

## PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK MENGUNAKAN MODEL *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI EDMODO

Siti Khofifah<sup>1)</sup>, Yuyu Laila Sulastri<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>SMK Telkom, Bandung, Indonesia.  
e-mail: sitikhofifah11@gmail.com

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia.  
e-mail: yuyu.ls1809@gmail.com

### **Abstract**

*This research was motivated by the low creative thinking ability of students in learning mathematics. One alternative learning that can be applied to improve student creative thinking ability is the Blended Learning (BL) model with the help of the edmodo application. The purpose of this study was to see the increase in creative abilities, accountability character, and the relationship between accountability characters and creative thinking ability through the application of the BL model assisted by the Edmodo application. The research method used is a quasi-experimental method. The population in this study were all student of class X in one of the secondary schools in Bandung Regency with a sample of class X IPA 1 as the experimental class and X IPA 2 as the control class. The instrument used was a creative thinking ability test. Based on the results of the Mann Whitney analysis of the creative thinking ability test of students, the increase in creative thinking ability that learn to use the BL model is better for student who use the Discovery Learning Model. The accountability character of students who use the BL model with Edmodo applications has a good interpretation. The accountability character of students has a positive relationship with creative thinking ability and low interpretation.*

**Keyword:** *Blended Learning Model, Discovery Learning Model and Creative Thinkng Ability, Accountability character.*

### **1. PENDAHULUAN**

Sejak bergulirnya era reformasi, banyak problematika pendidikan yang ada di negara kita ini. Hal ini bermula dari penilaian banyak orang terhadap *out put* hasil pendidikan di Indonesia yang belum sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia yaitu untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat diwujudkan dengan pendidikan yang bermutu. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi-potensi positif yang ada pada peserta didik (Widodo, 2015). Untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu diantaranya pendidikan harus mengikuti perkembangan jaman pada abad sekarang yaitu abad 21 dengan menggunakan teknologi terkini.

Abad ke-21 bisa disebut juga sebagai abad pengetahuan, abad ekonomi berbasis pengetahuan, abad teknologi informasi, globalisasi, revolusi industri 4.0 (Redhana, 2019). Diabad 21 ini keadaan pendidikan mengalami perubahan yang sangat cepat. Penyiapan sumber daya manusia yang menguasai keterampilan abad ke-21 akan efektif jika ditempuh melalui jalur pendidikan. Perubahan kurikulum telah dilakukan oleh pemerintah. Kurikulum 2013 sesungguhnya telah mengakomodasi keterampilan abad ke-21, baik dilihat dari standar isi, standar proses, maupun standar penilaian. Perkembangan teknologi tidak dapat kita hindari lagi di abad 21 ini.

Perkembangan teknologi yang merata dan semakin marak disetiap bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan memaksa untuk mengikuti laju perkembangan teknologi. Dalam pendidikan abad 21 teknologi sudah menjadi pelengkap utama dalam setiap kegiatan pembelajaran. Inovasi-inovasi baru muncul untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai dampak dari perkembangan teknologi. Jack Febrian (Megahantara, 2017) mengemukakan, teknologi adalah aplikasi ilmu dan engineering untuk mengembangkan mesin dan prosedur agar memperluas dan memperbaiki kondisi manusia, atau paling tidak memperbaiki efisiensi manusia pada berbagai aspek. Krishnasamy (Mudrikah, A., Saefuloh, N. A., & Gintings, A., 2020) menyatakan hal yang senada yaitu efektivitas pengajaran tergantung pada

penggunaan media dalam pembelajaran tersebut. Secara luas, teknologi merupakan semua manifestasi dalam arti materiil yang lahir dari daya cipta manusia untuk membuat segala sesuatu yang bermanfaat guna mempertahankan kehidupannya.

Berdasarkan hasil penelitian tidak semua pendidik di Indonesia memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan 62,15% pendidik jarang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Syukur (Nurhaidah, 2017). Jika hal ini tetap dibiarkan, maka efektivitas dan efisiensi pembelajaran menjadi rendah Wena (Soewarno, dkk., 2016). Dari permasalahan tersebut, maka seharusnya pendidik berupaya mengatasi kendala-kendala yang dihadapinya supaya dapat menggunakan media berbasis komputer. Menurut Nasution (Soewarno, dkk., 2016) pendidik memegang peranan penting terhadap perkembangan teknologi pendidikan sehingga harus berusaha mempelajari cara penggunaannya. Alat teknologi pendidikan modern bukanlah musuh pendidik akan tetapi sebagai alat pembantu pendidik.

Selain pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran kemampuan berpikir kreatif harus menjadi salah satu kemampuan penting untuk abad 21, Kreatif menurut Gana (Huda, dkk., 2017: 382) dapat diartikan sebagai berikut :

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya dengan menekankan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan mengkombinasikan memecahkan atau menjawab masalah dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

Menurut Sunito, dkk. (Rhosalia, 2016) kemampuan berpikir kreatif merupakan kunci untuk meraih keberhasilan dalam menyelesaikan masalah, karena kreativitaslah yang menjembatani antara tahap pengelolaan kognisi terhadap tahap eksekusi agar seseorang memiliki prestasi atau hasil yang meyakinkan. Kemampuan berpikir kreatif menekankan pada beberapa indikator. Silver (Muthaharah, dkk., 2018) menjelaskan bahwa untuk menilai kemampuan berpikir kreatif anak dan orang dewasa dapat dilakukan dengan menggunakan "*The Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)*". Tiga komponen yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif melalui TTCT adalah kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*).

Pada kenyataannya peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif matematik relatif rendah. Menurut *Organisation for Economic Co-operation and Development* (Kurniati, dkk., 2016) menunjukkan bahwa ketika PISA 2012, Indonesia mendapatkan skor rata-rata kemampuan matematika peserta didik yaitu 375, skor tersebut menunjukkan Indonesia berada di bawah rata-rata skor OECD yaitu 494. Dari skor matematika peserta didik Indonesia tersebut, hanya 0,3 % peserta didik yang dapat mengerjakan soal matematika pada level 5 dan level 6. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam berpikir kreatif matematik peserta didik Indonesia rendah.

Kondisi di tempat penelitian menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik, hal tersebut ditunjukkan oleh nilai hasil ulangan akhir semester ganjil peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Pembelajaran yang didapat oleh peserta didik yaitu dengan model pembelajaran pada kurikulum 2013 saja dimana pembelajarannya hanya pada saat di dalam kelas atau tatap muka, sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik kurang terlatih. Dari hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik kurang mampu menyelesaikan masalah matematika dengan cara yang berbeda, hal ini terlihat dari presentasi peserta didik setiap kelompok memiliki jawaban dengan cara yang sama. Lebih lanjut hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran matematika, beliau mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih kurang dari 50%.

Pada abad 21 selain kemampuan kognitif dalam hal ini berpikir kreatif yang perlu dimiliki oleh peserta didik, peserta didik juga harus memiliki karakter diantaranya adalah rasa ingin tahu, inisiatif, gigih, memiliki rasa tanggung jawab, *leadership*, dan *accountability*. *Accountability* adalah salah satu aspek kepribadian yang perlu dimiliki oleh peserta didik karena dengan kekreatifan peserta didik tersebut tetap harus memiliki alasan dan dasar yang jelas agar apa yang peserta didik kerjakan dapat dipertanggung jawabkan. Memiliki alasan dan dasar yang jelas dalam setiap langkah dan tindakan yang dilakukan adalah pengertian dari karakter *accountability* atau akuntabilitas (Panduan Implementasi kecakapan abad 21). Menurut Sabeni dan Ghozali (Karmawan dan Yanuar, 2018: 42) 'Akuntabilitas atau pertanggungjawaban

(*accountability*) merupakan suatu bentuk keharusan seseorang untuk menjamin bahwa tugas dan kewajiban yang diembannya sudah dilaksanakan sesuai ketentuan yang berlaku.’

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada pendidik mata pelajaran matematika diperoleh data bahwa karakter akuntabilitas peserta didik terhadap mata pelajaran matematika masih rendah. Terlihat pada saat pembelajaran sebagian peserta didik tidak dapat mempresentasikan hasil yang mereka kerjakan dalam hal ini berarti peserta didik tidak memiliki alasan dan dasar yang jelas atas apa yang mereka kerjakan.

Untuk mengatasi permasalahan di atas diperlukan model pembelajaran yang sejalan dengan abad 21 yaitu model *Blended Learning*. Istilah tersebut mengandung arti yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi pembelajaran. *Blended Learning* merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode *e-learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-learning* dengan metode konvensional atau tatap muka (*face to face*). *Blended learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik. Menggabungkan aspek *Blended Learning* seperti pembelajaran berbasis *web*, *streaming* video, komunikasi. Pemilihan model ini juga merujuk pada hasil penelitian Rochmad dan Rais (2019) menyatakan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan pembelajaran model *Blended Learning* lebih baik dari pembelajaran menggunakan *Discovery Learning*.

Penerapan model *Blended Learning* memerlukan sebuah aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari *Blended Learning* tersebut. Aplikasi yang digunakan adalah edmodo. Edmodo adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan pendidik untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga peserta didik dapat terhubung dengan teman sekelas dan pendidik kapan saja dan dimana saja (Wahono dan Wibawa, 2017).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas diharapkan melalui penerapan model *Blended Learning* berbantuan aplikasi edmodo mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik SMA.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Populasinya adalah seluruh peserta didik SMA kelas X disalah satu SMA Swasta di Kabupaten Bandung tahun ajaran 2019-2020. Adapun sampelnya adalah peserta didik kelas X IPA 1 sebagai kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran menggunakan Model *Blended Learning* dengan berbantuan aplikasi edmodo dan peserta didik kelas X IPA 2 sebagai kelas kontrol yang mendapat pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data adalah tes kemampuan berpikir kreatif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah data *gain* ternormalisasi (*N-Gain*). Berdasarkan hasil analisis terhadap *N-Gain* peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh rerata *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,29 dan 0,14. Hal ini menunjukkan bahwa rerata skor *N-Gain* kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Hal ini disebabkan pada pembelajaran dengan Model *Blended Learning* dengan berbantuan aplikasi edmodo peserta didik terbiasa mempelajari materi dengan mandiri sebelum kelas tatap muka, berdiskusi melalui kelas online maupun tatap muka, dan mencari materi dan contoh yang lebih lengkap pada situs di internet sehingga peserta didik dapat mengidentifikasi permasalahan yang mereka kerjakan, dan saat pengerjaan soal *posttest* peserta didik lebih memahami maksud dari permasalahan yang diberikan, sedangkan kelas kontrol yang sebagian besar peserta didik masih belum memahami maksud dari permasalahan. Hasil rerata peningkatan *N-Gain* berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Rerata *N-Gain* Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	<i>N-Gain</i>	
		Eksperimen	Kontrol
1	Menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam jawaban (kefasihan)	0,44 (Sedang)	0,22 (Rendah)
2	Menyelesaikan masalah dengan satu cara kemudian dengan cara lain dan peserta didik memberikan penjelasan tentang berbagai metode penyelesaian itu (Fleksibilitas).	0,13 (Rendah)	0,12 (Sedang)
3	Memeriksa jawaban dengan berbagai metode penyelesaian dan kemudian membuat metode baru yang berbeda (kebaruan).	0,25 (Sedang)	0,06 (Rendah)

Setelah diperoleh data *N-Gain* kemudian dilakukan analisis data *N-Gain* dengan tujuan untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan Model Blended Learning berbantuan aplikasi edmodo dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan Model *Discovery Learning*. Uji yang dilakukan yaitu uji perbedaan rerata.

Dari hasil pengujian Kolmogorov Smirnov untuk kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansinya sebesar 0,000 dari 32 orang peserta didik dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikasinya sebesar 0,000 dari 30 orang peserta didik. Dengan nilai signifikansi kedua kelas yang kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *N-gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji statistik *non-parametric* menggunakan uji *Mann-Whitney*.

Setelah diketahui data nilai *N-Gain* kelas eksperimen berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji statistik *non-parametric* menggunakan uji *Mann-Whitney* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan Hasil uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai sig.(2-tailed) = 0,017. Uyanto (2009:328) menyatakan bahwa tampilan sig. dari SPSS adalah untuk dua pihak (2-tailed) sehingga untuk uji satu pihak harus membagi dua menjadi  $\frac{0,017}{2} = 0,0085$ . Berdasarkan hasil pengujian sig.(1-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *Blended Learning* dengan menggunakan berbantuan aplikasi edmodo lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

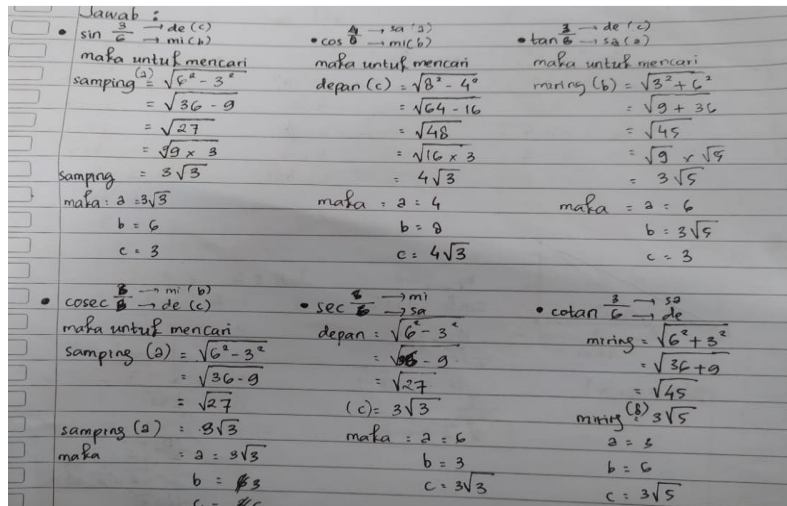
Berdasarkan hasil analisis penelitian diperoleh kesimpulan kemampuan berfikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *Blended Learning* dengan menggunakan berbantuan aplikasi edmodo lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Blended Learning* peserta didik mendapatkan pembelajaran di kelas dengan tatap muka dan juga di kelas online melalui aplikasi edmodo hal ini sejalan dengan teori menurut Elenena Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas dengan tatap muka secara konvensional (classroom lesson) dengan pembelajaran secara online sehingga jika pada pertemuan tatap muka ada materi yang tidak faham bisa dibahas di kelas online.

Saat pembelajaran di kelas peserta didik kelas eksperimen mula-mula dibagi kelompok dan masing-masing masuk ke aplikasi edmodo untuk membuka kembali handout yang sebelumnya diupload oleh pendidik dan dilakukan diskusi kelompok, kelas eksperimen dibolehkan memanfaatkan teknologi yakni handphone, dan dapat mengakses lebih banyak materi di internet bisa mengakses google, youtube, dan yang lainnya. Setelah masing-masing kelompok berdiskusi maka perwakilannya mempresentasikan di depan kelas. Selanjutnya dilihat dari butiran soal tes kemampuan berpikir kreatif di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan.

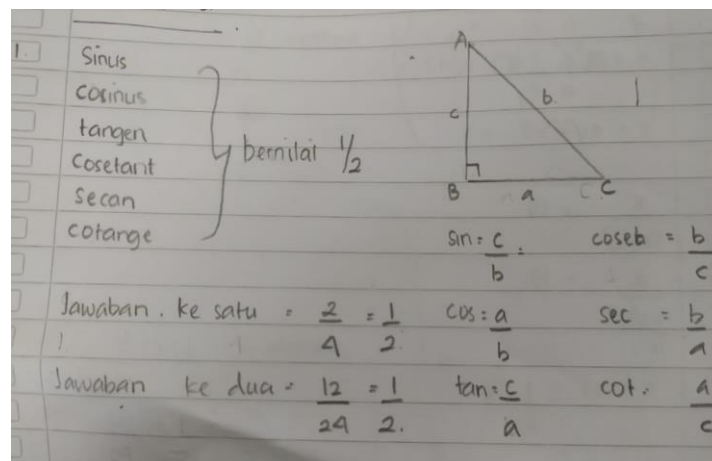
Adapun hasil analisis *N-Gain* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan indikator kemampuan analisis matematis akan diuraikan sebagai berikut:

**a. Menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam jawaban (kefasihan)**

Berdasarkan hasil analisis data pada indikator pertama tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik menunjukkan nilai *N-gain* kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol dilihat dari nilai rata-rata *N-gain* pada kedua kelas tersebut. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol karena ketika proses pembelajaran peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model blended difasilitasi menggunakan teknologi untuk mencari materi, informasi, dan contoh-contoh soal yang membuat peserta didik semakin memahami materi yang diberikan pendidik. Sedangkan untuk kelas kontrol yang menggunakan model *Discovery Learning* hanya mengandalkan Lembar Kerja Peserta Didik dan buku siswa yang mereka miliki



**Gambar 1 Jawaban Soal No Satu Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas Eksperimen Pada Indikator Pertama**



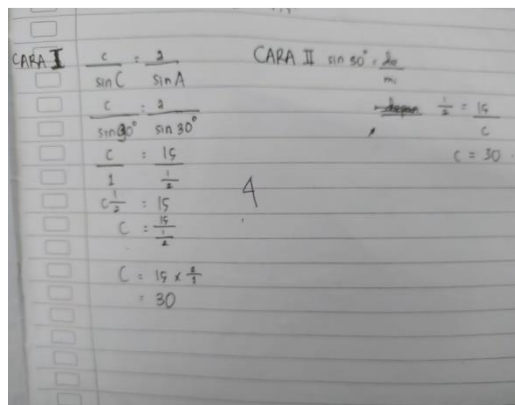
**Gambar 2 Jawaban Soal No Satu Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas Kontrol Pada Indikator Pertama**

Berdasarkan gambar 1 dan gambar 2 terlihat jawaban peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peserta didik kelas eksperimen mampu mencari nilai perbandingan yang senilai dengan  $\frac{1}{2}$  lalu mencari sisi-sisi yang belum diketahui dengan menggunakan teorema pythagoras, hal demikian meandakan peserta didik memahami maksud dari permasalahan yang diberikan sehingga dapat berpikir kreatif dengan menemukan dua jawaban. Beda halnya dengan jawaban peserta didik pada kelas kontrol

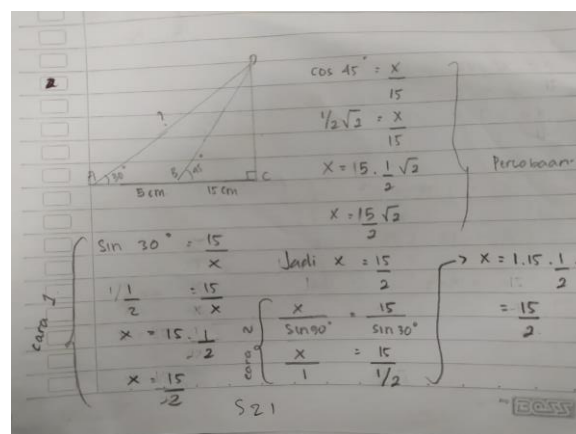
yang terlihat pada gambar 4.5 peserta didik tersebut hanya menulis dua jawaban pecahan yang senilai dengan  $\frac{1}{2}$  namun tidak mencari nilai sisi-sisi lain yang belum diketahui, hal tersebut menunjukkan peserta didik pada kelas kontrol masih kurang dapat menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam jawaban. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen lebih baik daripada kelas control.

**b. Menyelesaikan masalah dengan satu cara kemudian dengan cara lain dan peserta didik memberikan penjelasan tentang berbagai metode penyelesaian itu (Fleksibilitas).**

Indikator ini menuntut peserta didik untuk menjawab permasalahan dengan minimal dua cara. Berdasarkan hasil analisis data pada indikator kedua tes kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hal tersebut terjadi karena pada proses pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan model *Blended Learning* peserta didik mendapatkan kelas online sehingga dalam menyelesaikan masalah di rumah peserta didik bisa menanyakan atau berdiskusi di kelas online menggunakan aplikasi edmodo. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran hanya didapat disekolah saja. Dengan begitu peserta didik dapat mengetahui bahwa cara untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan lebih dari satu. Berikut ini disajikan soal tes dan hasil pengerjaan peserta didik pada soal tes kemampuan berpikir kreatif indikator kedua.



**Gambar 3 Jawaban Soal No Dua Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas Eksperimen Pada Indikator Kedua**

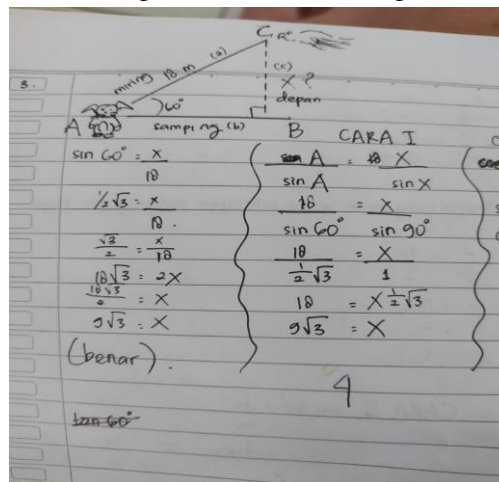


**Gambar 4 Jawaban Soal No Dua Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas Kontrol Pada Indikator Kedua**

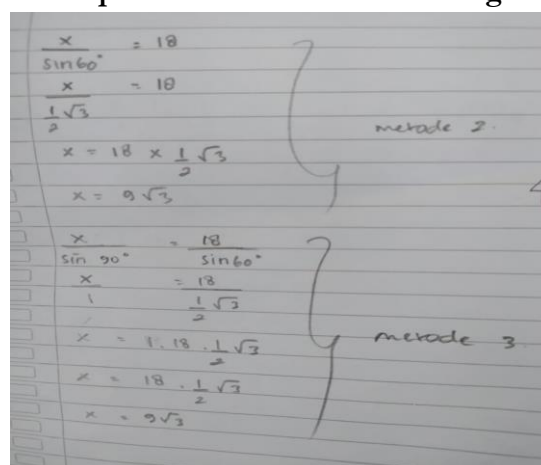
Berdasarkan gambar 3 dan gambar 4 terlihat jawaban peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas control. Peserta didik kelas eksperimen mampu menemukan dua cara penyelesaian yang berbeda dan menghitungnya dengan teliti sehingga dapat menghasilkan jawaban yang tepat. Beda halnya dengan jawaban peserta didik pada kelas control yang terlihat pada gambar 4 peserta didik tersebut juga dapat menentukan dua cara penyelesaian, namun kurangnya ketelitian dalam menghitung sehingga pada hasil akhir jawaban tidak tepat, hal tersebut menunjukkan peserta didik pada kelas control masih kurang dapat Menyelesaikan masalah dengan satu cara kemudian dengan cara lain dan peserta didik memberikan penjelasan tentang berbagai metode penyelesaian itu (Fleksibilitas ). Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen pada indikator krdua lebih baik daripada kelas control.

**c. Memeriksa jawaban dengan berbagai metode penyelesaian dan kemudian membuat metode baru yang berbeda (kebaruan).**

Indikator ini menuntut peserta didik untuk memeriksa jawaban yang telah disediakan dan menjawab soal dengan menggunakan cara atau metode lain. Berdasarkan hasil analisis data pada indikator ketiga tes kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol. Berikut ini disajikan soal tes dan hasil pengerjaan peserta didik pada soal tes kemampuan berpikir kreatif indikator ketiga.



**Gambar 5 Jawaban Soal No Tiga Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas Eksperimen Pada Indikator Ketiga**



**Gambar 6 Jawaban Soal No Tiga Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas Kontrol Pada Indikator Ketiga**

Berdasarkan gambar 5 dan gambar 6 terlihat jawaban peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas control. Peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mampu memeriksa jawaban yang terdapat pada soal dan menjawab dengan menggunakan cara lain, hal tersebut menunjukkan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama dapat memeriksa jawaban dengan berbagai metode penyelesaian dan kemudian membuat metode baru yang berbeda (kebaruan). Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen pada indikator ketiga sama dengan kelas control.

Karakter akuntabilitas peserta didik pada indikator pertama yaitu memilih cara dalam menjawab permasalahan memiliki rata-rata 3.44 dengan interpretasi Baik, untuk indikator kedua yaitu akurasi dan kelengkapan informasi yang berhubungan dengan cara-cara menemukan jawaban dari permasalahan memiliki rata-rata 3,74 dengan interpretasi sangat baik, untuk indikator ketiga yaitu kejelasan dalam memilih cara dalam menyelesaikan masalah memiliki rata-rata 3.06 dengan interpretasi baik, untuk indikator keempat yaitu penyebarluasan mengenai jawaban dari permasalahan memiliki rata-rata 3.06 dengan interpretasi baik dan untuk indikator kelima yaitu pengecekan kembali cara-cara dan hasil jawaban memiliki rata-rata 3.73 dengan interpretasi sangat baik. Maka dari itu didapat rata-rata keseluruhan dari angket karakter akuntabilitas yaitu 3.46 dengan interpretasi baik dan dapat disimpulkan karakter akuntabilitas setelah pembelajaran dengan penerapan model *Blended Learning* dengan berbantuan aplikasi edmodo memiliki interpretasi baik.

Analisis hubungan antara karakter akuntabilitas terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif sebesar 0,223 yang berarti terdapat hubungan yang lemah dan positif antara karakter akuntabilitas terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. Uji hipotesis untuk mengukur apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter akuntabilitas terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dapat terlihat dari hasil SPSS pada tabel 4.8, terlihat bahwa nilai *Sig.* sebesar 0,219 itu berarti ( $0,219 > 0,05$ ). Ini berarti tidak terdapat hubungan yang signifikan antara karakter akuntabilitas terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan korelasi *pearson* diperoleh bahwa terdapat hubungan yang rendah antara karakter akuntabilitas dengan kemampuan berpikir kreatif. Artinya karakter akuntabilitas dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diterapkan pembelajaran dengan model *Blended Learning* dengan berbantuan aplikasi edmodo tidak terdapat hubungan yang signifikan. Hal tersebut juga ditunjukkan dengan hasil analisis data angket karakter akuntabilitas yang memperoleh rata-rata 3,48 dengan kategori baik, dan hasil analisis N-gain kemampuan berpikir kreatif peserta didik dikategorikan rendah. Sehingga karakter akuntabilitas dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik tidak terdapat hubungan yang signifikan.

Penilaian terhadap karakter akuntabilitas peserta didik dapat diukur dari indikator-indikatornya, seperti indikator memilih cara dalam menjawab permasalahan. Jika peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk mencari materi lebih lengkap sehingga menemukan cara-cara dan contoh-contoh soal dengan menggunakan handphonenya karena pada proses pembelajaran *Blended Learning* difasilitasi menggunakan teknologi sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan benar maka secara tidak langsung peserta didik dapat memiliki kemampuan menyelesaikan masalah dengan satu cara kemudian dengan cara lain dan peserta didik memberikan penjelasan tentang berbagai metode penyelesaian itu (Fleksibilitas). Namun pada penelitian ini karakter akuntabilitas peserta didik pada indikator memilih cara dalam menjawab permasalahan dikategorikan sangat baik sedangkan pada indikator kemampuan menyelesaikan masalah dengan satu cara kemudian dengan cara lain dan peserta didik memberikan penjelasan tentang berbagai metode penyelesaian itu (Fleksibilitas) dikategorikan rendah. Hal ini menyebabkan hubungan antara keduanya rendah.

Indikator selanjutnya dari karakter akuntabilitas yaitu kejelasan dalam memilih cara untuk menyelesaikan masalah. Jika peserta didik dapat memahami handout yang diberikan sebelum kegiatan tatap muka dimulai, mengajukan pertanyaan atau diskusi pada aplikasi edmodo sehingga teman-temannya dapat memberikan pendapatnya, sehingga peserta didik tersebut menemukan kejelasan hal ini tentu dapat membuat peserta didik memiliki kemampuan Menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam jawaban (kefasihan). Namun pada penelitian ini karakter akuntabilitas peserta didik pada indikator kejelasan dalam memilih cara untuk menyelesaikan masalah dikategorikan baik sedangkan kemampuan menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam jawaban (kefasihan) dikategorikan sedang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara karakter akuntabilitas peserta didik dengan kemampuan berpikir kreatif terdapat hubungan dengan interpretasi rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya peran *Blended Learning* yaitu pada saat pembelajaran tatap muka hanya dilakukan diskusi saja, yang menyulitkan sebagian peserta didik untuk benar-benar memahami materi yang dipelajari, dan karakter akuntabilitas peserta didik yang baik namun kemampuan berpikir kreatifnya rendah.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan Model *Blended Learning* berbantuan aplikasi edmodo lebih baik daripada peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Karakter Akuntabilitas peserta didik setelah pembelajaran menggunakan model *Blended Learning* berbantuan aplikasi edmodo memiliki interpretasi baik. Terdapat hubungan positif antara karakter akuntabilitas dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan memiliki interpretasi rendah.

#### 5. REFERENSI

- Huda, N., dkk. (2017). Profil Berpikir Kreatif Peserta didik Dalam Memecahkan Masalah Segitiga Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematis Kelas VII SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, Vol.04 No.03.
- Karmawan & Yanuar, D. (2018). Contribution Linkage and role of village Apparatus Village Finance Management to AchiveAccountability of Vilage Revenue Expenditure Budget. *Integrated Journal of Business and Economics*.
- Kurniati, dkk. (2016). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP di Kabupaten Jember dalam Menyelesaikan Soal Berstandar PISA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Vol.20, No.2.
- Megahantara, G.S (2017). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21. *Academia.edu*.
- Mudrikah, A., Saefuloh, N. A., & Gintings, A. (2020). Problem-Based Learning Assisted by Mathematics Kit to Increase Students' Mathematical Understanding and Mathematical Disposition. *Jurnal Pendidikan MIPA*. 21 (2), 2020, 109-119.
- Muthaharah, dkk. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik SMP dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol.2, No.1
- Nurhaidah, I. (2017). Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2) 126-134.
- Redhana, W. (2019) Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 13, No1.

- Rhosalia, dkk. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menulis Naratif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Gayungan Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar, Vol.2, No.2.*
- Rochmad & Rais (2019). *Blended Learning* Menggunakan Gnomio Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik SMP. *Journal Unnes.*
- Soewarno, dkk. (2016). Kendala-Kendala yang dihadapi Guru Dalam Memanfaatkan Media Bebasis Komputer Di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar, Vol.2 No.4.*
- Wahono dan Wibawa. (2017). Penerapan Edmodo Dengan Model *Cooperative Learning* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal IT-Edu Vol.1, No.2.*
- Widodo, H. (2015). Potret Pendidikan di Indonesia dan Kesiapannya Dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA). *Cendikia, Vol.13, No.2.*