

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *MOBILE LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS VIII PADA KONSEP
SISTEM EKSKRESI MANUSIA DI SMP NEGERI 4 POSO**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat guna
mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sintuwu Maroso



Oleh:

Siti Nurjanah
NPM. 91911402111025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SINTUWU MAROSO
POSO
2023**

ABSTRAK

Siti Nurjanah NPM: 91911402111025. Skripsi, 2023. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis mobile learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII pada konsep sistem ekskresi manusia di SMP Negeri 4 Poso.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sintuwu Maroso Tahun 2023. Di bimbing oleh Dewi Purwasih Samaela, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I; dan Shelvy Ferawati Rurua, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II.

Kata Kunci : Media pembelajaran berbasis *mobile learning*, kemampuan berpikir kreatif, sistem ekskresi manusia.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasy eksperimen* dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada konsep sistem ekskresi manusia. Penelitian ini di lakukan di SMP Negeri 4 Poso. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII_A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII_B sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian menggunakan instrumen tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,003 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan menerima H_a yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII pada konsep sistem ekskresi manusia di SMP Negeri 4 Poso.

ABSTRACT

Siti Nurjanah NPM: 91911402111025. 2023. **The effect of Using Mobile Learning-Based Media on the Creative Thinking Abilities of Grade VIII Students on the Concept of the Excretory System in Humans at SMP Negeri 4 Poso.** Supervised by Dewi Purwasih Samaela and Shelvy Ferawati Rurua.

Keywords: *mobile learning-based learning media, creative thinking ability, human excretory system.*

This study uses a quasi-experimental research design with the aim of describing the effect of using mobile learning-based media on students' creative thinking abilities on the concept of the human excretory system. This research was conducted at SMP Negeri 4 Poso. The research sample consisted of two classes, namely class VIIIA as the control class and class VIIIB as the experimental class. The research instruments used instruments. The research results obtained that the value of Sig. 0.003 < 0.05. This shows that H₀ is rejected and accepts H_a, which means that there is an effect of the use of mobile learning-based media on students' creative thinking abilities. So it can be concluded that mobile learning-based media is able to improve the creative thinking abilities of Grade VIII students on the concept of the human excretion system at SMP Negeri 4 Poso.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas Kehadirat Allah SWT, Yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-nya karena berkat karunia dan petunjuk-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII pada konsep sistem ekskresi pada manusia di SMP Negeri 4 Poso”. Dimana skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Fakultas Biologi Universitas Sintuwu Maroso.

Keberhasilan penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan juga bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Suwardhi Pantih, S.Sos, MM, Selaku Rektor Universitas Sintuwu Maroso Poso yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan sampai selesai.
2. Dr. Eliaumra, S.Si, M.Si selaku Dekan Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Sintuwu Maroso yang telah banyak memberikan bimbingan dan motivasi serta saran-saran yang sangat bermanfaat.
3. Dewi Purwasih Samaela, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Sintuwu Maroso Poso sekaligus pembimbing I yang telah membimbing, memberi petunjuk dan mengarahkan mulai dari awal hingga akhir penyusunan

skripsi ini.

4. Shelvy Ferawati Rurua, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing, memberi petunjuk dan mengarahkan mulai dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang telah memberi motivasi dan ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti pendidikan.
6. Mariani Suklan, S.Pd selaku Kepala Sekolah, Nur Aisyah, S.Pd selaku guru IPA dan Guru-guru SMP Negeri 4 Poso yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
7. Kedua orang tua tercinta Bapak Samil dan Ibu Rumini serta Kakak dan seluruh keluarga yang tidak pernah lelah mendoakan dan memberikan dorongan, serta kepercayaan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu.
8. Sahabatku Hidra, Linda dan Lisna yang telah membantu, mendukung dan memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi kalangan akademis, masyarakat, dan penulis.

Poso, 20 Juni 2023



Siti Nurjanah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Ruang Lingkup	6
F. Definisi Operasional.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Kerangka Konseptual	8
B. Hipotesis	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Rancangan Penelitian	16
B. Lokasi dan Waktu	17
C. Populasi dan Sampel	17

D. Teknik Pengumpulan Data.....	18
E. Analisis Data	20
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Hasil Penelitian.....	25
B. Pembahasan	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	37
A. Kesimpulan	37
B. Saran.....	37
DAFTAR RUJUKAN	38
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan 4.0 adalah jawaban atas kebutuhan Revolusi Industri 4.0, di mana manusia dan teknologi digabungkan untuk menciptakan peluang baru yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, investasi dalam peningkatan mutu pendidikan di berbagai bidang, seperti inovasi pembelajaran guru, peningkatan keterampilan dan kompetensi siswa, perbaikan sarana dan prasarana, serta pembenahan kurikulum, menjadi sangat penting. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong semakin banyak inovasi dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam pembelajaran. Terkait inovasi pembelajaran, guru harus mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi dan informasi (TI), mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai pembelajaran yang diharapkan dapat menghasilkan hasil yang tetap mutakhir atau lebih baik.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti mediasi atau memperkenalkan (Aghni, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu, seperti alat dan segala bentuk kegiatan yang dikemas untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan bagi semua penggunanya. Jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media audiovisual. Penggunaan media dalam proses pembelajaran terbagi menjadi empat bagian yaitu, media pembelajaran dapat lebih menarik dan interaktif dengan penerapan teori belajar, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dimanapun dan

kapanpun dibutuhkan, serta peran guru dapat diubah ke arah yang lebih positif (Ardiansyah & Nana, 2020).

Mobile learning (m-learning) adalah pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan perangkat mobile. *Mobile learning* juga dapat dipahami sebagai bagian dari *e-learning*. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa ponsel, laptop, dan lain sebagainya. Tujuan dari *mobile learning* adalah untuk memudahkan siswa belajar dimanapun dan kapanpun berada karena memiliki fitur yang nyaman untuk belajar pada perangkat *mobile* yang memiliki preferensi masing-masing. Dengan ponsel berkoneksi internet, Anda tentu bisa menjelajahi dunia apa saja, termasuk mencari materi pendidikan yang mendukung pembelajaran (Ardiansyah & Nana, 2020).

Pada saat ini *mobile learning* sangat penting digunakan oleh guru sebagai bagian dari proses belajar mengajar karena dapat digunakan untuk mengirimkan catatan kepada siswa melalui media pendidikan yang dapat membantu asisten guru menjelaskan hal-hal yang telah diajarkan kepada siswa. Hasilnya, penggunaan materi pembelajaran bergerak ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif sekaligus membina hubungan yang lebih kuat antara guru dan siswa.

Aspek khusus pembelajaran seluler ini dibuat oleh aplikasi *Google Classroom*. Google Kelas adalah alat pembelajaran peer-to-peer paling populer yang sering digunakan di sekolah untuk memfasilitasi pembelajaran berkelanjutan. Berbagai fitur internal dapat memudahkan guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Selain untuk melaksanakan proses *learning by doing*, ruang kelas

juga dapat digunakan untuk mengumpulkan tugas. *Google Classroom* dapat diakses melalui laptop atau *smartphone*. Dengan adanya kesempatan belajar ini, pertumbuhan dan perkembangan siswa dapat diidentifikasi dan disikapi dalam setiap kurikulum yang dilaksanakan dalam jalur pendidikan formal. Dalam situasi ini, fokusnya lebih pada efektivitas penggunaan *Google Classroom* selama proses pembelajaran.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 4 Poso yaitu *mobile learning* belum digunakan dalam proses pembelajaran, yang dimana guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajarannya. Sepanjang proses pembelajaran antusias belajar siswa masih rendah, siswa lebih sering aktif dengan kegiatannya sendiri sehingga kurang berkembangnya ide-ide baru yang berdampak pada kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang memperoleh rata-rata nilai pada mata pelajaran IPA yang belum memenuhi KKM yang diterapkan pihak sekolah yakni 70. Dari data hasil ulangan harian siswa kelas VIII A yang berjumlah sebanyak 19 siswa hanya terdapat 22 % siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dan 78 % siswa yang belum tuntas. Sedangkan pada kelas VIII B yang berjumlah sebanyak 18 siswa hanya terdapat 26 % siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dan 74 % siswa yang belum tuntas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan peningkatan media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang bervariasi terhadap proses pembelajaran terkait pada konsep sistem ekskresi pada manusia. Sistem ekskresi merupakan salah satu materi pembelajaran semester genap untuk kelas VIII.

Materi ini sangat tepat diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*, sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar, dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu dimana pun dan kapanpun.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan yang menjadi referensi bagi peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Calvin Talakua dan Sovian Sesca Elly yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap minat dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA Kota Masohi”. Hasil penelitiannya menunjukkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik diperoleh informasi bahwa media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol artinya pembelajaran berbasis *Mobile Learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA di Kota Masohi. (Talakua et al., 2020).

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Mobile Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa kelas VIII Pada Konsep Sistem Ekskresi Manusia di SMP Negeri 4 Poso”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Poso?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Poso.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam hal untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Poso.
2. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada para pembaca.
3. Bagi penulis, penelitian ini merupakan salah satu syarat guna mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Sintuwu Maroso Poso.

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 4 Poso. Adapun objek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SMP Negeri 4 poso.

F. Definisi Operasional

- a) Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Aghni, 2018). Berdasarkan definisi di atas dapat dilihat bahwa, media tidak hanya terkait dengan benda tetapi juga berupa kegiatan yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini berfungsi untuk meningkatkan belajar peserta didik, agar peserta didik tidak bosan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kegunaan media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu untuk membantu berjalannya proses pembelajaran dan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik (Yulisa, 2017).
- b) *Mobile learning (m-learning)* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. *Mobile learning* juga dapat diartikan sebagai bagian dari pembelajaran elektronik atau lebih di kenal dengan *e-learning*. Dalam hal ini, perangkat tersebut dapat berupa telepon seluler, laptop, dan sebagainya. Tujuan dari *mobile learning* adalah untuk mempermudah belajar siswa di mana dan kapan pun berada, karena memiliki karakteristik yang praktis di bawa sehingga *mobile learning* memiliki ketertarikan tersendiri.

Dengan *mobile* yang terkoneksi dengan internet, maka sudah di pastikan bisa menjelajahi dunia manapun termasuk dalam mencari bahan ajar yang mendukung bagi pembelajaran (Ardiansyah & Nana, 2020).

- c) Berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif juga dapat diartikan sebagai kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi untuk menghasilkan ide-ide baru dalam memahami sesuatu (Harriman, 2017).

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arief. (2014). *Penggunaan Situs E-hon.JP sebagai media pembelajaran alternative choukai* (Penelitian kuasi eksperimen terhadap mahasiswa tingkat 3 tahun akademik 2013/2014 Universitas Pendidikan Indonesia).
- Adnan Hakim. (2015). *Contribution of Competence Teacher (Pedagogical, Personality, Professional Competence and Social) On the Performance of Learning*. *The International Journal of Engineering and Science*, 4(2), 112.
- Andriyani yulisa. (2017). *Skripsi pengaruh penggunaan media pembelajaran Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan terhadap hasil belajar siswa di smp negeri 01*.
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). *Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah*. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>
- Dewi, D. ayunita nugraheni nurmala. (2018). *Modul Uji Validitas Dan Hormonal*. Universitas Diponegoro, October, 14. <https://www.researchgate.net/publication/328600462>
- Febrianti, Y. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3(1), 121–127. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/issue/view/591>
- Harriman. (2017). *Berfikir Kreatif*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Magdalena, R. dan, & Krisanti, M. A. (2019). *Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode*. 16(April), 35–48.
- Magdalena, Ina, and Rika Nadya. (2020). *“Pengelolaan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19 Dengan Blended Learning.”* *Jurnal Edukasi dan Sains* 2(No. 3 Oktober): 401–9. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

- Munandar. (2008). *Psikologi Industri dan Organisasi Original*. UI PRESS.
- Pratama, satria artha, & Permatasari, rita intan. (2021). *Jurnal Ilmiah M-Progress 11(1)*, 38–47.
- Purbasari, Rohmi Julia. 2013. *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*.
- Purwaningrum, J. P. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach*. *Refleksi Edukatika*. 6(2): 145–157, <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613>
- Ryan, Cooper, & Tauer. (2013). *Modul pembelajaran SMP Terbuka Ilmu Pengetahuan Alam. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Skripsi, P. P. (2018). *Tim penyusun, Pedoman Penyusunan Skripsi , Febi Iain Tulungagung, 2018, hal. 30*. 54–76.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kombinasi(mixedMethods)*. Bandung: CV Alfabeta
- Talakua, C., Elly, S. S., Studi, P., Biologi, P., & Masohi, K. (2020). *pengaruh penggunaan media pembelajaran biologi berbasis mobile learning terhadap minat dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA kota masohi*. 6(1), 46–57. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8061>
- Zamzami, Didik Siswanto, Muhammad Sadar. (2021). “*Pelatihan Installasi E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Daring Menggunakan MLS Moodle Aplikasi*.” *COMSEP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1): 65–71.