

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era abad 21 ini, terjadinya perkembangan teknologi dan informasi sebagai pengadaan berbagai fasilitas teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan efektifitas dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat keberlangsungan proses persatuan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan ini didorong dengan adanya era globalisasi yang semakin maju ini, yang sedang populer saat ini dalam dunia pendidikan yaitu adanya pemanfaatan internet. Dengan memanfaatkan internet dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam menelusuri informasi dari berbagai sumber tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Ariyanti dkk, 2018 : 73). Namun, bukannya menggunakan *smartphone* dalam mencari informasi materi pelajaran atau menyelesaikan tugas, para siswa justru menggunakan *smartphone* untuk bermain *games* atau menjelajah sosial media. Dengan kebiasaan inilah yang mengakibatkan peserta didik kurang dalam berpikir kreatif dan mengalami kesulitan untuk menganalisis permasalahan ilmiah.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Sudjana, 2009 : 9). Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama berlangsungnya proses belajar siswa dengan proses mengajar guru sehingga terjadi interaksi belajar mengajar, tidak hanya datang begitu saja untuk dapat tumbuhan tanpa pengaturan dan perencanaan yang seksama.

Saat ini pemerintah telah menerapkan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Nadiem Anwar Makarim, sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan alasan diterapkannya PTMT dikarenakan Indonesia

sudah tertinggal dari negara lain pada bidang pendidikan maka dengan adanya PTMT ini diharapkan agar dapat mencegah kurangnya kehilangan belajar (*lost of learning*) dari siswa. Indonesia sudah tertinggal dibandingkan dengan negara lain, maka dengan adanya PTM ini diharapkan dapat mencegah *lost of learning* dari siswa. Guru memerlukan model pembelajaran yang dapat menyesuaikan kebutuhan dan tujuan pembelajaran selama proses PTMT ini. Jordan dalam (Yanuarti & Sobandi, 2016 : 11) yang menyatakan bahwa masalah yang biasa terjadi di dunia pendidikan adalah belum mampu guru dalam menggunakan, serta menerapkan model pembelajaran sebagai teknik pembelajaran yang adaptif secara bijak. Guru dapat memanfaatkan *blended learning* sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan selama PTM ini.

Model pembelajaran yang bersifat satu arah saja yaitu *teacher centered* merupakan salah satu faktor kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap pembelajaran. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Adeleye (2020 : 12), bahwa model pengajaran konvensional inilah yang menekankan pengajaran dengan cara hafalan sehingga aliran informasi atau pengetahuan hanya terjadi searah saja yaitu dari guru ke siswa dan tidak mendorong perolehan keterampilan yang diperlukan untuk pemahaman siswa tentang prinsip, konsep, dan fakta.

Seiring dengan berkembangnya zaman, terdapat berbagai macam model pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang sedang sering digunakan yaitu model pembelajaran *Blended Learning*. Hal ini selaras dengan pernyataan Rusman (2011 : 134) bahwa model pembelajaran yang menggabungkan dua atau lebih pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran disebut dengan *blended learning*.

Setiap model pembelajaran memiliki keuntungan yang diperoleh oleh pendidik dalam pembelajaran dengan menggunakan suatu model. Setiap model

pembelajaran memiliki keuntungan yang diperoleh oleh pendidik dalam pembelajaran dengan menggunakan suatu model. Selaras dengan pernyataan dari Graham (2014 : 636) bahwa terdapat alasan mengapa pendidik lebih memilih untuk menggunakan *blended learning* daripada model pembelajaran *online* lainnya, yang didasari oleh: pedagogi yang lebih baik, adanya peningkatan akses dan fleksibilitas, dan peningkatan biaya-manfaat. Selain itu, Sari (2015 : 23) menyatakan bahwa dalam pembelajaran *blended learning*, siswa tidak hanya bersandar pada materi yang hanya diberikan oleh pendidik tetapi bisa dengan menggali materi dengan berbagai cara diantaranya dengan membaca buku di perpustakaan, melakukan diskusi atau *sharing* dengan teman kelas maupun teman saat online, mengakses website, melalui *search engine*, portal maupun *blog*, atau bisa dengan media lain seperti aplikasi pembelajaran dan tutorial pembelajaran lainnya

Dalam pembuatan media pembelajaran dapat digunakan dengan melalui pemanfaatan internet yang kita kenal dengan media pembelajaran berbasis internet. Proses pembelajaran yang telah didukung dengan berbagai media pembelajaran yang sudah lebih maju dapat mengundang atensi dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Palennari *et al*, 2018 : 48).

Pada saat ini terjadinya perkembangan dalam bidang teknologi yang menciptakan perubahan-perubahan terbaru dengan ditandai dari berlimpahnya macam-macam jejaring sosial media. Dengan majunya jejaring sosial yang semakin tinggi mengakibatkan munculnya berbagai *platform* yang ada di media sosial. Sebagian dari *platform* yang telah dikembangkan bisa di unduh melalui aplikasi android yang disebut dengan *Play store* dan melalui aplikasi IOS seperti *Appstore* (Febianti dkk, 2019 : 87).

Materi Tumbuhan (*Plantae*) merupakan materi yang diajarkan pada kelas X sesuai dengan tuntutan Kurtilas. Pada materi ini siswa diberikan pembelajaran mengenai ciri-ciri tumbuhan, mengidentifikasi kelompok tumbuhan (*Bryophyta*, *Pteridophyta*, dan *Spermatophyta*). Dalam mengidentifikasi tumbuhan, terdapat beberapa kesulitan yang dialami peserta didik, seperti

mengklasifikasikan suatu tumbuhan, istilah-istilah ilmiah yang belum dipahami oleh peserta didik dan beberapa sub-materi yang kurang dikuasai oleh peserta didik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran diperlukan media yang dapat membantu peserta didik guna melewati kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dengan menggunakan aplikasi *PlantNet*. *PlantNet* merupakan aplikasi dengan fitur pengambilan gambar dalam mengidentifikasi berbagai tumbuhan. Aplikasi ini tersedia di seluruh perangkat seperti *iPhone*, *iPad*, dan *Android*. Dalam menggunakan aplikasi ini dapat mengidentifikasi daun, buah, bunga, kulit kayu dan klasifikasi dari tumbuhan (Goeau, H. dkk. 2014 : 13). Dengan digunakannya aplikasi *PlantNet* dapat membantu dalam mengenali berbagai jenis tumbuhan hanya dengan melalui pengambilan foto tanaman disekitar ataupun foto tanaman yang sudah tersimpan di gallery *smartphone*. Selain berfungsi dalam mengidentifikasi morfologi daun, bunga, buah, kulit kayu dan klasifikasi membuat siswa dapat memperoleh banyak informasi baru melalui aplikasi ini

Selain aspek afektif dan aspek kognitif, setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan yang cakap. Salah satunya adalah pembelajaran Biologi yaitu kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir yang mendasar dari kreativitas siswa yang digunakan dalam melahirkan gagasan baru dalam menghadapi suatu masalah. Dalam hal ini, Siswono (2008 : 78) menyatakan berpikir kreatif merupakan proses yang digunakan ketika kita ingin memunculkan suatu buah pikiran baru. Hal itu menggabungkan ide-ide yang sebelumnya dilakukan. Dijelaskan oleh Nurmasari dkk (2014 : 351-358) bahwa keterampilan yang perlu dikembangkan dalam kehidupan dalam menghadapi dunia pendidikan yang semakin kompetitif yaitu keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara (Lampiran F.7) yang dilakukan pada tahun 2021 dengan guru Biologi di salah satu Madrasah Aliyah di Kota Manado, diperoleh informasi adanya permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran yang terus

monoton tidak bisa menarik perhatian dari peserta didik sehingga kurang menarik belajar peserta didik. Kurangnya variasi model pembelajaran membuat siswa sering kali merasa kesulitan untuk memahami materi pelajaran biologi karena dapat diketahui bahwa pada materi pelajaran Biologi terdapat banyak istilah asing atau istilah ilmiah yang jarang di dengar maupun diketahui oleh peserta didik. Selain itu kurangnya waktu belajar di dalam kelas juga merupakan salah satu faktor rendah nya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Solusi untuk permasalahan yang telah dipaparkan maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses belajar siswa, sebagai salah satu upaya untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari materi tumbuhan yang bersifat abstrak dan mengandung banyak istilah yang cukup sulit untuk dimengerti yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran *Blended Learning* berbantu Aplikasi PlantNet akan menjadi suatu terobosan yang baru, agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran Biologi, karena pada model pembelajaran *Blended Learning* berbantu aplikasi *PlantNet* membelajarkan siswa untuk berpikir kreatif dalam mengidentifikasi berbagai jenis tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Dari latar belakang yang telah dipaparkan dilakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantu Aplikasi PlantNet Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Tumbuhan*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Blended Learning* berbantu aplikasi *PlantNet* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Tumbuhan?

2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbantu aplikasi *PlantNet* pada materi tumbuhan?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbantu aplikasi *PlantNet* pada materi tumbuhan?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* berbantu aplikasi *PlantNet* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Tumbuhan?
5. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Blended Learning* berbantu aplikasi *PlantNet* pada materi Tumbuhan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran *Blended Learning* berbantu aplikasi *PlantNet* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada Materi Tumbuhan.
2. Menganalisis kemampuan kreatif siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbantu aplikasi *PlantNet* pada materi tumbuhan.
3. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbantu aplikasi *PlantNet* pada materi tumbuhan.
4. Menganalisis pengaruh pembelajaran *Blended Learning* berbantu Aplikasi *PlantNet* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Tumbuhan.
5. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan pembelajaran *Blended Learning* berbantu aplikasi *PlantNet* pada materi Tumbuhan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran maupun masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan melalui implementasi model pembelajaran *Blended Learning* berbantu Aplikasi PlantNet. Sekaligus dapat bahan dasar dalam mengembangkan model pembelajaran baru yang dianggap dapat digunakan sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Membantu guru untuk menambah wawasan mengenai model pembelajaran *Blended Learning* berbantu Aplikasi PlantNet sehingga dapat dijadikan alternatif dalam pemilihan model pembelajaran Biologi yang lebih efektif. Selain itu dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan menjadikan model ini sebagai referensi guru dalam melakukan variasi pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan melalui penerapan model pembelajaran *Blended Learning* berbantu Aplikasi PlantNet terutama pada pembelajaran Biologi materi Tumbuhan. Dengan penelitian ini diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih terciptanya kondisi pembelajaran yang berbeda agar siswa dapat merasakan bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya ketika melakukan penelitian yang membahas lebih luas mengenai model

Blended Learning berbantu Aplikasi *PlantNet* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Tumbuhan. Serta memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti untuk memilih model pembelajaran yang tepat bagi penulis dalam pembentukan menjadi guru yang professional.

E. Kerangka Pemikiran

Dengan adanya perkembangan dalam bidang teknologi dan informasi ini harus membuat dunia pendidikan ikut berkembang juga sehingga dapat memenuhi dalam mencapai kecepatan teknologi dan informasi dengan menjadikan budaya generasi muda bersama dengan tercapainya tujuan dalam pendidikan nasional. Penggunaan internet yang menggunakan *gadget* atau *smartphone* telah berbanding lurus dengan kemajuan teknologi informasi. Saat ini, didukung dengan adanya pandemic COVID-19 Penggunaan *smartphone* oleh siswa digunakan demi melancarkan siswa dalam berkomunikasi dan mencari informasi seputar materi pelajaran yang ada di internet.

Menurut Amalia (2017 : 2) dalam Maulida (2021 : 80) bahwa *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran konvensional (tatap muka) maupun dengan model pembelajaran lain dan pembelajaran secara *online* atau menggunakan teknologi. Model *Blended learning* bertujuan untuk mengatasi masalah keterbatasan waktu yang dimiliki dalam kegiatan pembelajaran.

Karakteristik tertentu yang dimiliki oleh model *Blended Learning* diantaranya: (1) model pembelajaran yang menggabungkan gaya pembelajaran dengan penggunaan berbagai media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, (2) kombinasi antara pembelajaran mandiri melalui *online* dengan pembelajaran secara tatap muka fasilitator bersama peserta didiknya dengan menggabungkan pembelajaran secara mandiri, (3) proses pembelajaran yang didukung secara efektif dari segi penyampaian, cara belajar dan gaya pembelajarannya, (4) dalam pembelajaran

blended learning, orang tua dan guru memiliki peran penting dalam pembelajaran siswa baik di sekolah maupun melalui *online* (Nurhadi, 2020 : 124).

Langkah-langkah mengenai proses pembelajaran dalam model *Blended Learning* menurut Ramsay (2001) dalam Marlina (2020 : 107) diantaranya sebagai berikut: 1) pencarian informasi secara *online* maupun secara *offline* dengan berdasarkan pada relevansi, validitas, reliabilitas, dan juga konten, 2) menemukan, memahami, dan mengkonfrontasikan ide atau gagasan, 3) menginterpretasikan informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang didapatkan, 4) mengkomunikasikan ide atau gagasan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas secara *online* dan *offline*, 5) mengkonstruksikan pengetahuan melalui proses analisis, diskusi, dan penarikan kesimpulan informasi yang dapat dilakukan secara berkelompok maupun secara mandiri dari fasilitas *online* maupun *offline*.

Aplikasi yang digunakan dalam mengidentifikasi suatu jenis tumbuhan adalah *PlantNet*. Aplikasi ini dapat memudahkan ahli botani dalam pekerjaannya, bukan hanya itu, aplikasi ini juga membantu guru dalam mengenalkan berbagai jenis tumbuhan ke peserta didik. Selain itu, aplikasi ini bisa digunakan oleh peserta didik dalam mencari tahu jenis-jenis tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar (Rifa'i, dkk., 2020 : 30).

Ekspresi dari setiap individu dalam mengutarakan pendapat-pendapat yang baru terhadap lingkungannya disebut dengan berpikir kreatif. Gagasan tersebut mencerminkan orisinalitas dari suatu individu. Berdasarkan ungkapan yang unik dari individu tersebut maka diharapkan menghasilkan ide dan produk yang dapat membantu dalam pemecahan masalah (Munandar, 2009 : 45). Setiap kemampuan peserta didik memiliki indikator atau aspek yang digunakan dalam menilai kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Munandar (2009 : 88-91), berpikir kreatif memiliki 4 (empat) aspek, sebagai berikut : 1) berpikir lancar (*fluency*), 2) berpikir luwes (*flexibility*), 3) berpikir orisinal (*originality*), 4) berpikir elaboratif (*elaboration*).

Dunia tumbuhan (kingdom *plantae*) meliputi organisme multiseluler yang sel-selnya telah terdiferensiasi, bersifat eukariotik, dan memiliki dinding sel selulosa. Hampir seluruh anggota tumbuhan memiliki klorofil dalam selnya sehingga bersifat autotrof atau dapat menyusun makanan sendiri. Kebanyakan tumbuhan memiliki organ reproduksi multiseluler, yang disebut *gametangium*. Organisme yang termasuk tumbuhan adalah lumut, tumbuhan paku, dan tumbuhan biji (Irnaningtyas, 2014 : 259). Tumbuhan, seperti sebagian besar hewan, memiliki organ-organ yang tersusun atas jaringan-jaringan yang berbeda, yang pada akhirnya terdiri dari berbagai tipe sel yang berbeda. Jaringan (*tissue*) adalah sekelompok sel dengan fungsi atau struktur yang sama, atau dua-duanya. Organ terdiri dari sejumlah tipe jaringan yang bersama-sama melaksanakan fungsi-fungsi tertentu (Campbell, 2008 : 316). Adapun skema kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.1.

F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, hipotesis penelitiannya sebagai berikut:

H_0 ($t_{hitung} < t_{tabel}$) = Tidak terdapat pengaruh model *Blended Learning* berbantu aplikasi PlantNet terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi Tumbuhan

H_1 ($t_{hitung} > t_{tabel}$) = Terdapat pengaruh model *Blended Learning* berbantu aplikasi PlantNet terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi Tumbuhan

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantu Aplikasi PlantNet Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Tumbuhan” sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian oleh Nukhtabul Haka, dkk (2020 : 8), dijelaskan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. hal ini ditunjukkan

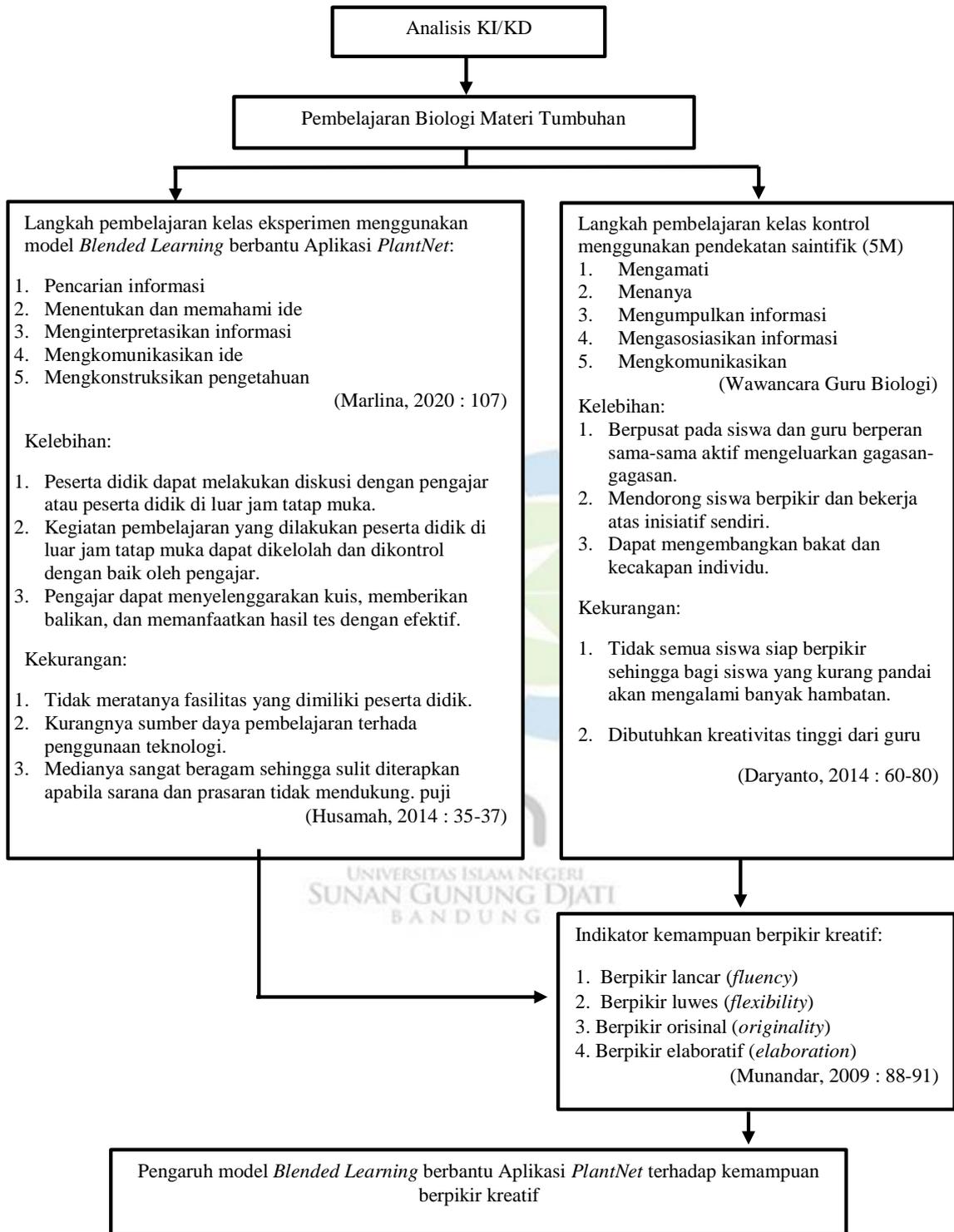
dengan hasil keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Blended Learning* pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata posttest sebesar 79,39 dengan nilai N-gain 0,62, sementara pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata posttest sebesar 69,47 dengan nilai N-gain 0,41. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dikarenakan adanya pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* memberikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik kelas eksperimen.

2. Dalam hasil penelitian oleh Iik Siti, dkk (2021 : 215), didapatkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *Blended Learning* lebih efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan metode ceramah. berdasarkan uji statistic t independen pada nilai siswa kelas X jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMK Model Patriot IV Ciawigebang, hasil pengujian hipotesis posttest menunjukkan nilai $t_{hitung} 8,282 > t_{tabel} 2,014$ dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (sig<0,05), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2021 : 13) yang dilakukan di kelas VIII SMP Kampus Padangsidempuan, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning*.
4. Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Rochmad (2020 : 478) pada siswa SMPN 3 Temanggung, menghasilkan nilai gain $g = 0,30$ yang berarti terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* mengalami peningkatan daripada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

5. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Resien, dkk (2020 : 883) menunjukkan hasil terdapat perbedaan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Blended Learning* yaitu sebesar 76,07 sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas control yang menggunakan model *expository learning* yaitu sebesar 71,01. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kelompok yang menggunakan model *Blended Learning* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif daripada kelas yang menggunakan *expository learning*.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Maryam (2018 : 31) hasil perhitungan uji hipotesis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 1,864$ dan $t_{tabel} = 1,645$ dengan $DK = \{ t \mid t > 1,645 \}$. Dengan demikian $t_{hitung} \in DK$ sehingga H_0 nya ditolak. Berdasarkan hasil uji tersebut, maka dapat diketahui bahwa *blended learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif.
7. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri (2021 : 45) dari hasil analisis data yang diperoleh data penelitian kelas kontrol pada aspek kelancaran (*fluency*) dan aspek penguraian (*elaboration*) memperoleh persentase 39% dan 38% yang keduanya termasuk dalam kategori interpretasi kurang baik terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Sedangkan pada aspek kelenturan (*flexibility*) dan aspek keaslian (*originality*) interpretasi kelas kontrol terhadap kemampuan berpikir kreatif termasuk dalam kategori cukup baik. Pada hasil analisis data penelitian kelas eksperimen, pada aspek kelancaran (*fluency*) dengan persentase sebesar 71%, aspek keaslian (*originality*) sebesar 75%, aspek penguraian (*elaboration*) termasuk dalam kategori baik dengan persentase 75%, dan aspek kelenturan (*flexibility*) termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 81%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Blended Learning* berpengaruh dalam kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

8. Dalam hasil penelitian Pujianto, dkk (2020 : 18) diperoleh nilai signifikan pada penggunaan aplikasi *PlantNet* sebesar 0,000, yang artinya terdapat pengaruh penerapan penggunaan aplikasi *PlantNet* dan tanpa penggunaan aplikasi *PlantNet* terhadap hasil belajar IPA kelas VII. Nilai rata-rata pada penggunaan aplikasi *PlantNet* yaitu sebesar 98,270. Sedangkan nilai rata-rata pada penerapan diskusi kelas yaitu sebesar 77,855. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi *PlantNet* memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa.





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir