

Pengaruh Media *Lumio By Smart* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA/MA

Novitasari Sudar Riyanti, Fahmi Arif Kurnianto*, Bejo Apriyanto, Sri Astutik, Ana Susiati

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jl Kalimantan 37, Jember, 68121, Indonesia

*Penulis korespondensi, e-mail: fahmiarif.fkip@unej.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran geografi merupakan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari bahan ajar dan media yang digunakan. Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran geografi dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar, media pembelajaran yang umumnya dipakai adalah presentasi *PowerPoint* yang cenderung kurangnya interaktivitas sehingga berpengaruh pada penurunan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini yakni mengkaji dampak dari penggunaan media *Lumio by Smart* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di tingkat SMA. Metode penelitian yang diterapkan yaitu eksperimen semu memanfaatkan desain *post-test only control grup design*. Hasil penelitian menunjukkan nilai *post-test* pada kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil yang didapatkan bahwasannya ditemukan adanya pengaruh signifikan dalam penggunaan media *Lumio By Smart* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi, hasil menunjukkan nilai *Independent Sample T-test* atau nilai *Sig (2-tailed)* pada kelas eksperimen $< 0,05$.

Kata Kunci : Media *Lumio By Smart*, Berpikir Kreatif, Hasil Belajar, Geografi

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang dicirikan dengan adanya perubahan dalam kurikulum yakni peralihan dalam pendekatan pembelajaran yang pada awalnya menempatkan guru menjadi pusat pembelajaran telah berubah peran siswa yang menjadi pusat pembelajaran (Hasnah, 2023). Adapun tuntutan pembelajaran di abad 21 ini bahwasannya pembelajaran di sekolah harus mampu mengembangkan kompetensi kecakapan atau disebut dengan istilah 4C, yaitu *Critical Thinking* (kecakapan berpikir kritis), *Communication skills* (kecakapan berkomunikasi), *Creativity and Innovation* (kreatif dan inovatif), dan *Collaboration* (kolaborasi), selain itu penggunaan teknologi di bidang pendidikan baik itu sebagai media pembelajaran juga merupakan salah satu tuntutan dalam pembelajaran abad 21 (Warid dkk., 2023). Berdasarkan tuntutan tersebut diharapkan setiap komponen dalam dunia pendidikan harus bisa menguasai teknologi baik siswa maupun guru.

Pembelajaran geografi merupakan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari bahan ajar dan media yang digunakan, namun fakta yang terjadi di lapangan banyak kegiatan pembelajaran geografi yang masih kurang menggunakan media pembelajaran (Kurniawan, 2023). Sumber pembelajaran terbatas dari buku paket dan Lembar Kerja Siswa atau (LKS), melalui penerapan model pembelajaran yang bersifat konvensional dan hanya menggunakan *power point*, akibatnya proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang bersifat interaktif, sehingga menyebabkan penurunan kemampuan berpikir kreatif siswa dan keinginan belajar siswa, yang mampu memicu penurunan hasil belajar siswa (Wahyuningrat dkk., 2023).

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dan prestasi belajar siswa adalah permasalahan krusial dipembelajaran geografi. Menurut hasil peninjauan serta dialog dengan tenaga pendidik

geografi di MAN 2 Jember bahwasannya pembelajaran geografi yang berlangsung masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran lainnya, karena media pembelajaran yang diterapkan hanya sebatas *power point* dan papan tulis sehingga masih bersifat konvensional. Disamping itu kemampuan siswa dalam berpikir kreatif juga masih kurang sehingga perlu untuk ditingkatkan karena menurut beliau siswa di kelas masih cenderung pasif dan harus selalu dituntun oleh pihak guru. Karena kemampuan berpikir kreatif ini masih rendah sehingga berdampak pula pada hasil belajar geografi siswa. Prestasi belajar geografi di MAN 2 Jember masih menunjukkan tingkat rendah, seperti yang terlihat dari hasil ujian siswa kelas XI IPS 1 – XI IPS 4. Sejumlah siswa masih belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan presentase 66%, sedangkan presentase jumlah siswa di atas nilai KKM sebesar 34%. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif ini juga didukung oleh hasil studi *Global Creativity Index* (2021) dalam kategori berpikir kreatif pada tahun 2016 bahwasannya negara Indonesia menempati urutan 115 dari 139 negara dengan skor mencapai 0,202.

Alternatif yang dapat dipakai sebagai solusi dalam permasalahan ini ialah menciptakan adanya kegiatan pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan berorientasikan pada siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam berbasis teknologi pada pembelajaran geografi. Media pembelajaran yang bisa dipakai dalam pembelajaran geografi ialah *Lumio By Smart*. *Lumio By Smart* merupakan sebuah *platform* pembelajaran digital inovatif yang dapat diakses melalui *website* (Osipova & Bragova, 2022). *Lumio By Smart* dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif virtual karena guru dan murid dapat berinteraksi dan berkolaborasi dimanapun mereka berada. Penggunaan media ini guru dapat menciptakan pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik serta kreatif dan inovatif, karena guru dapat memasukkan beberapa konten ke dalam pembelajarannya yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan belajar siswa.

Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu keterampilan atau kompetensi kecakapan pembelajaran abad 21 yang harus dikembangkan. Dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, strategi yang digunakan adalah membuat lingkungan belajar yang menyenangkan serta pembelajaran yang tidak bersifat monoton dengan memanfaatkan media interaktif seperti *Lumio By Smart*. Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwasannya media interaktif *Lumio by Smart* ini dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa terutama dalam hal kompetensi siswa serta motivasi siswa. Penggunaan media interaktif *Lumio* pada penelitian Meneses dkk. (2022) hasil penelitian yang di implementasikan memperlihatkan bahwasannya media *Smart Learning Suite Online* (*Lumio By Smart*) ini memperkuat kompetensi matematika siswa. Penelitian Inanta dkk (2020) juga menunjukkan hasil bahwasannya penggunaan media interaktif berupa *Nearpod* berpengaruh positif pada pencapaian belajar siswa. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengkaji pengaruh dari media *Lumio By Smart* ini. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti dampak penggunaan media interaktif *Lumio By Smart* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar geografi siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Lumio by Smart* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA/MA”**.

METODE

Metode penelitian yang dipakai yaitu eksperimen semu menggunakan *post-test only control grup design*. Sementara itu, penentuan tempat penelitian ini memakai metode *purposive sampling area*. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas XI IPS (XI IPS 1 – XI IPS 4) MAN 2 Jember tahun ajaran 2023/2024. Pemilihan sampel penelitian ini dengan melakukan uji homogenitas dari capaian nilai pada ulangan harian dalam pembelajaran sebelumnya. Hasil dari uji

homogenitas mendapatkan hasil homogen sehingga dapat dilakukan menggunakan metode *cluster random sample*, Hasil yang didapat yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol. Di kelas eksperimen perlakuan dilakukan dengan memanfaatkan media *Lumio By Smart*, sementara di kelas kontrol media yang digunakan adalah *PowerPoint*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa *post-test* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa yang diberikan setelah materi pembelajaran selesai. *Post-test* mencakup sepuluh pertanyaan pilihan ganda untuk mengukur variabel hasil belajar dan berupa 4 soal *essay* untuk variabel kemampuan berpikir kreatif.

Metode analisis data dalam penelitian ini mencakup uji normalitas, homogenitas dan hipotesis, dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak, dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan memanfaatkan fitur *kolmogrov smirnov*. Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui komposisi data dari kedua sampel yang diukur apakah data nya bervariasi homogen atau heterogen dengan menggunakan fitur uji F (*fisher*) dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai *sig* > 0,05 , data dinyatakan homogen. Pengujian hipotesis berfungsi untuk menguji apakah terdapat pengaruh atau tidak dari penggunaan media *Lumio by Smart* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Apabila data yang didapatkan terbukti normal maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan memakai uji t atau uji *Independent Sample T-test*. Pengambilan keputusan hasil uji hipotesis ini didasarkan pada kriteria taraf signifikansi yakni apabila nilai *sig* < 0,05 maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, sementara itu apabila nilai *Sig* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Pengukuran hasil *post-test* dapat menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sintya dkk., 2018)

Hasil perhitungan *post-test* berdasarkan klasifikasi perolehan nilai siswa terlampir dalam Tabel 1:

Tabel 1. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

No	Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif	Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif
1.	81 – 100	Sangat Kreatif
2.	61 – 80	Kreatif
3.	41 – 60	Cukup Kreatif
4.	21 – 40	Kurang Kreatif
5.	0 - 20	Tidak Kreatif

(Sintya dkk., 2018)

Pengklasifikasian kriteria hasil belajar siswa disajikan dalam Tabel 3.4:

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Nilai	Rentang Total Nilai	Kategori
A	81 – 100	Sangat baik
B	61 – 80	Baik
C	41 – 60	Cukup baik
D	21 – 40	Kurang baik
E	0 – 20	Sangat Kurang Baik

(Putri dkk., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Media *Lumio By Smart* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan *post-test* yang dilakukan pada materi “Persebaran Sumber Daya Alam Indonesia”. *Post-test* pada penelitian ini dilaksanakan setelah memberikan materi dan perlakuan eksperimental menggunakan media *Lumio by Smart* pada kelas eksperimen. Berikut hasil rata-rata nilai *post-test* kemampuan berpikir kreatif pada kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Nilai rata-rata *Post-test* Kemampuan Berpikir Kreatif

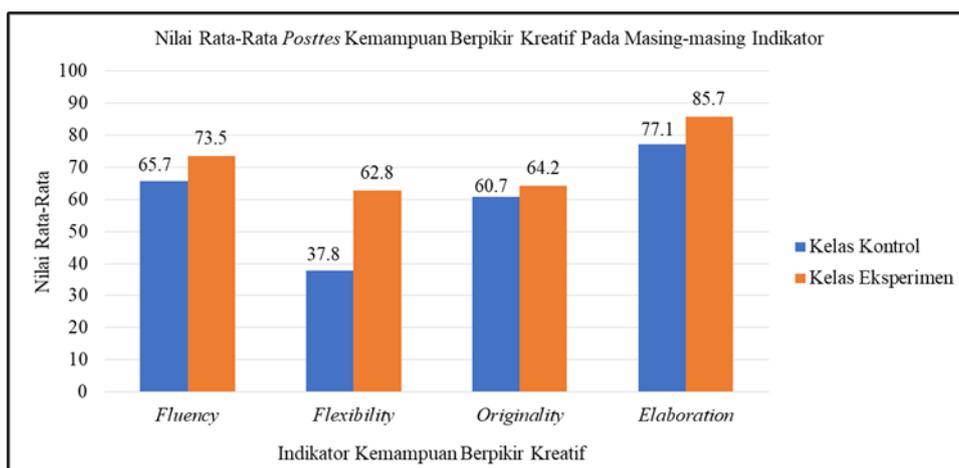
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	35	38	81	60,49	12,346
Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	35	50	94	71,71	12,890
Valid N (listwise)	35				

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2023)

Berdasarkan Tabel 3 data yang dihasilkan oleh kelas eksperimen dengan total siswa yakni 35 orang diperoleh nilai rata-ratanya adalah 71,71 dengan nilai tertinggi mencapai 94 dan nilai terendahnya yaitu 50. Data yang dihasilkan oleh kelas kontrol dengan total siswa yakni 35 orang diperoleh nilai rata-ratanya adalah 60,49 dengan nilai tertingginya mencapai 81 dan nilai terendahnya yaitu 38. Artinya pada hasil *post-test* ini siswa di kelas eksperimen termasuk pada kategori yakni tingkat kemampuan berpikir kreatif cukup kuat yaitu dengan media *Lumio By Smart* dibandingkan dengan kelas kontrol yang memanfaatkan *power point* sebagai media pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh Warid dkk (2023) bahwasannya pembelajaran dengan media interaktif lebih efektif dalam mendorong minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, oleh karenanya kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dapat di stimulus dengan baik.

Data yang dihasilkan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memperlihatkan hasil *post-test* yang berbeda. Adapun penyebabnya karena kedua kelas mendapatkan perlakuan yang tidak sama. Pembelajaran pada kelas kontrol hanya memanfaatkan media berupa papan tulis dan *power point* dengan menggunakan proyektor yang didalamnya hanya berisikan berupa penjelasan materi sehingga menjadikan siswa kurang aktif dan tertarik dengan materi yang disampaikan karena media yang digunakan kurang bersifat interaktif. Sementara itu, pada kelas eksperimen proses pembelajaran memanfaatkan media *Lumio By Smart* yang didalamnya disajikan berupa materi, video, gambar, kuis dan *games* pembelajaran seputar sumber daya alam Indonesia. Melalui gambar dan tayangan video yang di tampilkan kepada siswa menjadikan siswa lebih fokus dan dapat memahami materi yang dijelaskan, serta banyak pula siswa yang aktif bertanya terkait gambar dan video yang ditayangkan, selain itu dengan diberikannya kuis dan *games* selama proses pembelajaran menjadikan siswa lebih berpartisipasi aktif serta tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dibuktikan melalui banyaknya siswa yang berantusias dalam menjawab kuis pertanyaan serta mengikuti permainan *games* pembelajaran, dengan begitu kemampuan berpikir kreatif siswa dapat distimulus menggunakan media *Lumio By Smart* ini. Dengan demikian, media ini membantu siswa memahami dan memudahkan dalam mengerjakan soal dengan baik sehingga mendapatkan nilai rata-rata 71,71 dengan kategori tinggi menurut Safrina (2019). Selanjutnya, pada kelas eksperimen dengan media *Lumio By Smart* dapat diketahui nilai rata-rata pada ke empat indikatornya, bahwasannya pembelajaran dengan menggunakan media *Lumio By Smart* ini mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif. Nilai rata-rata

siswa sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif di tunjukkan pada gambar grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Nilai Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Masing-masing Indikator

Penggunaan media *Lumio By Smart* dalam pembelajaran yang telah dilakukan, berdasarkan gambar grafik tersebut diketahui terdapat dua indikator kemampuan berpikir kreatif yang perbedaannya paling menonjol yaitu indikator *elaboration* dan *flexibility*. Penyebab indikator *elaboration* tinggi dikarenakan dalam pengerjaan LKPD siswa di tuntut untuk berdiskusi secara terbuka serta mencari berbagai informasi di internet sehingga siswa dapat menumbuhkan keterampilan berpikir secara kreatif. Dengan demikian siswa dapat merinci lebih dalam terkait mengembangkan dan mengutarakan gagasannya dengan mencari jawaban yang paling sesuai. Nilai Indikator *elaboration* pada kelas eksperimen lebih unggul dari pada di kelas kontrol, karena dalam proses pengerjaan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) dilakukan secara langsung di forum media *Lumio By Smart*, dimana ini menjadi hal baru yang menarik minat dan antusias siswa untuk mencobanya, dengan begitu siswa pada kelas eksperimen mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Hal tersebut terbukti pada siswa kelas kontrol pada saat mengerjakan LKPD banyak siswa yang merasa malas dan cepat bosan sehingga minat dan fokus siswa dalam pengerjaan LKPD terganggu. Pernyataan tersebut didukung oleh Safrina (2019) bahwasannya Lingkungan belajar yang menyenangkan tentunya mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dapat menstimulus kemampuan berpikir kreatif siswa dengan baik.

Indikator selanjutnya yang mempunyai perbedaan paling menonjol yaitu *flexibility* yakni pada kelas eksperimen memperoleh hasil yaitu 62,8, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh hasil yaitu 37,8. Penyebab perbedaan yang sangat signifikan dari indikator tersebut dikarenakan pada kelas eksperimen proses pembelajarannya menggunakan media *Lumio By Smart*, dimana siswa diajarkan untuk memahami suatu konsep dari suatu permasalahan yang terjadi dalam bentuk visualisasi video atau gambar, oleh karena itu siswa dapat memperoleh informasi serta memahami dari suatu permasalahan tersebut, sehingga ketika didapati suatu persoalan dapat memberikan pendapat sesuai dengan perspektif setiap individu. Temuan penelitian ini mendukung pernyataan Rasnawati dkk (2019) bahwasannya kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong tinggi (kreatif) apabila indikator *elaboration* menjadi salah satu indikator dengan nilai tertinggi sedangkan indikator *flexibility* terendah.

Data yang telah didapatkan kemudian dilakukan uji normalitas memanfaatkan aplikasi SPSS 25 dengan fitur *one sample Kolmogrov Smirnov* guna mengetahui data *post-test* yang dihasilkan apakah terdistribusi normal atau tidak. Data hasil *post-test* bila terbukti terdistribusi normal sehingga pengujian data dapat dilanjutkan dengan memanfaatkan uji *Independent Sample T-test*. Hasil uji normalitas untuk kemampuan berpikir kreatif didapatkan nilai pada kelas kontrol sebesar 0,173 sedangkan nilai untuk kelas eksperimen sebesar 0,200. Hasil menunjukkan bahwasannya hasil uji normalitas yang didapatkan dari hasil *post-test* pada kelas sampel dinyatakan berdistribusi normal dikarenakan $> 0,05$. Sementara itu, untuk mengetahui homogenitas maka peneliti memakai analisis *Independent T-test* yang kemudian didapatkan nilai F, sedangkan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak maka peneliti memanfaatkan uji *Independent sample T-test* yang terdapat pada bagian *Sig. (2-tailed)*. Hasil uji F sekaligus hasil uji *Independent sample T-test* untuk *post-test* kemampuan berpikir kreatif siswa ditunjukkan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji F dan Uji *Independent Sample T-test* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>T-test for Equality of Means</i>		
	F	<i>Sig.</i>	T	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	0,059	0,809	-3,722	68	0,000
<i>Equa variances not assumed</i>			-3,722	67,874	0,000

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2023)

Hasil dari Tabel 4 memperlihatkan bahwasannya hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji F (*fisher*) memperlihatkan nilai *Sig* mencapai 0,809 dengan artian data yang didapatkan berdistribusi normal dikarenakan nilai *Sig* 0,809 $> 0,05$. Sementara itu, untuk mengetahui uji hipotesis atau mengetahui adanya pengaruh atau tidaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif maka dilakukan pengujian data hasil *post-test* dengan memanfaatkan fitur *Independent Sample T-test*. Hasil dari pengujian tersebut diketahui bahwasannya nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu mencapai 0,000 jika dilihat berdasarkan dasar pengambilan keputusan jika nilai yang dihasilkan dibawah nilai signifikansi 0,05 sehingga H_a diterima sementara H_0 ditolak.

Hasil uji hipotesis dinyatakan diterima dikarenakan terdapat adanya pengaruh yang signifikan terkait media *Lumio By Smart* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran geografi. Pembelajaran dengan memanfaatkan Media *Lumio By Smart* ini dapat membuat lingkungan pembelajaran lebih interaktif, efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu dengan memanfaatkan media ini kemampuan berpikir kreatif siswa diharapkan terstimulus dengan baik. Pernyataan tersebut didukung oleh Safrina (2019) bahwasannya kemampuan berpikir kreatif siswa terbentuk karena adanya pengaruh dari stimulasi dan dorongan dari lingkungannya.

Pengaruh Media *Lumio By Smart* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan *post-test* yang dilakukan pada materi "Persebaran Sumber Daya Alam Indonesia". *Post-test* pada penelitian ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal yang didasarkan pada kategori kognitif C4-C5 yang dilakukan setelah memberikan materi dan perlakuan eksperimental menggunakan media *Lumio by Smart* pada kelas eksperimen. Hasil rata-rata nilai *post-test* belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Nilai Rata-rata *Post-Test* Hasil Belajar Siswa

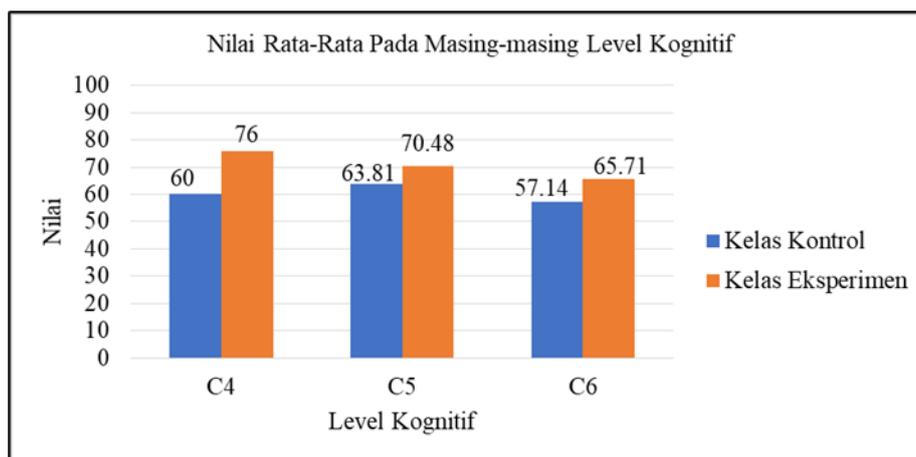
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	35	30	90	60,57	16,793
Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	35	40	100	72,29	16,465
Valid N (listwise)	35				

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2023)

Berdasarkan Tabel 4.8 bahwasannya nilai rata-rata hasil *post-test* hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan total siswa yakni 35 orang didapatkan nilai rata-rata mencapai 60,57, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendahnya yaitu 30. Data yang di hasilkan oleh kelas eksperimen dengan total siswa yakni 35 orang diperoleh nilai rata-ratanya yaitu 72,29 dengan nilai tertingginya yaitu 100 dan terendahnya sebesar 40. Dari hasil data tersebut diketahui bahwasannya nilai rata-rata kelas eksperimen jauh lebih unggul dari pada kelas kontrol.

Data yang dihasilkan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memperlihatkan hasil *post-test* yang berbeda. Perbedaan hasil dari kedua kelas tersebut dikarenakan perlakuan yang tidak sama pada kedua kelas. Pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran yang kurang berinteraktif dimana guru hanya menggunakan *power point* dan proyektor serta papan tulis untuk digunakan sebagai media penyampaian materi. Materi yang disampaikanpun hanya berisikan penjelasan materi sehingga menjadikan siswa kurang aktif dan tertarik dengan materi yang disampaikan, bukan hanya itu siswa kerap merasa bosan dan mengantuk saat mengikuti pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Warid dkk (2023) mengatakan bahwasannya pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif lebih efisien dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah dengan media *power point* karena siswa lebih partisipatif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga meningkatkan antusias dan prestasi siswa.

Sementara itu, pada kelas eksperimen pada saat proses pembelajaran geografi diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Lumio By Smart* yang didalamnya disajikan berupa materi, video, gambar, kuis dan *games* pembelajaran sehingga menjadikan siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Media *Lumio By Smart* dengan penggunaan gambar dan video dalam penyajiannya bertujuan untuk membantu siswa dalam memvisualisasikan suatu hal yang bersifat abstrak, sehingga dapat membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh Inanta & Indrayani (2022) bahwasannya media interaktif sering kali dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif yang menjadikan mereka lebih semangat belajar. Selanjutnya, pada kelas eksperimen dengan media *Lumio By Smart* dapat diketahui nilai rata-rata pada masing-masing indikatornya, bahwasannya pembelajaran dengan menggunakan media *Lumio By Smart* ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa sesuai dengan indikator hasil belajar di tunjukkan pada gambar grafik sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Hasil Belajar pada Setiap Indikator

Berdasarkan informasi dari gambar grafik tersebut penggunaan media *Lumio By Smart* dalam pembelajaran geografi yang telah dilakukan bahwasanya ada dua indikator hasil belajar siswa yang paling menonjol yaitu indikator C4 dengan nilai rata-rata yaitu 76 pada kelas eksperimen sementara pada kelas kontrol yaitu 60. Penyebab indikator soal C4 tersebut tinggi dikarenakan soal tersebut memiliki tingkat level lebih rendah dibandingkan dengan indikator C5 dan C6 sehingga siswa lebih mudah memahami serta mampu menjawab soal dengan benar, sedangkan nilai C4 pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada dengan kelas kontrol dikarenakan proses pembelajarannya pada kelas eksperimen memanfaatkan media *Lumio*, karena pada media interaktif ini dalamnya menawarkan tingkat interaktivitas yang lebih tinggi daripada presentasi *power point* (PPT). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran, termasuk partisipasi aktif dan responsif terhadap materi, dapat meningkatkan pemahaman pada tingkat kognitif C4.

Selanjutnya, indikator yang mempunyai perbedaan paling signifikan yaitu pada indikator C6 yakni pada kelas eksperimen memperoleh hasil yaitu 65,71 dan kelas kontrol mendapatkan nilai mencapai 57,14. Penyebab perbedaan yang sangat signifikan dari indikator tersebut dikarenakan lingkungan pembelajarannya yang berbeda antara kedua kelas tersebut sehingga mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap materi yang diajarkan. Pada kelas eksperimen proses pembelajarannya menggunakan media *Lumio By Smart*, media *Lumio By Smart* yang merupakan media interaktif cenderung meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, oleh karena itu media *Lumio* ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk mencapai tingkat kognitif C6. Pernyataan tersebut didukung oleh Salsabilla dkk (2023) bahwasannya apabila dalam pembelajaran siswa termotivasi untuk belajar, menjadikan mereka mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Namun, apabila siswa mempunyai motivasi belajar rendah, memungkinkan mereka tidak memperoleh atau tidak memenuhi target.

Data yang telah didapatkan kemudian dilakukan uji normalitas memanfaatkan aplikasi SPSS 25 dengan fitur *one sample Kolmogrov Smirnov* guna mengetahui data *post-test* yang dihasilkan apakah terdistribusi normal atau tidak. Data hasil *post-test* bila terbukti terdistribusi normal sehingga pengujian data dapat dilanjutkan dengan memanfaatkan uji *Independent Sample T-test*. Hasil uji normalitas untuk hasil belajar didapatkan nilai pada kelas kontrol mencapai 0,074, sementara itu nilai untuk kelas eksperimen mencapai 0,065. Hasil menunjukkan bahwasannya hasil uji normalitas yang di dapatkan dari hasil *post-test* pada kelas sampel dinyatakan berdistribusi normal dikarenakan $> 0,05$. Sementara itu, untuk mengetahui homogenitas peneliti melakukan analisis *Independent Sample T-test* yang kemudian didapatkan nilai F dan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidaknya maka

digunakan uji *Independent Sample T-test* yang terdapat pada bagian *Sig. (2-tailed)*. Hasil uji F sekaligus hasil uji *Independent Sample T-test* untuk *post-test* kemampuan berpikir kreatif siswa ditunjukkan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji F dan Uji *Independent Sample T-test* Hasil Belajar Siswa

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>T-test for Equality of Means</i>		
	F	<i>Sig.</i>	T	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	0,003	0,957	-2,947	68	0,004
<i>Equa variances not assumed</i>			-2,947	67,973	0,004

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan Tabel 6 bahwasannya hasil uji homogenitas dengan memakai uji F (*fisher*) menunjukkan hasil nilai *Sig* sebesar 0,957 dengan artian data yang diperoleh berdistribusi normal dikarenakan nilai *Sig* $0,957 > 0,05$. Sementara itu, untuk mengetahui uji hipotesis atau mengetahui adanya pengaruh atau tidaknya terhadap hasil belajar, maka dilakukan pengujian data hasil *post-test* memanfaatkan fitur *Independent Sample T-test*. Hasil dari uji tersebut diketahui bahwasannya nilai *Sig. (2-tailed)* yaitu mencapai 0,004 jika dilihat berdasarkan dasar pengambilan keputusan jika nilai yang dihasilkan dibawah nilai signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak sementara H_a diterima.

Hasil uji hipotesis dinyatakan diterima dikarenakan terdapat pengaruh signifikan terkait media *Lumio By Smart* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi. Pembelajaran dengan Media *Lumio By Smart* ini dapat membuat lingkungan pembelajaran lebih interaktif, efektif dan menyenangkan. Mampu menstimulasi dan mendorong siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat, selain itu media *Lumio By Smart* merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan ketentuan pembelajaran abad 21 yakni penggunaan teknologi di bidang pendidikan sebagai media pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan Rahayu (2023) bahwasannya media aplikasi atau website yang bersifat interaktif seperti Nerpod dapat memberikan pengalaman teknologi seperti video, animasi, audio dan teks sehingga dapat menarik bagi siswa dan mewakili gaya belajar siswa pada pembelajaran abad 21 ini.

Hasil penelitian dengan menggunakan media *Lumio By Smart* terdapat adanya kelebihan dalam penelitian ini yaitu dapat membuat lingkungan pembelajaran lebih interaktif, efektif, menyenangkan dan menarik. Media ini menjadikan siswa lebih terlibat aktif, dan fokus, selain itu pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Melalui media ini siswa dapat termotivasi dengan baik, karena kreativitas siswa dalam berpikir dapat berkembang dan meningkat, tentunya hasil belajar siswa juga ikut terpengaruh. Adapun ditemukannya kekurangan dalam penelitian ini yaitu belum terbiasanya siswa dengan suasana pembelajaran menggunakan media berbasis *website* seperti *Lumio By Smart* ini, sehingga diperlukan peran guru sebagai fasilitator dalam mengarahkan siswa untuk mengakses *website* dan bagaimana cara kerja media ini. Oleh Sebab itu, siswa diperlukan pembiasaan terlebih dahulu terkait penggunaan media *Lumio By Smart* dalam proses pembelajaran, sehingga membutuhkan persiapan dan waktu penelitian relatif lebih lama supaya proses pembelajaran berjalan lancar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulannya bahwasannya media *Lumio By Smart* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan perolehan nilai *Sig (2-tailed)* yaitu sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05. Sementara itu, dalam analisis data hasil belajar siswa didapatkan nilai *Sig (2-tailed)* yaitu sebesar 0,004 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat diartikan bahwasannya kelas

eksperimen memiliki pengaruh yang signifikan setelah diberikan treatment dengan menggunakan media *Lumio By Smart* dibandingkan pada kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment* dengan menggunakan media tersebut.

REFERENSI

- Global Creativity Index. Global Creativity Index viewed 16th June, 2016. (2021) <http://www.edutopia.org/blog/creativity-index-el-sistema-mark-phillips>. Diakses Pada Tanggal 20 September 2023.
- Hasnah, N. (2023). Pengembangan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Geografi. *Nangroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(3).
- Inanta, R., Zulhaji, Z., & Indrayani, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod Pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418-424.
- Kurniawan, A., Kurnianto, F. A., Yushardi, Y., Susiati, A., & Pangastuti, E. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Group Investigation Berbantuan Media Google Earth Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(2), 186-200.
- Meneses, B. W. A., Navia Mendez, N. R., Pabon Muñoz, C. A., & Papamija Muñoz, M. Y. (2022). Uso De La Herramienta Smart Learning Suite Para El Fortalecimiento De Las Competencias Operacionales Básicas De Las Matemáticas Para Estudiantes Del Grado Quinto De La Institución Educativa La Herradura, Sede Garbanzal Municipio De Almaguer–Cauca (*Doctoral Dissertation, Universidad De Cartagena*).
- Osipova, E., & Bagrova, Y. Y. (2022). Lumio by Smart in Distance Learning: a Case of EFL Vocabulary Learning. *Russian Linguistic Bulletin*, (5 (33)), 7.
- Putri, T. C., Sugiarti, Y., & Suryadi, G. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edufortech*, 6(2).
- Rahayu, W. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Berbantuan Model Pembelajaran RADEC Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi (*Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung*).
- Rasnawati, A., Rahmawati, W., Akbar, P., & Putra, H. D. (2019). Analisis kemampuan berfikir kreatif matematis siswa SMK pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di kota Cimahi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 164-177.
- Safrina, D. (2019). Keterampilan Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Menggunakan Model Project Based Learning (Pjbl) Pada Materi Sistem Ekskresi Di MTSN 3 Bireuen (*Doctoral dissertation, UIN Ar- Raniry*).

- Salsabilla, A. D., Astutik, S., Nurdin, E. A., Kurnianto, F. A., & Mujib, M. A. (2023). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Geografi SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 157-165.
- Sintya, W. K., Purwanto, A., & Sakti, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SMAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal kumparan fisika*, 1(3 Desember), 7-12.
- Wahyuningrat, L. P., Yushardi, Y., Nurdin, E. A., Astutik, S., & Mujib, M. A. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius Digital (E-KOKAMI) Flashcard Quizlet Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 114-131.
- Warid, T. H., Yushardi, Y., Mujib, M. A., Astutik, S., & Apriyanto, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending (CORE) Berbantuan Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(2), 175-185.