilihat dari antusiasme siswa aktif bertanya pada video pembelajaran yang disajikan dalam media LMS *google classroom*, mempresentasikan materi IPS dengan pemahaman yang dimiliki, mampu mengemukakan gagasannya pada kolom komentar diskusi, dan lancar memakai fitur pada media LMS *google classroom*.

Dari hasil analisis tersebut dapat dibuktikan bahwa LMS *google classroom* tergolong dalam kriteria sangat baik dilihat dari tingginya minat peserta didik dalam pembelajaran menggunakan LMS *google classroom* sendiri. Selain itu, menurut Hamni (dalam Nirfayanti dan Nurbaeti 2018:51) *google classroom* ialah sarana yang menciptakan ruangan kelas daring sebagai media pendistribusian tugas, mengumpulkan, hingga memberikan penilaian terhadap tugas itu.

b. Berpikir Kreatif Siswa Setelah Menggunakan Media *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* Siswa MTs Al-Banna Cikalahang

Dari penelitian yang dilakukan di MTs Al-Banna Cikalahang Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon, 75 siswa diberi 20 soal Essay yang berkaitan dengan indikator yang akan dinilai. penilaian akan dinilai oleh guru yang bersangkutan melalui lembar rubrik kreativitas siswa. Penilaian yang akan dinilai 4 indikator yaitu kefasihan, fleksibiltas, orisinilitas, dan elaborasi terhadap materi pembalajaran yang disampaikan melalui (LMS) *google classroom* (Guildford dalam (Fatmawati, 2022).

Tabel 2. Hasil rekapitulasi lembar rubrik kreativitas siswa variabel Y

Pertanyaan ke		Frekuensi Penilaian								Jumlah	
		1		2		3		4			
		F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor	F	Skor
1	Kefasihan	1	1	8	16	35	105	31	124	75	246
2		2	2	5	10	37	111	31	124	75	247
3		-	-	16	32	38	114	21	84	75	230
4		3	3	11	22	35	105	26	104	75	234
5		1	1	8	16	40	120	26	104	75	241
6	Fleksibiltas	4	4	5	10	35	105	31	124	75	243
7		1	1	3	6	44	132	27	108	75	247
8		2	2	16	32	31	93	26	104	75	231
9		-	-	10	20	38	114	27	108	75	242
10		4	4	14	28	29	87	28	112	75	231
11	Orisinilitas	3	3	7	14	34	102	31	124	75	243
12		2	2	16	32	23	69	34	136	75	239
13		5	5	14	28	32	96	24	96	75	225
14		4	4	12	24	29	87	30	120	75	235
15		-	-	8	16	30	90	37	148	75	254
16	Elaborasi	1	1	11	22	42	126	21	84	75	233
17		1	1	7	14	29	87	38	152	75	254
18		-	-	11	22	35	105	29	116	75	243
19		-	-	13	26	25	75	37	148	75	249
20		3	3	9	18	31	93	32	128	75	242
Jumlah		37	37	204	408	672	2016	587	2348	1500	4809

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Dari tabel data tersebut, dapat dilaksanakan melalui pembuktian uji persentase memakai rumus di bawah ini:

$$Uji\ presentase = \frac{skor\ total\ hasil\ angket}{skor\ tertinggi}\ x\ 100\%$$

Berdasarkan data yang diperoleh dari 75 siswa dengan jumlah pertanyaan sejumlah 20 item, maka skor ideal terhadap penilaian rubrik kreativitas itu ialah 20 item x 75 responden x 4 = 6000. Total capaian skor hasil penilaian rubrik kreativitas adalah 4809. maka persentase pencapaian skor respon pelajar ialah sebagai berikut:
Skor total penilaian penilaian rubrik kreativitas = 4809
Standar skor tertinggi = 6000
Jadi, persentase angket pada variabel Y yaitu : $p = \frac{4809}{6000} x\ 100\% = 80{,}15\%$

Dapat disimpulkan bahwa hasil persentase penilaian penilaian rubrik kreativitas pada variabel Y berpikir kreatif siswa adalah 80,15% dan berkategori sangat baik yang berada di antara 75% - 100%. Data Y menunjukkan sebagian besar berkategori sangat baik, dilihat dari respon siswa mengajukan pertanyaan pada pembelajaran IPS, aktif memberikan pendapat ketika berdiskusi, memberikan jawaban yang beragam saat diskusi, mengembangkan aspek kemampuan berpikir orisinil, dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir lancar dengan menemukan hal-hal baru ntuk dipelajari.

Menurut Selwanus (dalam Wulandari, Wardani dan Mawardi 2019:1) berpikir kreatif adalah langkah berpikir dengan menyesuaikan siswa menemukan solusi yang baik dan

benar dengan kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai perspektif serta menghasilkan beragam gagasan.

c. Pengaruh Media *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* Terhadap Berpikir Kreatif Siswa MTs Al-Banna Cikalahang

Pada penelitian ini, guna melakukan pengukuran seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, perlu dilakukan berbagai yakni sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		75
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.39426613
Most Extreme Differences	Absolute	.081
	Positive	.072
	Negative	-.081
Test Statistic		.081
Asymp. Sig. (2-tailed)[c]		. 200[d]

(Sumber : Hasil Penelitian)

Dalam uji normalitas, nilai sig. lebih dari 0,05 menunjukkan distribusi normal, dan nilai sig. kirang dari 0,05 menunjukkan distribusi tidak normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov. Berdasarkan tabel uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05, maka mampu ditarik kesimpulan bahwasanya nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tabel 4. Uji Linearitas Data

Anova Table							
			Sum of Square	***df***	***Mean Square***	***F***	***Sig.***
Berpikir kreatif siswa * Learning Management System (LMS) Google Classroom	*Between Groups*	*(Combined)*	2199.464	25	87.979	3.621	<,001
		Linearity	1236.660	1	1236.660	50.904	<,001
		Deviation from Linearity	962.804	24	40.117	1.651	.068
	Within Groups		1190.456	49	24.295		
	Total		3389.920	74			

(Sumber: Hasil Penelitian)

Tujuan uji linearitas adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan linier antara dua variabel dependen dan independen. Uji linearitas digunakan untuk memilih model regresi yang tepat untuk penelitian ini, jika data tidak memenuhi persyaratan linearitas, model regresi tidak dapat digunakan. Dalam pengambilan keputusan uji linearitas, probabilitas yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan hubungan linear antara variabel X dan Y, sedangkan probabilitas yang lebih rendah dari 0,05 menunjukkan hubungan titik linear antara variabel X dan Y.

Berdasarkan tabel uji linearitas diketahui nilai Sig. *deviation from linearity* sejumlah 0,068 > 0,05, sehingga mampu ditarik kesimpulan bahwasanya hubungan linear antara variabel X dan Y. Hal in menunjukkan bahwa model regresi linear dapat digunakan.

3. Uji Korelasi

Tabel 5. Uji korelasi

Correlations			
		***Learning Management System* (LMS) Google Classroom**	**Berpikir kreatif siswa**
Learning Management System (LMS) *Google Classroom*	*Pearson Correlation*	1	.604**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	75	75
Berpikir kreatif siswa	*Pearson Correlation*	.604**	
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	75	75

(Sumber : Hasil Penelitian)

Melalui tabel di atas, hasil uji korelasi antara variabel X dan Y dengan nilai sejumlah 0,604 beserta derajat Sig. a = 0,05 didapatkan Sig. (2-tailed) 0,001. Mampu ditarik kesimpulan bahwasanya ada hubungan yang kuat dan positif antara variabel X atas variabel Y.

4. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 6. Uji koefisien determinasi

Model Summary				
Model	***R***	***R Square***	***Adjusted R Square***	***Std. Error of the Estimate***
1	.604[a]	.365	.365	5.431

a. Predictors: (Constant), Learning Management System (LMS) Google Classroom

(Sumber : Hasil Penelitian)

Berdasarkan nilai korelasi (R) yaitu 0,604 dan koefisien determinasi (RSquare) sebesar .365 yang berarti kontribusi variable X dalam menjelaskan keragaman terhadap variable Y sebesar 36,5%.

5. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 7. Model regresi linear sederhana

ANOVA[a]						
	Model	***Sum of Squares***	**df**	***Mean Square***	**F**	**Sig.**
1	*Regression*	1236.660	1	1236.660	41.925	<,001[b]
	Residual	2153.260	73	29.497		
	Total	3389.920	74			

a. *Dependent Variable*: Berpikir Kreatif

b. *Predictors*: (*Constant*), *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom*

(Sumber: Hasil Penelitian)

Dari *output* tersebut, ada kemungkinan bahwa pengaruh antara variabel LMS *google classsroom* (X) dan variabel berpikir kreatif (Y). Hasilnya menunjukkan bahwa nilai F hitung=41.925 dengan tingkat sig. sebesar 0,001<0,05.

Tabel 8. Uji koefisien linear sederhana

Coefficients[a]					
Model	***Unstrandardized Coefficients***		***Standardized Coefficients***	**t**	**Sig.**
	B	***Std. Error***	***Beta***		
(*Constant*)	26.154	5.897		4.435	<,001
Learning Management System (LMS) *Google Classroom*	.604	.093	.604	6.475	<,001

a. *Dependent Variabel*: Berpikir Kreatif Siswa

(Sumber : Hasil Penelitian)

Nilai konstanta sebesar 26,154 mengindikasi bahwa nilai konsisten variabel berpikir kreatif siswa sebesar 26,154. Dan koefisien regresi X sebesar 0,604 menyatakan setiap penambahan 1% nilai variabel X akan menambah kenaikan variabel Y sebesar 0,604. Koefisien regresi tersebut bersifat positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

6. Uji Hipotesis

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Learning Management System* (LMS) *google classroom* (variabel X) terhadap berpikir kreatif siswa (variabel Y). ini dilakukan setelah memperoleh nilai koefisien regresi. Uji hipotesis dapat dijelaskan dengan membandingkan nilai signifikansi, yaitu:

Jika nilai Sig. > 0,05 dan $t_{hitung} < t_{tabel,}$ maka H_1 diterima

Jika nilai Sig. < 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel,}$ maka H_0 ditolak

Jika t_{tabel} dicari dengan $\alpha = 0,05$ dan (df) n-2 atau 75-2 = 73 jadi $t_{tabel} = 1,666$

Berdasarkan hasil uji koefisien regresi linear sederhana di atas, dari hasil uji-t diketahui nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 (0,001 < 0,05) dan thitung *Learning Management System* (LMS) *google classroom* adalah 6,475 lebih besar dari ttabel 1,666 maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media *Learning Management System* (LMS) *google classroom* terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Desa Cikalahang.

Sehingga mampu ditarik kesimpulan bahwasanya hasil penelitian memperlihatkan ada pengaruh media *Learning Management System* (LMS) *google classroom* terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Cikalahang. Sejalan dengan pendapat Johnson dan Williams (dalam Nurlaela et al., 2019: 60), mengutarakan pemikiran kreatif didefinisikan menjadi sebuah aktivitas mental yang dipakai seseorang dalam menciptakan gagasan yang terbaharukan serta fleksibel.

Hal tersebut didukung dengan pernyataan dari (Novitasari, et al, 2022:85). "*The insection of technology in learning activities will help students think to seek and discover the concepts they are learning*". Oleh karena itu, penggunaan media *Learning Management System* (LMS) *google classroom* sangatlah tepat dalam mengeksplor pengalaman baru siswa untuk mengembangkan gagasannya seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada lini pendidikan, entah di masa terkini hingga masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan tentang pengaruh media *Learning Management System* (LMS) *google classroom* terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Cikalahang Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon, dapat disimpulkan seperti berikut:

a. Penggunaan media *Learning Management System* (LMS) *google classroom* oleh siswa MTs Al-Banna Cikalahang memiliki persentase 78,9% yang berada pada interval 75%-100% yang tergolong pada kategori baik.
b. Hasil berpikir kreatif siswa menggunakan media *Learning Management System* (LMS) *google classroom* pada siswa MTs Al-Banna Cikalahang memiliki persentase 80,15% yang berada pada interval 76%-100% yang tergolong pada kategori sangat baik.
c. Berdasarkan hasil uji koefisien regresi linear sederhana di atas, dari hasil uji-t diketahui nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 (0,001 < 0,05) dan thitung *Learning Management System* (LMS) *google classroom* adalah 6,475 lebih besar dari tabel 1,666 maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media *Learning Management System* (LMS) *google classroom* terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Cikalahang.

Media LMS *google classroom* dapat direkomendasikan sebagai media daring untuk pembelajaran jarak jauh bagi guru dengan pemanfaatan media yang interaktif, memuat video pembelajaran dan menciptakan kuis yang merangsang berpikir kreatif siswa seperti proyek berbsis kelompok dan tantangan berpikir '*out of the book'* dalam aplikasi *online*. Banyaknya fitur kolaboratif pada media LMS *google classroom* dapat dimanfaatkan bagi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), 102-109.

Azkia, N. (2018). *Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Tema Indahnya Kebersamaan di Kelas iv Min 5 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).

Dewi, M. (2022). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Blended Learning Menggunakan "E-Learning Sekolahan. Id" Pada Materi Ekosistem di SMA* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan Intelegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(5), 188-195.

Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi COVID-19. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 4(2), 1-8.

Haeruman, L. D., Wijayanti, D. A., & Meidianingsih, Q. (2021). Efektivitas Blended Learning Berbasis LMS dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 80-84.

Hapsari, S., Setiawati, N. A., & Munir, A. (2021). Pelatihan Desain Pembelajaran Kreatif Menggunakan Google Classroom. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Edumi*, *1*(1), 27-33.

Koyimah, I. S., Suryani, Y., & Nuryatin, A. (2021). Pengaruh Penerapan Blended Learning dalam Model PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif di Masa Pandemi Covid-19. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), 208-217.

Mashuri, C., Putra, R. A. Y., & Putri, U. S. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Daring Dengan Learning Management System*. Jombang : Indonesia Emas Group.

Nasir, K. (2022). *Penggunaan Aplikasi Google Classroom Model Blended Learning Secara Daring dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas IX UPTD SMP Negeri 8 Parepare* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).

Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50-59.

Novitasari, A., Widiasari, B., Haka, N. B., Hidayah, N., & Handoko, A. (2022). The Effect of Google Classroom Assisted STEM Approach on Students' Creative Thinking Skills. *Assimillation: Indonesian Journal of Biology Education*, 5(2), 71-79.

Nurlaela, L et. All. (2019). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif.* Jakarta: Mediaguru Digital Indonesia.

Putri, Fadhlika. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Infografis Canva Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Pada Pembelajaran IPS* (Skripsi, IAIN Syekh Nurjati Cirebon).

Samongan, Bonafius. (2021). *Penerapan Learning Management System (LMS) Belajar Dalam Pembelajaran Fisika (Studi Kasus Pada Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sanata Dharma)* (Skripsi, Universitas Sanata Dharma).

Santosa, F. H., Negara, H. R. P., & Bahri, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 3(1), 62-70.

Supriani, Y., Giyanti, G., & Syafana, Z. (2023). Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 167-178.

Syah, Iqbal., & Khori, F., D. (2022). Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK Secara Daring di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 10(1), 335-340.

Uloli, R. (2021). *Berpikir Kreatif Dalam Penyelesaian Masalah*. Gorontalo: Pramedia

Wulandari, F. A, Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Siswa Kelas V Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (1), 10-16.

Yanah, Evi. (2022). *Pengaruh Metode Improve Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs An-Nur Kota Cirebon* (Skripsi, IAIN Syekh Nurjati Cirebon).