

Pemanfaatan Media Portal Rumah Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah

Alfathesa Filoza¹⁾ Rusdi Hasan²⁾, Eva Oktavidiati³⁾

^{1,2,3)}Pascasarjana Magister Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: alfathesafiloz71438@gmail.com

Abstrak : Portal rumah belajar adalah portal yang dibangun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) untuk memfasilitasi ketersediaan materi pembelajaran konten yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik, seperti materi pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan gambar media pendukung, animasi, video, dan simulasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memanfaatkan Portal Rumah Belajar pada pembelajaran biologi SMP Negeri 03 Bengkulu Tengah. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian adalah Quasi Eksperimen (Eksperimen Semu). Desain penelitian yang digunakan Nonequivalent Control Group Desain.. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 03 Bengkulu Tengah tahun ajaran 2018/2019 dengan sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen memanfaatkan portal rumah belajar dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran langsung, masing-masing kelas berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes essay untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif. Data dianalisis menggunakan Uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan portal rumah belajar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 03 Bengkulu Tengah, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan portal rumah belajar berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan siswa pada kelas dengan model pembelajaran langsung di SMP N 03 Bengkulu Tengah.

Kata Kunci : Media, Portal, Rumah, Belajar, Kreatif

PENDAHULUAN

Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 mengatakan pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam artian pembelajaran merupakan proses belajar yang diciptakan guru dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa sehingga kemampuan berpikir juga meningkat (Sujoko, 2013). Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar dikelas. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa secara bersama-sama untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Arifin, 2018).

Abad ke-21 merupakan abad pengetahuan yang menghendaki segala aktivitas berbasis pada pengetahuan. Pada abad ini sangat dibutuhkan keterampilan-keterampilan berpikir kritis, kreatif, kemampuan kolaboratif, metakognitif, kemampuan komunikasi, menguasai teknologi informasi, menjadi pembelajar sepanjang hayat, yang berlandaskan pada kecerdasan emosional, sosial, dan spiritual yang baik (Santayasa, 2018).

Dalam pembelajaran di lingkungan sekolah, biasanya hanya beberapa bahkan sebagian kecil saja siswa yang berani bertanya, mengemukakan pendapat, atau menyanggah dalam kegiatan belajar mengajar setiap hari. Hal ini mungkin dikarenakan rasa takut dianggap bodoh atau sangsi apakah pertanyaan yang nanti diajukan terlalu mudah atau anggapan lain. Perlu adanya suatu bentuk pembelajaran yang dapat mengurangi anggapan tersebut (Suhardjo, 2013). Salah satu alternatif pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran yang memungkinkan hal tersebut adalah dengan Pemanfaatan Tik Portal Rumah Belajar.

Portal rumah belajar adalah portal yang dibangun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) untuk memfasilitasi ketersediaan materi pembelajaran konten yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik, seperti materi pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan gambar media pendukung, animasi, video, dan simulasi. Dengan portal ini diharapkan proses belajar mengajar akan lebih banyak. Portal rumah belajar adalah pembelajaran resmi Kementerian Pendidikan, dengan alamat <http://belajar.kemdikbud.go.id>, portal ini menyediakan berbagai bahan pembelajaran serta komunikasi dan interaksi antara pendidikan komunikasi, serta fasilitas komunikasi dan interaksi antara komunitas pendidikan, juga berisi materi pembelajaran untuk guru, bahan belajar siswa, kegiatan komunitas/ forum rides, bank soal dan katalog media pembelajaran. Home Learning ditujukan untuk siswa, guru dan masyarakat luas, siapa saja yang ingin belajar. Portal pembelajaran diharapkan menjadi bagian dari komunitas pembelajaran.

Dengan memperhatikan keunggulan teknologi pembelajaran, dapat disusun strategi pemanfaatan yang tepat dan optimal untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, dan efektifitas pendidikan dan pembelajaran pada berbagai tingkatan satuan pendidikan termasuk di tingkat SMP.

Untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam pembelajaran dibutuhkan keaktifan siswa selama proses tersebut, karena siswa tidak hanya menjadi objek melainkan menjadi subjek dalam kegiatan belajar

mengajar. Komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran (Wahyu, 2014). Komunikasi merupakan bagian dari interaksi, dimana komunikasi adalah salah satu cara orang melakukan interaksi. Interaksi merupakan hubungan yang dilakukan antar entitas, sedangkan komunikasi adalah proses penyampaian informasi dari satu entitas menuju entitas lain (Wahyuningsih, 2017).

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, peneliti menjumpai beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 03 Bengkulu Tengah yaitu guru masih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah atau disebut juga dengan pembelajaran konvensional. Metode ini dipilih guru karena ingin mengejar tuntutan kurikulum, dimana dengan waktu yang relatif singkat semua materi harus sudah selesai diajarkan. Pola mengajar kelihatan baku, yakni menjelaskan sambil menulis di papan tulis serta diselingi tanya jawab, sementara itu siswa memperhatikan penjelasan guru sambil mencatat dibuku tulis. Proses pembelajaran masih didominasi kesibukan guru menyampaikan materi, siswa dituntut mendengarkan dengan tertib tanpa mengetahui maksud dan tujuannya. Guru kurang memperhatikan dan memanfaatkan potensi-potensi siswa secara keseluruhan. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru. Hal tersebut di atas mengakibatkan siswa cenderung pasif, enggan bertanya dan tidak banyak mengembangkan keterampilan berpikirnya. Selain itu hanya beberapa siswa saja yang aktif jika diadakan pembelajaran dengan diskusi. Siswa tidak terlibat langsung dalam pembentukan pemahaman dalam pembelajaran tersebut. Siswa hanya dapat menerima informasi yang telah disampaikan oleh guru, tanpa mengetahui maksud dan tujuan dari informasi tersebut. Sehingga keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA tidak maksimal. Rendahnya keterampilan berpikir kritis dapat dikarenakan guru tidak merencanakan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir kreatif secara maksimal, (Yusuf, 2018).

Salah satu alternatif pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang memungkinkan hal tersebut adalah dengan pemanfaatan TIK portal rumah belajar. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian tentang: "Pemanfaatan TIK Portal Rumah Belajar sebagai Media Interaksi Guru-Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis, Kreatif dan Sikap Siswa di SMP Negeri 03 Bengkulu Tengah".

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen kuasi karena secara khas mengenai keadaan praktis yang didalamnya tidak mungkin untuk mengontrol semua variabel yang relevan kecuali beberapa variabel saja (Juwita, E, 2012).

Metode eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara memberikan perlakuan terhadap subyek penelitian yang berbeda. Pemanfaatan portal rumah belajar diberikan kepada kelas eksperimen, sedangkan model pembelajaran langsung diberikan kepada kelas kontrol.

Tabel. Desain penelitian Nonequivalent Control Group Desain.

Kelas	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Sumber: Sugiyono (2009)

O₁, O₃ : pre test

O₂, O₄ : Post test

X : Pengajaran menggunakan portal rumah belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 03 Bengkulu Tengah, pada semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019. populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi kelas VIII di SMPN 03 Bengkulu Tengah. Jumlah keseluruhan sampel adalah 50 siswa, dibagi kedalam dua kelompok, 25 orang siswa sebagai kelas eksperimen yang diterapkan portal rumah belajar kelas VIII D, dan 25 orang siswa lainnya sebagai kelas kontrol yang diterapkan model pembelajaran langsung kelas VIII E di SMPN 03 Bengkulu Tengah.

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah dikemukakan sebelumnya maka operasional variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (X) yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan portal rumah belajar.

2. Variabel terikat (Y) yaitu kemampuan berfikir kritis, kreatif, dan sikap siswa dalam pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

Pada penelitian ini, jenis sumber data yang digunakan yaitu data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumbernya (Asmarani, 2018).

Tabel. Teknik Pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data yaitu: Teknik Tes

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Siswa	Kemampuan awal berpikir kritis dan kreatif IPA (kelas eksperimen dan kelas kontrol)	Tes awal (Pre test)	Butir soal essay yang memuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif IPA
2	Siswa	Kemampuan akhir berpikir kritis dan kreatif IPA (kelas eksperimen dan kelas kontrol).	Tes Akhir (Post test)	Butir soal essay yang memuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif IPA
3	Siswa	Sikap siswa terhadap pembelajaran portal rumah belajar	Observasi	Lembar observasi skala sikap

Teknik tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berfikir kritis dan berpikir kreatif siswa kelas VIII D dan VIII E di SMP Negeri 03 Bengkulu Tengah. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes uraian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Data berpikir kreatif siswa (pre test) menggunakan soal essay sebanyak 5 butir soal. Data berpikir kreatif siswa (post test), kelas eksperimen menggunakan kelas maya portal rumah belajar sedangkan kelas kontrol menggunakan lembar soal essay sebanyak 5 butir. Berikut data hasil berpikir kreatif siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

a. Tes Awal (pre test)

Tes awal pada kelas eksperimen (VIII D) diikuti oleh 25 siswa dan pada kelas kontrol (VIII E) diikuti oleh 25 siswa.

Tabel. Berpikir kreatif siswa berdasarkan tes awal (pre test).

Berpikir Kreatif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
	<i>Pre test</i>	
Jumlah Skor	730	875
Skor Tertinggi	50	75
Skor Terendah	15	15
Rata-rata	29,2	35

Berdasarkan Tabel dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas

eksperimen yang menggunakan portal rumah belajar adalah sebesar 29,2 dengan skor tertinggi 50 dan nilai terendah 15. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung nilai rata-ratanya sebesar 35 dengan skor tertinggi 75 dan nilai terendah 15.

Untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas menggunakan kolmogorov – smirnov test pada SPSS 22. Uji normalitas nilai pre test pada pembelajaran yang menggunakan portal rumah belajar dan pembelajaran langsung dapat dilihat pada Tabel dibawah ini, data uji skor pre test kemampuan siswa menggunakan uji sampel kolmogrov-smirnov dengan nilai signifikan diatas 0,05, maka pre test berdistribusi normal. Berikut Tabel dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi kemampuan awal pada kedua kelas penelitian.

Tabel. Hasil Uji Normalitas Skor pre test Berpikir Kreatif Siswa.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test 2

		Unstandardized Residual
N		25 ^c
Exponential parameter. ^{a,b}	Mean	11,9801101
Most Extreme Differences	Absolute	,131
	Positive	,131
	Negative	-,119
Kolmogorov-Smirnov Z		,473
Asymp. Sig. (2-tailed)		,979

Berdasarkan Tabel menunjukkan bahwa nilai kemampuan berpikir kreatif siswa pada pokok bahasan sistem ekskresi pada manusia. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, hal ini diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar $0,979 > 0,05$ yang berarti menunjukkan data berdistribusi normal, data pre test dilanjutkan dengan uji homogenitas varians data pre test adalah sebagai berikut:

Tabel. Hasil Uji Homogenitas Varians Pre test Berpikir Kreatif.

Test of Homogeneity of Variances

KONTROL			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4,203	1	48	,046

Berdasarkan Tabel dapat dilihat signifikansinya yaitu 0,046 lebih besar dari 0,05 ($0,046 > 0,05$), sehingga dikatakan data pre test berfikir kreatif siswa pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen.

b. Test Akhir (Post test)

Data Post test kemampuan berpikir kreatif siswa dengan sampel 50 orang siswa-siswi terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Berikut ringkasan data, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel. Post test Berpikir Kreatif Siswa.

Berpikir Kreatif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
	<i>Post test</i>	<i>Post test</i>
Jumlah Skor	1.335	1120
Skor Tertinggi	85	80
Skor Terendah	35	20
Rata-rata	53,4	44,8

Dari Tabel dapat dilihat bahwa kedua kelas penelitian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol telah diberi perlakuan yang berbeda, selanjutnya diberi posttest untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa. Maka diperoleh nilai rata-rata yaitu, pada kelas eksperimen adalah sebesar 53,4 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 44,8. Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t harus dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas post test kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan uji kolmogorov smirnov yang bertujuan untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dengan ketentuan jika signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima (berdistribusi normal).

Uji normalitas data nilai posttest kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan uji sampel kolmogrov-smirnov dengan $\text{sig} \geq 0,05$ maka data nilai posttest berdistribusi normal. Uji normalitas nilai posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan portal rumah belajar dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel. Uji Normalitas Nilai Post test kemampuan berpikir kreatif siswa.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test 2		
		Unstandardized Residual
N		25 ^c
Exponential parameter. ^{a,b}	Mean	9,5854688
Most Extreme Differences	Absolute	,134
	Positive	,114
	Negative	-,134
Kolmogorov-Smirnov Z		,483
Asymp. Sig. (2-tailed)		,974

Berdasarkan Tabel menunjukkan bahwa data nilai kemampuan berpikir kreatif siswa pada pokok bahasan sistem ekskresi pada manusia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal yaitu dengan signifikansinya 0,974 lebih besar dari 0,05. Setelah data diketahui data berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians menggunakan uji levene statistic. Hasil uji homogenitas varians adalah sebagai berikut:

Tabel. Uji Homogenitas Varians Post test Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

Test of Homogeneity of Variances			
BERPIKIR_KREATIF			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	2,593	1	48 ,114

Berdasarkan Tabel menunjukkan bahwa nilai kemampuan berpikir kreatif siswa pada pokok bahasan sistem ekskresi pada manusia. Pada kelas yang menggunakan portal rumah belajar dan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung mempunyai varians yang homogen. Di dilihat dari hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansinya $0,114 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (homogen).

Setelah diketahui bahwa data posttest kemampuan berpikir kreatif berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen, maka untuk melihat pengaruh post test antara kelas eksperimen yang menggunakan portal rumah belajar dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung dilanjutkan dengan uji-t, hasilnya dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Tabel. Hasil Uji-t kemampuan akhir berpikir kreatif siswa (post test).

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
F	Sig.	T	Sig. (2-tailed)			Lower	Upper
Equal variances assumed	2,593	113,048	,004	12,640	4,194	1,569	21,043
Unequal variances assumed		3,071	,004	12,640	4,194	1,408	21,059

Berdasarkan Tabel dapat dilihat hasil uji-t diperoleh nilai p- value statistik uji-t sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$). Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan portal rumah belajar terhadap berpikir kreatif siswa.

Pembahasan Hasil Penelitian.

Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Menurut Torrance dalam Agustina, (2018), indikator berpikir kreatif dapat berupa berpikir lancar (fluency), orisinal (originality), luwes (flexibility), dan terperinci (elaboration). Indikator fluency ditandai dengan kemampuan mengungkapkan banyak gagasan secara lancar. Indikator originality menunjukkan kemampuan menghasilkan gagasan sendiri dalam menyelesaikan permasalahan. Indikator flexibility bercirikan kemampuan untuk menghasilkan berbagai variasi gagasan atau beragam cara pendekatan untuk menyelesaikan permasalahan. Indikator elaboration dengan menghasilkan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan langkah-langkah yang terperinci, mengembangkan atau memperkaya gagasan yang lain.

Hasan dkk, (2019) Keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa adalah kemampuan penting dalam era kompetisi global Abad 21 karena tingkat kerumitan masalah di semua aspek kehidupan modern sangat tinggi.

Suprpto, (2018) berpendapat bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk.

Pada saat akan membuat (to create) sesuatu, ada beberapa aspek penting yang menyertainya, meliputi (1) dia mampu menemukan ide untuk membuat sesuatu; (2) dia mampu menemukan bahan yang akan digunakan dalam membuat produk tersebut; (3) dia mampu melaksanakannya, dan mampu menghasilkan sesuatu.

Menurut Hidayatul, (2017) Berdasarkan fakta di lapangan, keterampilan berpikir kreatif siswa belum diberdayakan secara maksimal karena proses pembelajaran belum menjadi sarana untuk memberdayakan keterampilan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dimana kelas yang menggunakan portal rumah belajar lebih besar nilai reratanya dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran yang menggunakan portal rumah belajar mengkondisikan siswa untuk terlibat aktif. Hal ini akan membantu siswa dalam membangun pemahaman dan penguasaan konsep serta melatih daya imajinasi berfikir kreatif.

Munandar dalam Arini, (2017) berpendapat yang sama bahwa pengembangan kreatifitas secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahapan perkembangan anak, mulai dari pendidikan pra-sekolah sampai di perguruan tinggi. Berpikir kreatif kurang dirangsang, sehingga anak tak terbiasa berpikir bermacam-macam arah. Untuk itulah, kreatifitas atau berpikir kreatif perlu dilatih.

Dalam konteks pendidikan, sesungguhnya peran TIK adalah sebagai "enabler" atau untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Kemendikbud). Kegiatan pembelajaran yang menggunakan portal rumah belajar lebih menyenangkan dan menantang. Hal ini terlihat ketika pada waktu pelaksanaan pembelajaran, siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Antusias siswa lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan proses pembelajaran langsung. Siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan portal rumah belajar lebih aktif dibandingkan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini sesuai juga dengan yang dikemukakan menurut Megawati, dkk (2014), bahwa dengan portal rumah belajar proses belajar mengajar akan semakin bervariasi untuk siswa.

Pemanfaatan Portal Rumah belajar dengan berbagai layanan fasilitas pembelajarannya berpengaruh baik terhadap kegiatan pembelajaran yang dikelola guru maupun terhadap kegiatan belajar mandiri peserta didik. Artinya, guru dan peserta didik akan terfasilitasi dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih-lebih lagi

apabila Portal Rumah belajar dirancang dan dimanfaatkan guru secara terpadu dalam kegiatan pembelajaran. Apabila peserta didik secara individual memanfaatkan Portal Rumah belajar, maka pengetahuan mereka juga akan meningkat. Dengan mengetahui ketersediaan Portal Rumah belajar ini, maka para orang tua juga akan dapat menganjurkan anaknya untuk meningkatkan kegiatan belajarnya di rumah melalui pemanfaatan Portal Rumah belajar (Supandri, 2018).

Hasil penelitian ini juga dapat dilihat bahwa rata-rata kelas yang menggunakan portal rumah belajar lebih tinggi dari kelas kontrol. Kemampuan berfikir kreatif siswa juga dapat dilihat berdasarkan komponen kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan. Dari lima kemampuan berpikir kreatif, siswa yang menggunakan portal rumah belajar memiliki kemampuan mengenal adanya suatu masalah lebih baik di dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung. Tersedianya berbagai sumber belajar di Internet akan melibatkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, di samping memperoleh materi dari guru. Sehingga, pengetahuan yang didapat tidak sebatas dari guru. Hal ini akan membedakan antara siswa satu dengan yang lain, antara yang memanfaatkan portal rumah belajar dan yang tidak memanfaatkan (Khoirunisa, 2012).

Menurut Sukmadinata dalam Rosita, (2017), berpikir kreatif merupakan kebiasaan berfikir yang bersifat menggali, menghidupkan imajinasi, intuisi, menumbuhkan potensi-potensi baru, membuka pandangan-pandangan yang menimbulkan kekaguman, merangsang pikiran-pikiran yang tidak terduga.

Menurut Ekawati dkk, (2017) Kreativitas dapat diwujudkan dalam suatu pemikiran atau suatu produk. Pemanfaatan portal rumah belajar memberikan pengaruh terhadap terbentuknya pembinaan guru secara berkelanjutan, pengembangan kreatifitas siswa, dan pengembangan komunitas. Terbentuknya 3 kondisi di atas dikarenakan beberapa proses yang terjadi di dalam Rumah Belajar sehingga membentuk beberapa aktifitas mandiri yang bermanfaat bagi pembentukan dampak positif terhadap pengguna Rumah Belajar baik guru, peserta didik ataupun masyarakat (komunitas) yang secara aktif memanfaatkan layanan-layanan di dalam Rumah Belajar sesuai dengan kapasitasnya (Aryus, 2012).

Kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem ekskresi pada manusia dapat dikembangkan dengan memanfaatkan portal rumah belajar. Dalam penelitian ini portal rumah belajar berpengaruh dalam meningkatkan berpikir kreatif lebih baik dibandingkan

kelas model pembelajaran langsung. Hal ini dikarenakan siswa hanya menggali informasi dengan mendengarkan guru saja, sehingga siswa tidak mengolah informasi ataupun cara berfikirnya dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, nilai rerata antara kelas yang memanfaatkan portal rumah belajar dengan kelas pembelajaran langsung berbeda nyata nilai rata-rata yaitu, pada kelas eksperimen adalah sebesar 53,4 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 44,8. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan portal rumah belajar lebih baik digunakan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya pada materi sistem ekskresi pada manusia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan, antara lain:

Penggunaan portal rumah belajar berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan siswa pada kelas dengan model pembelajaran langsung. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang memanfaatkan portal rumah belajar (53,4) secara signifikan lebih tinggi dari pada kelas pembelajaran langsung (44,8).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T., Rustaman, N., Riandi., dan Purwianingsih, W. (2018). Membekalkan Kreatifitas Mahasiswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Stream Menggunakan Konten Bioteknologi Tradisional. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*. 9(1), 2615-0417.
- Arifin, Z. 2018. Meningkatkan hasil belajar dengan strategi pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berfikir. *Jurnal THEOREMS*, 2(2), 42-49.
- Arini, W dan Asmila, A. (2017). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif pada Materi Cahaya Siswa Kelas VIII SMP Xaverius Kota Lubuk Linggau. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*. 1(1), 2598-2567.
- Aryus, A. 2012. Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemdikbud.
- Asmarani, V. 2018. Identifikasi Hambatan Pembelajaran Biologi Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Bagi Pendidik Biologi SMA Negeri Se-Kotamadya Bandar Lampung.
- Ekawati, Y., dan Sunarno, W. (2017). Pembelajaran Fisika Melalui Discovery Learning Dengan

- Metode Eksperimen Dan Demonstrasi Di Tinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatifitas Siswa SMK Kelas X Pada Materi Sifat Mekanik Bahan. *Jurnal Inkuiri*. 6(3). 17-28.
- Hasan, R., Lukitasari, M., Utami, S., dan Anizar. (2019). The Activeness, Critical, And Creative Thinking Skills Of Students In The Lesson Study-Based Inquiry And Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. 5(1). 77-84.
- Hidayatul, R., Mahanal, S., dan Zubaidah, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Biologi Reading-Concept-Map-Student Team Achievement Division Pada Kemampuan Akademik Berbeda Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Mipa SMA. 2. 978-602-9286-22-9.
- Juwita, E. 2012. Perbedaan Kecerdasan Majemuk Siswa Menggunakan Pendekatan Open Ended dan Inquiry Pada Pembelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara.
- Khoirunisa, N. (2012). Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar di Internet dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar TIK Siswa Kelas XI di SMA Negeri 4 Yogyakarta.
- Megawati, Yudiastuti, H. (2014). Analisis kualitas Portal Rumah Belajar dengan Menggunakan Metode WebQual 4.0 (Studi Kasus Pada SMA Negeri di Kota Palembang). *Digital Information & Systems conference*, Buku 1B, 978-979-1194-11-2.
- Rosita, R. (2017). Kemampuan Berfikir Kreatif dan Kognitif Mahasiswa Biologi Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Masalah Berbasis Mind Mapping di STKIP-PGRI Kota Lubuk Linggau.
- Santyasa, I. 2018. Student centered learning alternatif pembelajaran inovatif. *Seminar Nasional Quantum*, 2477-1511.
- Suhardjo, w., dan Purnama, B. E. 2013. Pemanfaatan lokal area network dan program netop school Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Klaten . *IJNS- Indonesian Jurnal On Networking And Security*, 2(3), 1-8.
- Sujoko. 2013. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun. *Jornal of Applied Physiology*, 102(4), 1729-1731.
- Supandri, (2018). Faktor-Faktor Penyebab Guru Belum Optimal Memanfaatkan Portal Rumah Belajar Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Pemerhati Bidang Tekhnologi Pendidikan*, 22 (1), 2088-3978.
- Suprpto, Zubaidah, S., Duram, A, C. (2018). Pengaruh Gender Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. 3(3). 325-329.
- Wahyu, A, W., dan Wahyudi 2018. E-Learning Equipment In Learning Processat Vocational High School. *Conference Series*, 1(2), 61-66.
- Wahyuningsih, D. M. 2017. E- Learning Teori dan Aplikasi. *Informatika*. Bandung.
- Yusuf, M. 2018. Peningkatan keterampilan berfikir kritis dan hasil belajar siswa SD dengan menerapkan strategi everyone is a teacher here pada model pembelajaran kooperatif. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2 (1), 18-30.