

**PENGARUH APLIKASI *ECOLIFE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS
TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh:

Indi Nur Afifah

1900246

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2023

**PENGARUH APLIKASI *ECOLIFE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS
TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG**

Oleh:

Indi Nur Afifah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Indi Nur Afifah 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

INDI NUR AFIFAH

**PENGARUH APLIKASI *ECOLIFE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS
TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Mamat Ruhimat, M.Pd.

NIP. 19610511986011002

Pembimbing II




Dr. Dina Siti Logayah, M.Pd.

NIP. 9202001198508312011

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.

NIP. 196308201988031001

Indi Nur Afifah, 2023

**PENGARUH APLIKASI *ECOLIFE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS PESERTA
DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERSETUJUAN
INDI NUR AFIFAH
PENGARUH APLIKASI *ECOLIFE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS
TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG

Penguji I



Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed.

NIP. 196110141986011001

Penguji II



Dr. Hji. Siti Nurbayani K, M.Si.

NIP. 197007111994032002

Penguji III




Dwi Iman Muthaqqin, M.H.

NIP. 198612062015041001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.

NIP. 196308201988031001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**PENGARUH APLIKASI *ECOLIFE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023
Yang membuat pernyataan

Indi Nur Afifah
NIM. 1900246

UCAPAN TERIMA KASIH

Puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Peneliti tentunya menyadari bahwa keberhasilan dari proses penyusunan skripsi ini tidak luput dari arahan, bimbingan, semangat, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran serta kekuatan dan ketenangan pikiran dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua Bapak Mohammad Nawawi dan Ibu Mulyati, kakak, adik, serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dorongan yang membuat peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan dengan baik.
4. Bapak Prof. Dr. H. Agus Mulyana, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (FPIPS) UPI yang telah memfasilitasi kebutuhan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ketua Program Studi Pendidikan IPS jenjang sarjana, Bapak Prof. Dr. Sapriya, M.Ed. atas izin serta dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. H. Dadang Sundawa, M.Pd. selaku dosen wali akademik yang telah membantu dan mengarahkan selama masa perkuliahan dari awal hingga akhir.
7. Bapak Prof. Dr. H. Mamat Ruhimat, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Dina Siti Logayah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan dukungan, arahan, dan motivasi, melalui proses bimbingan selama penyusunan skripsi.
8. Bapak Gun Fery Tabi'in, S.Pd. selaku Kepala SMP PGRI Lembang dan Ibu Fini Kristiani, S.Pd. selaku guru IPS SMP PGRI Lembang yang telah mengizinkan dan membantu peneliti memberikan informasi dalam pengambilan data penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian berlangsung.

9. Peserta didik kelas IX A, IX B, dan IX C SMP PGRI Lembang, yang telah

Indi Nur Afifah, 2023
PENGARUH APLIKASI ECOLIFE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- membantu dan juga bekerja sama dalam mengumpulkan data penelitian yang diperlukan selama penelitian berlangsung.
10. Partner yang selalu memberikan bantuan, semangat, dan dukungan Syahrul Muhammad Bachtiar, sehingga skripsi ini bisa selesai tepat waktu.
 11. Teman kos Yasmin Naila yang selalu memberikan dukungan dan menjadi pendengar terbaik selama peneliti menyusun skripsi.
 12. Teman-teman di Wisma Raka III yang menjadi saksi masa perkuliahan Ayu Puja Sari, Kirani, Ayu Khoirunnisa, Jihan Sakinah Utami, Rahmi Luthfiah, Azhari Azaria Fauzi, Lusi Agustinah, Neng Ani Fitria yang selalu memberikan semangat, canda tawa, dan motivasi sehingga peneliti bisa lebih tenang dalam menyusun skripsi ini hingga akhir.
 13. Teman-teman masa perkuliahan di kelas PIPS A 19 Mutiani Asri Wulandari, Chirlie Meiga Aries, Zulfa Salsabila, Imel Choerunnisa, Mahalva Mutiara Rabi'ah Al-Adawiyah, dan Fathur Rahman yang menjadi bagian dari warna perkuliahan, dan juga menjadi bagian dari proses penyusunan skripsi ini hingga akhir.
 14. Seluruh teman-teman tercinta di Program Studi Pendidikan IPS 2019, khususnya kelas A, semoga semuanya diberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi.
 15. Terakhir, pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Peneliti ucapkan banyak terima kasih karena telah memberikan bantuan secara langsung dan tidak langsung, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

Bandung, Agustus 2023
Yang membuat pernyataan

Indi Nur Afifah

NIM. 1900246

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Aplikasi *Ecolife* Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Kreativitas Peserta Didik di SMP PGRI Lembang. Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini yaitu sebagai bagian dari proses penyelesaian studi dari program sarjana pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi ini berisikan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS terhadap kreativitas peserta didik. Tujuan penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa aplikasi *ecolife* memberikan pengaruh terhadap kreativitas peserta didik sekaligus menjadi suatu referensi bagi tenaga pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis aplikasi.

Peneliti membutuhkan kritik dan saran konstruktif untuk perbaikan agar nantinya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi, khususnya dalam dunia akademik dalam upaya meningkatkan kreativitas peserta didik melalui media aplikasi *ecolife* yang digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

Bandung, Agustus 2023
Yang membuat pernyataan

Indi Nur Afifah
NIM. 1900246

ABSTRAK

Indi Nur Afifah (1900246). Pengaruh Aplikasi *Ecolife* Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Kreativitas Peserta Didik di SMP PGRI Lembang. Di bawah bimbingan Prof. Dr. H. Mamat Ruhimat, M.Pd., Dr. Dina Siti Logayah, M.Pd.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, menjadi suatu tantangan yang harus dihadapi oleh guru untuk mampu menguasai dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi hal penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran *e-learning* menjadi salah satu pilihan yang tepat yang dapat digunakan oleh guru saat ini. Salah satu contoh media pembelajaran *e-learning* yang ditawarkan pada penelitian ini ialah media aplikasi *ecolife*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi *ecolife* sebagai media pembelajaran IPS terhadap kreativitas peserta didik. Metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Lokasi penelitian dilakukan di SMP PGRI Lembang dengan sampel yang dipilih yakni kelas IX-C sebagai kelas eksperimen, dan kelas IX-A sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perbedaan tingkat kreativitas yang terlihat pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil yang diperoleh kelas eksperimen terbukti memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Setelah keduanya dibandingkan, dapat diketahui bahwa pada hasil *pre-test* menunjukkan tidak terdapat perbedaan tingkat kreativitas peserta didik yang ada di kelas eksperimen dengan peserta didik yang ada di kelas kontrol. Sementara hasil *post-test* menunjukkan terdapat perbedaan tingkat kreativitas peserta didik yang ada di kelas eksperimen dengan peserta didik yang ada di kelas kontrol. Pada hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa media aplikasi *ecolife* berada pada kriteria sedang dengan kategori cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Peningkatan tersebut terlihat dari perolehan skor yang ada pada butir-butir soal uraian yang memuat indikator kreativitas yakni *fluency*, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi.

Kata Kunci: Aplikasi Ecolife, Kreativitas, Media Pembelajaran IPS

ABSTRACT

Indi Nur Afifah (1900246). The Effect Of The Ecolife Application As A Social Studies Learning Media On The Creativity Of Students At SMP PGRI Lembang. Under the guidance of Prof. Dr. H. Mamat Ruhimat, M.Pd., Dr. Dina Siti Logayah, M.Pd.

The development of increasingly sophisticated technology is a challenge that must be faced by teachers to be able to master and use technology in learning. The use of learning media is important in achieving learning objectives. E-learning learning media is one of the right choices that can be used by teachers today. One example of e-learning learning media offered in this study is the ecolife application media. This study aims to determine the effect of using ecolife application media as social studies learning media on students' creativity. The research method uses a quasi-experimental research design with nonequivalent control group design. The research location was carried out at SMP PGRI Lembang with the selected sample, namely class IX-C as the experimental class, and class IX-A as the control class. The results showed that the experimental class and the control class had different levels of creativity as seen in the pre-test and post-test results. The results obtained by the experimental class proved to have a higher value than the control class. After the two were compared, it can be seen that the pre-test results showed no difference in the level of creativity of students in the experimental class and students in the control class. While the results of the post-test showed that there were differences in the level of creativity of students in the experimental class and students in the control class. The N-Gain test results show that the ecolife application media is in the medium criteria with the category being quite effective for use as social studies learning media. This increase can be seen from the scores obtained on the essay questions which contain indicators of creativity, namely fluency, flexibility, originality and elaboration.

Keywords: *Creativity, Ecolife Application, Social Studies Learning Media*

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN | iv |
| LEMBAR PERNYATAAN | v |
| UCAPAN TERIMA KASIH | vi |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| ABSTRAK | ix |
| ABSTRACT | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1.5 Struktur Organisasi..... | 7 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 8 |
| 2.1 Media Pembelajaran | 8 |
| 2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran..... | 8 |
| 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran..... | 10 |
| 2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran | 13 |
| 2.1.4 Macam-Macam Media Pembelajaran | 14 |
| 2.1.5 Media Pembelajaran IPS..... | 17 |
| 2.2 Aplikasi <i>Ecolife</i> dalam Pembelajaran IPS | 19 |
| 2.3 Kreativitas dalam Pembelajaran IPS | 24 |
| 2.3.1 Definisi Kreativitas | 24 |
| 2.3.2 Jenis Kreativitas | 26 |
| 2.3.3 Ciri-Ciri Kreativitas | 27 |

Indi Nur Afifah, 2023

PENGARUH APLIKASI ECOLIFE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| | |
|---|-----------|
| 2.4 Konsep <i>Entrepreneurship</i> | 29 |
| 2.5 Penelitian Terdahulu | 31 |
| 2.5 Kerangka Berpikir | 34 |
| 2.6 Hipotesis | 37 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 38 |
| 3.1 Metode Penelitian | 38 |
| 3.2 Desain Penelitian | 39 |
| 3.3 Lokasi Penelitian | 40 |
| 3.4 Populasi dan Sampel | 40 |
| 3.4.1 Populasi | 40 |
| 3.4.2 Sampel | 41 |
| 3.5 Instrumen Penelitian | 41 |
| 3.6 Teknik Pengolahan Data | 43 |
| 3.6.1 Uji Validitas | 44 |
| 3.6.2 Uji Reliabilitas | 46 |
| 3.6.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal | 48 |
| 3.6.4 Uji Daya Beda | 49 |
| 3.7 Prosedur Penelitian | 50 |
| 3.8 Teknik Analisis Data | 52 |
| 3.8.1 Uji Normalitas | 52 |
| 3.8.2 Uji Homogenitas | 52 |
| 3.8.3 Uji <i>T-test</i> | 53 |
| 3.8.4 Uji <i>N-Gain</i> | 55 |
| 3.8.5 Pengujian Hipotesis | 55 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 57 |
| 4.1 Temuan Penelitian | 57 |
| 4.1.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian | 57 |
| 4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian | 64 |
| 4.1.3 Hasil Analisis Data Penelitian | 74 |
| 4.1.4 Hasil Analisis Deskriptif Angket Penggunaan Media Aplikasi <i>Ecolife</i> | 83 |

| | | |
|---|---|------------|
| 4.2 | Pembahasan | 103 |
| 4.2.1 | Tingkat Kreativitas Peserta Didik di Kelas Eksperimen Menggunakan Media Aplikasi <i>Ecolife</i> | 103 |
| 4.2.2 | Tingkat Kreativitas Peserta Didik di Kelas Kontrol Menggunakan Media Aplikasi Canva (<i>Power Point</i>)..... | 107 |
| 4.2.3 | Perbedaan Tingkat Kreativitas Peserta Didik antara Kelas Eksperimen yang Menggunakan Media Aplikasi <i>Ecolife</i> dengan Kelas Kontrol yang Menggunakan Media Aplikasi Canva (<i>Power Point</i>)..... | 109 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI | | 116 |
| 5.1 | Simpulan..... | 116 |
| 5.2 | Implikasi | 118 |
| 5.3 | Rekomendasi | 119 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 121 |
| LAMPIRAN..... | | 126 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Ciri-Ciri <i>Aptitude</i> | 27 |
| Tabel 2.2 Ciri-Ciri <i>Non-Aptitude</i> | 28 |
| | |
| Tabel 3.1 Rancangan <i>Nonequivalent Control Group Design</i> | 39 |
| Tabel 3.2 Populasi Penelitian..... | 40 |
| Tabel 3.3 Sampel Penelitian..... | 41 |
| Tabel 3.4 Skala <i>Likert</i> | 43 |
| Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas <i>Point Biserial</i> Tes Kreativitas..... | 44 |
| Tabel 3.6 Uji Validitas <i>Point Biserial</i> Angket Respon terhadap Media Aplikasi <i>Ecolife</i> | 45 |
| Tabel 3.7 Kategori Uji Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i> | 47 |
| Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas <i>Product Moment</i> Tes Kreativitas dan Angket Respon terhadap Media Aplikasi <i>Ecolife</i> | 47 |
| Tabel 3.9 Kategori Tingkat Kesukaran Soal..... | 48 |
| Tabel 3.10 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal Uraian Tes Kreativitas..... | 48 |
| Tabel 3.11 Interpretasi Daya Pembeda..... | 49 |
| Tabel 3.12 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uraian Tes Kreativitas..... | 50 |
| Tabel 3.13 Kriteria Uji <i>N-Gain</i> | 55 |
| Tabel 3.14 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i> | 55 |
| | |
| Tabel 4.1 Rekapitulasi Jumlah Peserta Didik Kelas IX SMP PGRI Lembang..... | 57 |
| Tabel 4.2 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen..... | 64 |
| Tabel 4.3 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol..... | 67 |
| Tabel 4.4 Perbandingan Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 69 |
| Tabel 4.5 Perbandingan Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 72 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i> | 74 |
| Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Pada <i>Pre-Test</i> | 76 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Pada <i>Post-Test</i> | 76 |
| Tabel 4.9 <i>Ranks</i> Uji <i>Wilcoxon</i> Pada Kelas Eksperimen..... | 78 |
| Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Kelas Eksperimen..... | 78 |
| Tabel 4.11 <i>Ranks</i> Uji <i>Wilcoxon</i> Pada Kelas Kontrol..... | 79 |
| Tabel 4.12 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Kelas Kontrol..... | 79 |
| Tabel 4.13 <i>Ranks</i> Uji <i>Mann Whitney</i> Pada <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 80 |
| Tabel 4.14 Hasil Uji <i>Mann Whitney</i> Pada <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 80 |

Indi Nur Afifah, 2023

PENGARUH APLIKASI ECOLIFE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| | |
|--|----|
| Tabel 4.15 <i>Ranks Uji Mann Whitney Pada Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol</i> | 81 |
| Tabel 4.16 Hasil Uji <i>Mann Whitney Pada Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol</i> | 81 |
| Tabel 4.17 Hasil Uji <i>N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol</i> | 82 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Logo Aplikasi <i>Ecolife</i> | 20 |
| Gambar 2.2 Tampilan Awal Aplikasi <i>Ecolife</i> | 22 |
| Gambar 2.3 Tutorial Penggunaan Aplikasi <i>Ecolife</i> | 24 |
| Gambar 2.4 Kerangka Berpikir..... | 36 |
| | |
| Gambar 4.1 Diagram Perbedaan Nilai Minimum dan Nilai Maksimum Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen..... | 65 |
| Gambar 4.2 Grafik Perbedaan Nilai Rata-Rata Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen..... | 66 |
| Gambar 4.3 Diagram Perbedaan Nilai Minimum dan Nilai Maksimum Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol..... | 68 |
| Gambar 4.4 Grafik Perbedaan Nilai Rata-Rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol | 69 |
| Gambar 4.5 Diagram Perbedaan Nilai Rata-Rata <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 71 |
| Gambar 4.6 Diagram Perbedaan Nilai Rata-Rata <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 73 |
| Gambar 4.7 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Mudah Digunakan Pelajar SMP..... | 83 |
| Gambar 4.8 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Memiliki Alarm Peningkat (<i>Notification</i>)..... | 84 |
| Gambar 4.9 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Mudah Dibuka/Diakses Oleh Pengguna <i>Handphone</i> Android | 84 |
| Gambar 4.10 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Mudah Dibuka/Diakses Kapan Saja dan Dimana Saja..... | 85 |
| Gambar 4.11 Diagram Persentase Pernyataan Fungsi-Fungsi Fitur Pada Aplikasi <i>Ecolife</i> Mudah Digunakan..... | 86 |
| Gambar 4.12 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Memudahkan dalam Memperoleh Materi Ekonomi Kreatif..... | 87 |
| Gambar 4.13 Diagram Persentase Pernyataan Materi Ekonomi Kreatif Pada Aplikasi <i>Ecolife</i> Lebih Menarik Karena Terdapat Gambar dan Video | 87 |
| Gambar 4.14 Diagram Persentase Pernyataan Materi Ekonomi Kreatif Pada Aplikasi <i>Ecolife</i> Dapat Disimpan di Galeri (<i>Screenshot/Save</i>) | 88 |
| Gambar 4.15 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Tidak Memerlukan Jaringan Internet..... | 89 |
| Gambar 4.16 Diagram Persentase Pernyataan Waktu dalam Mengunduh/Download Aplikasi <i>Ecolife</i> Sangat Lama..... | 89 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.17 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Membutuhkan Ruang Penyimpanan/Memori yang Sangat Besar | 90 |
| Gambar 4.18 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Mengurangi Banyak Kuota..... | 91 |
| Gambar 4.19 Diagram Persentase Pernyataan Penggunaan Aplikasi <i>Ecolife</i> Membuat Handphone Menjadi <i>Lag/Lambat</i> | 91 |
| Gambar 4.20 Diagram Rekapitulasi Persentase Angket Media Aplikasi <i>Ecolife</i> Aspek Kemudahan | 92 |
| Gambar 4.21 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Dapat Diterapkan di Kehidupan Sehari-Hari Khususnya dalam Kegiatan Pembelajaran..... | 93 |
| Gambar 4.22 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Membuat Durasi Belajar di Kelas Menjadi Lebih Efektif dan Efisien | 94 |
| Gambar 4.23 Diagram Persentase Pernyataan Peserta Didik Lebih Cepat Memahami Materi Ekonomi Kreatif Melalui Aplikasi <i>Ecolife</i> | 94 |
| Gambar 4.24 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Membuat Hasil Belajar Peserta Didik Meningkatkan..... | 95 |
| Gambar 4.25 Diagram Persentase Pernyataan Belajar Melalui Aplikasi <i>Ecolife</i> Membuat Peserta Didik Menyukai Mata Pelajaran IPS..... | 96 |
| Gambar 4.26 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Membuat Peserta Didik Menjadi Lebih Aktif dalam Pembelajaran | 96 |
| Gambar 4.27 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Memberikan Pengetahuan Baru Terkait Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran | 97 |
| Gambar 4.28 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Sangat Ramah Lingkungan Karena Tidak Menggunakan Kertas (<i>Paperless</i>)..... | 98 |
| Gambar 4.29 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Membuat Peserta Didik Tidak Terampil dalam Mengerjakan Tugas..... | 98 |
| Gambar 4.30 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Hanya Membuang-Buang Waktu Peserta Didik dalam Belajar | 99 |
| Gambar 4.31 Diagram Persentase Pernyataan Materi Ekonomi Kreatif Pada Aplikasi <i>Ecolife</i> Menjadi Lebih Sulit Dipahami | 100 |
| Gambar 4.32 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Tidak Memberikan Motivasi Peserta Didik dalam Belajar..... | 101 |
| Gambar 4.33 Diagram Persentase Pernyataan Aplikasi <i>Ecolife</i> Membuat Peserta Didik Tidak Mandiri dalam Kegiatan Pembelajaran..... | 101 |
| Gambar 4.34 Diagram Rekapitulasi Persentase Angket Media Aplikasi <i>Ecolife</i> Aspek Kebermanfaatan | 102 |
| Gambar 4.35 Tampilan Materi Ekonomi Kreatif Pada Aplikasi <i>Ecolife</i> | 105 |
| Gambar 4.36 Tampilan Materi Ekonomi Kreatif Pada Aplikasi Canva (<i>Power Point</i>) | 108 |

Gambar 4.37 Hasil Pengerjaan *Business Plan* Peserta Didik di Kelas Eksperimen (Kiri) dan Kelas Kontrol (Kanan) 112

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (20th ed.). Jakarta. Rajawali Press.
- Ayan, J. E. (2002). *Bengkel Kreativitas: 10 Cara Menemukan Ide-Ide Pamungkas Melalui Pergaulan, Lingkungan, Perjalanan, Permainan, Bacaan, Seni, Teknologi Berpikir, Alam Bawah Sadar, Jiwa Kreatif*. Bandung. Kaifa.
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4th ed.). Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta. Guepedia.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Bandung. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (9th ed.). Jakarta. Rineka Cipta.
- Mulyanta, S., & Leong, M. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif - Media Pembelajaran* (2nd ed.). Yogyakarta. Universitas Atma Jaya.
- Munandar, S. C. U. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (3rd ed.). Jakarta. Rineka Cipta.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (3rd ed.). Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif, Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. (1st ed.). Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung. CV Wacana Prima.

JURNAL:

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) Di SMP. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>
- Alwi, I. (2015). Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 140–148. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.95>
- Anggraeni, F. P., & Ginanjar, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran E-Learning Dengan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Analisis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 72–83. <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v2i1.37442>
- Anshori, I. Al, Rokhmat, J., & Gunada, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kausalitik dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(2), 274–282.
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145–150. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>
- Aswan, N., & Fadhillah, Y. (2022). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Model PACE Terhadap Hasil Belajar Statistika. *MIND : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Budaya*, 2(1), 1–7.
- Aulia, F., Rusnayati, H., & Samsudin, A. (2022). Karakterisasi Tes Keterampilan Berpikir Kritis Materi Gerak Lurus Menggunakan Analisis Model Rasch. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 1(1), 49–55.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134–143.
- Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199–205.
- Fitriani, S., Yarmaidi, & Nugraheni, I. L. (2014). Deskripsi Kesulitan Guru dalam Pembelajaran IPS Pada SMP Negeri di Kecamatan Martapura. *Jurnal Penelitian Geografi (JPG)*, 2(3).

- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *At-Ta`lim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Laipaka, R. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Mendukung Upaya Paperless Office di BPKPD Provinsi. Kal-Bar. *SENSITif: Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 487–494.
- Magdalena, M., & Astikawati, Y. (2018). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pelajaran Ekonomi Di Kelas X Smp Karya Sekadau. *JURKAMI : Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/10.31932/jpe.v3i1.157>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mustafidah, H., Imantoyo, A., & Suwarsito, S. (2020). Pengembangan Aplikasi Uji-t Satu Sampel Berbasis Web. *JUITA: Jurnal Informatika*, 8(2), 245. <https://doi.org/10.30595/juita.v8i2.8786>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nilawati, N., Duskri, M., & Sari, N. T. (2019). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BRAIN BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA MTs. *MaPan : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 7(1), 85–98. <https://doi.org/10.24252/mapan.2019v7n1a7>
- Nuryanti, D., & Nuryadi. (2023). Efektivitas E-LKPD Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1349–1358.
- Nuryati, D. W., Masitoh, S., & Arianto, F. (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 98–106. <https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3375>
- Puspitasari, W. D. (2016). Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 105–120.

Indi Nur Afifah, 2023

PENGARUH APLIKASI ECOLIFE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<https://doi.org/10.31949/jcp.v2i2.338>

- Putri, S. U., & Nikawanti, G. (2018). Pengenalan Green Behaviour Melalui Ecoliteracy Pada Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v8i2.10538>
- Robinson, K., Minkin, L., & Bolton, E. (1999). National Advisory Committee on Creative and Cultural Education. *NACCCE Report*, 16(May), 1–243.
- Sari, P. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ummul Quro*, 6(2), 20–35.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/index.php/qura/issue/view/531>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 1(1), 42–57.
- Septantiningtyas, N. (2018). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 131–135. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.714>
- Shatiri, A., & Sukadari, S. (2022). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning pada Mata Pelajaran IPS Era Pandemi Kelas IX di SMP Islam Al Azhar 38 Wonosari Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 9–15. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.282>
- Soantahon, S. M. (2023). Analisa Penyelenggaraan Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara yang Ramah Lingkungan Awareness Level of State Civil Apparatus on Global Warming Issue Analisa Penyelenggaraan Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara yang Ramah Lingkungan Awaren. *Konferensi Nasional Ilmu Administrasi*.
- Sulastrri, Fitria, H., & Martha, A. (2020). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education Research*, 1(3), 258–264.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial*, 6(2), 531–540.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Widiati, T., & Ruhimat, M. (2022). Penerapan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS di Masa Pandemi Covid-19. *Edukasi IPS*, 6(1), 1–7.
- Wijoyo, T. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa

Indi Nur Afifah, 2023

PENGARUH APLIKASI ECOLIFE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMP PGRI LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

MTs Kelas VIII. *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 5(1), 5–10.

Yulianti, D., & Airlanda, G. S. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Kontekstual dan Inkuiri terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Journal of Teacher Education (JOTE)*, 4(2), 677–685.

Lain-lain:

Jagel.id. (2021). *Jagel.id Platfrom untuk Membuat Aplikasi*. PT. Masa Depan Siber Indonesia.

Kristiani, F. (2022). Pengaruh Aplikasi Ecolife Dalam Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Eco Intelligence Peserta Didik SMP Negeri 3 Lembang (Quasi-Eksperiment di SMP Negeri 3 Lembang). *Doctoral Dissertasion, Universitas Pendidikan Indonesia*.

NCSS. (n.d.). *National Council for the Social Studies*.