**PENGARUH MEDIA *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP BERPIKIR KREATIF SISWA MTs AL-BANNA CIKALAHANG**

**Anggun Gumilar¹, Yeti Nurizzati****², Nasehudin³**

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia

e-mail: [anggunn28@syekhnurjati.ac.id](mailto:anggunn28@syekhnurjati.ac.id)¹, [yeti678@syekhnurjati.ac.id](mailto:yeti678@syekhnurjati.ac.id)² ,

[cecenasehudin@gmail.com](mailto:cecenasehudin@gmail.com)³

**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 dan dokumentasi. 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 Management System (LMS)*

***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 (LMS)*

**PENDAHULUAN**

Pemanfaatan teknologi berbasis pendidikan memunculkan berbagai inovasi fasilitas e-learning yang disediakan oleh perangkat lunak khusus dalam mengelola pembelajaran yaitu *Learning Management System* (LMS). Yuni Fitriani (2020:2) mengatakan bahwa *Learning Management System* (LMS) merupakan pengembangan sistem teknologi informasi yang mengelola proses pembelajaran, mendistribusikan materi perkuliahan dan memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa. Menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa 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.

*Google Classroom* adalah salah satu aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang digunakan sebagai media dalam 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 kretaivitas melalui interaksi dengan teman sekelas

Menurut Ritin Uloli (2021:26) berpikir kreatif adalah generasi atau saran dari presfektif unik atau alternatif, produksi desain inovatif atau pendekatan baru untuk masalah atau tantangan artistik. 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 membedakan manusia dari ciptaan Tuhan yang lainnya. Manusia diberi kemampuan untuk berpikir dan memiliki potensi untuk menciptakan hal-hal yang memberikan makna dalam kehidupan. Oleh karena itu, sangat penting bagi kita untuk memulai proses belajar mengembangkan pemikiran kreatif.

Hasil penelitian dari Khaerani Nasir (2022) dengan judul Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Model *Blended Learning* Secara Daring dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas IX UPTD SMP Negeri 8 Parepare terdapat peningkatan prestasi belajar peserta didik yang signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IX UPTD SMP Negeri 8 Parepare setelah melakukan proses pembelajaran dengan model *blended learning* menggunakan aplikasi *google classroom*. Hasil penelitian dari Mediana Dewi (2022) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui *Blended Learning* Menggunakan “E-*Learning* Sekolahan.id” Pada Materi Ekosistem Di SMA bahwa Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat meningkat melalui *blended learning* menggunakan e-*learning* sekolahan.id. Dan hasil penelitian dari Samongan Bonafius Uot (2021) dengan judul Penerapan *Learning Management System* (LMS) Belajar Dalam Pembelajaran Fisika (Studi Kasus Pada Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sanata Dharma) bahwa *Learning Management System* (LMS) jenis Moodle telah diterapkan di banyak perguruan tinggi dan hasilnya relatif meningkatkan performa akademik mahasiswa.

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 tidak menjawab ketika guru memberikan pertanyaan sehingga hal tersebut belum menunjukkan kelancaran siswa menemukan ide.

Menurut Bonafius S (2021: 12) *Learning Management System* (LMS) adalah apikasi perangkat lunak yang secara otomatis dapat mengenai administrasi, pelaporan, dan pelaksanaan dari sebuah aktivitas pelatihan dengan memiliki fungsi memusatkan administrasi, menyediakan panduan yang dilakukan *users* sendiri, menyajikan konten pembelajaran berkala, menggunakan *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 online gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapapun yang memiliki akun google dengan mempermudah pendidik dan peserta didik agar tetap terhubung baik di luar maupun di dalam kelas.

Menurut Mediana Dewi (2022: 27) berpikir kreatif merupakan kemampuan yag dimiiki seorang individu untuk mengeukakan pendapat dan membuat produk, pernyataan, ide atau gagasan untuk memecahkan permasalahan.

**Gambar 1.** Kerangka Berpikir

Hipotesis pada 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 menggunakan pendekatan kuantitatif regresif dengan desain penelitian ex-post facto. Penelitian *ex-post facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat kebelakang untuk melihat faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut (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 dan sampel yang digunakan adalah seluruh siswa MTs Al-Banna Cikalahang yang berjumlah 75 siswa dengan menggunakan total sampling sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto dalam Hatmoko (2006:131) : “Apabila kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, apabila jumlah subjeknya lebih besar, maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%”.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket/kuesioner dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis persentase, uji normalitas, uji linearitas, uji korelasi, uji kofisiensi determinasi, uji regresi linear sederhana, dan uji hipotesis.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **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 tiap item), berpedoman pada skala likert 4 alternatif jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan 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 |
| 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 :

(1)

Sumber : Putri Fadhlika (2023)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 75 responden dengan jumlah angket sebanyak 20 item, maka skor ideal untuk angket tersebut adalah 20 item x 75 responden x 4 (skor tertinggi tiap item) = 6000. Jumlah pencapaian skor hasil penyebaran angket adalah 4734. Maka persentase pencapaian skor respon siswa adalah :

Diketahui :

Skor total hasil angket = 4734

Standar skor tertinggi = 6000

Jadi, persentase angket pada variabel X yaitu :

= 78,9% (2)

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Dapat disimpulkan bahwa hasil persentase angket pada variabel X *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* yakni 78,9% dan tergolong pada kriteria sangat baik ysng berada 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 *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom*, mempresentasikan materi IPS dengan pemahaman yang dimiliki, mampu mengemukakan gagasannya pada kolom komentar diskusi, dan lancar mengoperasikan fitur-fitur pada media *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom*.

Dari hasil analisis tersebut dapat dibuktikan bahwa *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* tergolong pada kriteria sangat baik dilihat dari tingginya minat peserta didik dalam pembelajaran menggunakan *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* sendiri. Selain itu, menurut Hamni (dalam Nirfayanti dan Nurbaeti 2018:51) *Google Classroom* merupakan aplikasi yang menciptakan ruang kelas di dunia maya sebagai sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.

1. **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, diperoleh data lembar angket yang diisi oleh 75 siswa MTs Al-Banna Cikalahang dengan jumlah 20 pernyataan.

**Tabel 2.** Hasil Rekapitulasi Angket Variabel Y

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pertanyaan ke** | **Frekuensi Masing-masing Alternatif Jawaban** | | | | | | | | **Jumlah** | |
| **1** | | **2** | | **3** | | **4** | |
| **F** | **Skor** | **F** | **Skor** | **F** | **Skor** | **F** | **Skor** | **F** | **Skor** |
| 1 | 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 | 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 | 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 | 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 di atas, dapat dilakukan dengan pembuktian uji persentase menggunakan rumus berikut :

(3)

Sumber : Putri Fadhlika (2023)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 75 responden dengan jumlah angket sebanyak 20 item, maka skor ideal untuk angket tersebut adalah 20 item x 75 responden x 4 (skor tertinggi tiap item) = 6000. Jumlah pencapaian skor hasil penyebaran angket adalah 4809. Maka persentase pencapaian skor respon siswa adalah sebagai berikut:

Skor total hasil angket = 4809

Standar skor tertinggi = 6000

Jadi, persentase angket pada variabel Y yaitu :

(4)

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

Dapat disimpulkan bahwa hasil persentase angket 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.

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

Pada penelitian ini, untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, perlu dilakukan berbagai yaitu sebagai berikut:

1. **Uji Normalitas**

**Tabel 3**. Uji prasyarat

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

(Sumber : Hasil Penelitian)

Berdasarkan tabel uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

1. **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)

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

1. **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)

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji korelasi antara variabel X terhadap Y dengan nilai sebesar 0,604 dengan taraf Sig. a = 0,05 diperoleh Sig. (2-tailed) 0,001. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan positif antara variabel X terhadap variabel Y.

1. **Uji Koefisien Determinasi**

**Tabel 6**. Uji Koefisien Determinasi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Model Summary** | | | | |
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .604a | .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%.

1. **Uji** **Regresi Linear Sederhana**

**Tabel 7.** Uji Koefisien Linear Sederhana

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Coefficientsa** | | | | | | |
| 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.

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 H0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Desa Cikalahang.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya terdapat 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 all., 2019 :60), mengemukakan berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih (*fluency*) dan fleksibel. 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) di bidang pendidikan baik di masa sekarang maupun masa yang akan datang.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, tentang pengaruh media Learning Management System (LMS) Google Classroom terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Cikalahang Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. 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
2. 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
3. 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 H0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media *Learning Management System* (LMS) *Google Classroom* terhadap berpikir kreatif siswa MTs Al-Banna Cikalahang

Media *Learning Management System* (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 *Learning Management System* (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.

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)

Fitriani, Y. (2017). 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

Hatmoko, J. H. (2015). Survei Minat dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes di SMK Se-Kota Salatiga Tahun 2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(4), 1-10

Lathifah, N. N., Siregar, F. A., & Risqiani, R. (2023). Pengaruh Pemasaran Media Sosial Instagram Terhadap Customer Brand Engagement dan Brand Royalty.. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi,* 20(02), 119-130

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. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50-59

Nurlaela, L et. All. (2017). *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)

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)