

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia saat ini telah memasuki era revolusi industry 4.0 yaitu era digitalisasi dan otomasi di berbagai bidang. Dampak dari era revolusi industry 4.0 salah satunya adalah perkembangan teknologi yang berpengaruh di seluruh bidang kehidupan termasuk pada bidang Pendidikan. Bidang Pendidikan tentunya terkena dampak era ini dikarenakan adanya tuntutan pembelajaran yang mengharuskan memanfaatkan teknologi seperti pembelajaran daring.<sup>1</sup> Pembelajaran dalam jaringan (daring) merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa secara jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi yang dihubungkan dengan internet untuk kegiatan pembelajaran.<sup>2</sup>

Pemberlakuan Pembelajaran daring dimulai pada tahun 2020 dilatarbelakangi oleh merebaknya pandemi *covid-19*. *Covid-19* di Indonesia termasuk dalam kategori pandemi dengan jumlah kasus yang terkonfirmasi mengalami peningkatan. Pandemi *covid-19* berdampak pada Kesehatan manusia yang menyebabkan gangguan pernapasan seperti flu dan yang lebih parah, yaitu *MERS* dan *SARS*. *Covid 19* pertama kali terjadi di Negara China tepatnya kota Wuhan akibat adanya pasar hewan yang menjual hewan-hewan liar dan dikonsumsi secara mentah. *Covid-19* dengan cepat mengalami penyebaran diberbagai kota bahkan negara, salah satunya adalah negara Indonesia.<sup>3</sup>

Pemerintahan Indonesia telah menyatakan bahwa *Covid-19* di Indonesia termasuk dalam kategori pandemi dengan jumlah kasus yang terkonfirmasi mengalami peningkatan. Indonesia memerlukan kebijakan dalam menyikapi dan mengendalikan *Covid-19* supaya tidak semakin terjadi peningkatan. Indonesia sudah banyak

---

<sup>1</sup> Ana Noor Afdilla, “Studi Komparasi Pembelajaran Daring menggunakan *Quipper School* dengan *PJJ Learning* terhadap Pemahaman Materi pada Pelajaran Biologi Kelas XI IPA SMA 2 Bae Kudus”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus, (2021): 1.

<sup>2</sup> Hilna Putra, Luthfi Hamdani Maula, Din Azwar Uswatun, “Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi *COVID-19* pada Guru Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Basicedu* 4, No. 4, (2020): 863, diakses pada 21 November 2021, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>

<sup>3</sup> Yuliana, “Corona Virus Diseases (Covid-19)”, *Jurnal Wellness and Healthy Magazine* 2, no.1, (2020): 187, diakses pada 11 Agustus 2022, <https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/21026>.

menerapkan kebijakan dalam pengendalian *Covid-19*. Salah satu kebijakan yang ditetapkan pemerintah yaitu *Social Distancing* atau larangan berkerumun. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) pada akhirnya menindaklanjuti kebijakan pemerintah melalui surat edaran nomor 4 tahun 2020, mengenai pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran *covid-19* diharuskan melakukan pembelajaran di rumah masing-masing.

Kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) yang mengharuskan pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing dan secara daring. Pembelajaran daring adalah merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa secara jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi, seperti Smartphone, laptop dan komputer sebagai penunjang.<sup>4</sup> Tersedia media pembelajaran penunjang pembelajaran daring, diantaranya media yang berbayar berupa Kelas Pintar, Ruang Guru, *Zenius*, dan Sekolahmu. Selain berbayar terdapat pula media yang gratis seperti *Google Classroom*, *Quipper School*, *PJJ Learning*. Tersedia pula media pembelajaran berupa *video conference*, diantaranya *Zoom Meeting*, *Webex*, dan *Google Meet*. Media pembelajaran tersebut dinilai mampu menjadi alternatif dan solusi selama proses pembelajaran daring guna memutus rantai penyebaran wabah *covid-19*. Berdasar dari pemaparan diatas ternyata banyak menuai kendala, keluhan, dan permasalahan yang muncul dalam dunia Pendidikan.

Salah satu yang menjadi permasalahan selama pembelajaran daring adalah sulitnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berpikir merupakan suatu kemampuan mental yang meliputi beberapa aspek dalam berpikir diantaranya berpikir analitis, sistematis, logis, kritis, dan kreatif. Berpikir (*thinking*) adalah proses mental seseorang melalui proses mengingat dan memahami bahkan melebihi dua hal tersebut.<sup>5</sup> Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan memunculkan ide baru yang unik, dengan bentuk baru, struktur kognitif baru, ketepatan jawaban dan jawaban yang

---

<sup>4</sup> Hilna Putria, Luthfi Hamdani Maula, Din Azwar Uswatun, “Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi *COVID-19* pada Guru Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Basicedu* 4, No. 4, (2020): 863, diakses pada 21 November 2021, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>.

<sup>5</sup> Anggun Firma Rahmawati, Pengaruh Web Course Learning (WLC) Berbasis Problem Reality terhadap Higher Order Thinking (HOTS) siswa pada materi sistem reproduksi kelas XI MIPA SMA 1 Bae Kudus, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus, (2020): 15.

beragam.<sup>6</sup> Kemampuan berpikir kreatif merupakan cara berpikir (bernalar) tingkat tinggi dan kritis, mampu memahami permasalahan dan mampu memberikan solusi penyelesaian dengan metode dan model yang *divergen*.<sup>7</sup> Berfikir kreatif termasuk pada kategori kompetensi tingkat tinggi (*High Order Competencies*) kelanjutan dari kompetensi dasar (*Basic Skills*). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan bernalar secara kritis yang dimiliki tiap individu dalam memunculkan hal baru atau ide baru dalam memahami permasalahan dan mampu memberikan solusi penyelesaian permasalahan secara kreatif, kritis, inovatif, dan kompetitif. Kemampuan berpikir kreatif mampu dijadikan tolak ukur keberhasilan pembelajaran karena dianggap memiliki keterkaitan terhadap gaya kognitif, kepribadian atau motivasi, dan intelegensi yang menandakan bahwa berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Kemampuan berpikir kreatif diperlukan dalam pendidikan karena pemikiran yang kreatif dapat mengembangkan fitrah dan membentuk kepribadian manusia dengan jiwa yang didasari oleh Al-Qur'an dan As-Sunnah. Melalui kemampuan berpikir kreatif diharapkan siswa dapat memiliki keberanian, percaya diri, rasa ingin tahu, menghasilkan *out put* yang kreatif, dan mengaplikasikan pengetahuannya yang akan berkembang sesuai hukum perkembangannya.<sup>8</sup> Berikut salah satu ayat yang menjelaskan bahwa hidup penuh persoalan, tantangan dan peluang yang harus dipecahkan secara kreatif dan inovatif.

أفلا ينظرون إلى الإبل كيف خلقت (17) وإلى السماء كيف رفعت (18)

---

<sup>6</sup> Asni Widiastuti, Vita Istihapsari, Dadang Afriady, "Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui *Project Based Learning* pada Siswa Kelas V SDIT LHI", Penelitian, Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan (2020), Diakses 21 Januari.

<sup>7</sup> Tatag Siswono, "Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah", *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains X*, no.1, (2005): 6, diakses pada 12 Februari 2022, [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31423532/paper05\\_problemposing-with-cover-page-v2.pdf](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31423532/paper05_problemposing-with-cover-page-v2.pdf).

<sup>8</sup> Sutrisno, "Pengembangan Kreativitas dalam Pendidikan Islam Kontemporer: Telaah Pemikiran Muhammad Iqbal", Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta, [http:// Documents/SUTRISNO%20-%20PENGEMBANGAN%20KREATIFITAS%20DALAM%20PENDIDIKAN%20ISLAM%20KONTEMPORER%20\(TEL.pdf](http://Documents/SUTRISNO%20-%20PENGEMBANGAN%20KREATIFITAS%20DALAM%20PENDIDIKAN%20ISLAM%20KONTEMPORER%20(TEL.pdf), 1996, hal. 62.

Artinya: Maka tidakkah mereka memperhatikan unta, bagaimana diciptakan (17) Dan langit bagaimana ditinggikan? (Surat Al-Ghasiyah, Ayat: 17-18)

Berdasarkan pemaparan ayat Al-Qur'an diatas menjelaskan bahwa salah satu jenis pertanyaan yang mampu memicu berpikir kreatif siswa adalah pertanyaan “bagaimana jika...; bagaimana jika tidak...; atau apa yang terjadi jika...”. Melalui jenis pertanyaan tersebut siswa mampu menuangkan jawaban dengan ketetapan jawaban dan jawaban yang beragam, mampu menuangkan ide-ide baru, mengemukakan hal baru dengan pemikiran yang kreatif. Jenis pertanyaan tersebut juga dapat mendorong anak berpikir fleksibel dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan. Hal tersebut adalah salah satu komponen berpikir kreatif.

Kendala, keluhan, dan permasalahan terkait kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan hasil survei dan fakta di lapangan tempat diadakannya penelitian. Berdasarkan hasil survei oleh UNICEF menyatakan bahwa terdapat 66% dari 60 juta siswa dari berbagai jenjang Pendidikan di 36 provinsi di Indonesia merasa tidak nyaman dengan kegiatan pembelajaran daring.<sup>9</sup> Terdapat pula hasil survei yang dilakukan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) yang menyatakan bahwa sebanyak 87% atau 85% guru hanya sekedar memberikan soal kepada siswa tanpa adanya penjelasan materi sehingga mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran<sup>10</sup> dan berakibat pada menurunnya kemampuan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran daring. Berdasarkan hasil survei dari UNICEF dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) tentang kendala, keluhan, dan permasalahan selama pembelajaran daring ternyata terdapat pula kesamaan dengan fakta yang ada di lapangan, yaitu SMA 2 Bae Kudus yang dipilih sebagai tempat penelitian. Setelah peneliti melakukan sesi wawancara dengan beberapa siswa, peneliti menemukan sebuah permasalahan bahwa selama pembelajaran daring siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide-ide, menghasilkan sesuatu yang baru, dan kesulitan dalam memahami

---

<sup>9</sup> Ayunda Pininta Kasih, “Survei UNICEF:66 Persen Siswa Mengaku tidak Nyaman Belajar di Rumah”, 2020, diakses pada 12 Agustus 2022, <https://edukasi.kompas.com/read/2020/06/24/090832371/survei-unicef-66-persen-siswa-mengaku-tak-nyaman-belajar-di-rumah>.

<sup>10</sup> Zunita Putri, “Survei Kemdikbud: Siswa Sulit Pahami Pembelajaran saat Belajar Jarak Jauh”, 2020, diakses pada 12 Agustus 2022, <https://news.detik.com/berita/d-5108510/survei-kemdikbud-siswa-sulit-pahami-pelajaran-saat-belajar-jarak-jauh>.

permasalahan serta kesulitan memberikan solusi penyelesaian permasalahan serta beberapa siswa yang merasa tidak nyaman dengan system pembelajaran daring.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring memiliki beberapa dampak seperti kendala dan keluhan yang dialami siswa. Siswa merasa tidak nyaman dalam belajar dan menghambat kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dilaksanakan secara tidak langsung dan Sebagian besar guru hanya memberikan penugasan tanpa memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi sehingga siswa kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi, dengan adanya solusi tersebut diharapkan mampu menjadi jalan keluar dan membantu dari permasalahan yang ada terkait pembelajaran daring.

Salah satu solusi tersebut berupa sebuah media yang digunakan pada saat pembelajaran daring untuk memotivasi siswa agar tertarik mengikuti pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif seperti penggunaan media pembelajaran berupa *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan media pembelajaran daring berbasis e-learning dengan pembelajaran dilakukan menggunakan *smartphone*, laptop, dan *computer* yang telah terhubung dengan internet serta mudah diaplikasikan dan memiliki tampilan yang menarik.<sup>11</sup> Pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* tidak hanya memuat penugasan saja tetapi juga dapat digunakan sebagai penyampaian materi. Penyampaian materi dapat dilampirkan didalam *Google Classroom* berupa video dan *Power Point* dengan tampilan yang menarik. Pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* juga memiliki waktu yang lebih banyak untuk mengatur pola belajar serta menambah wawasan melalui literasi digital yang memungkinkan siswa untuk berproses pikir lebih baik dan terus menerus.<sup>12</sup>

Beberapa peneliti terdahulu menjelaskan bahwa media pembelajaran *Google Classroom* terbukti mampu memberikan efek

---

<sup>11</sup> Ernawati, Skripsi, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tanggerang Selatan”, (Jakarta: Pendidikan, 2018), Hlm 1.

<sup>12</sup> Rozan Irfan Rostyanta, Any Sutiadiningsih, Asrul Bahar, Mauren Gita Miranti, “Pengaruh Pembelajaran dengan *Google Classroom* diintegrasikan Video Interaktif terhadap Keterampilan Berfikir Kritis dan Bertanggung Jawab”, *Jurnal Tata Boga* 9, no. 1, (2020): 144, diakses pada 25 Juni 2022, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>.

pada peningkatan motivasi belajar siswa, yang awalnya motivasi tersebut termasuk dalam kategori sedang, kemudian mengalami peningkatan menjadi kategori baik. Selain itu pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya perhitungan menggunakan rumus *N-Gain Score* mendapatkan nilai sebesar 0,69 apabila diinterpretasikan termasuk dalam kategori baik. Motivasi dan hasil belajar menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif dipengaruhi oleh bakat dan motivasi dari siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.<sup>13</sup> Selain bakat dan motivasi tingkat kecerdasan siswa dan motivasi yang dimiliki juga dapat menjadi faktor pendukung dari peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sederhana dengan guru kelas dan beberapa siswa kelas XII IPA SMA 2 Bae Kudus, ternyata kendala, keluhan dan permasalahan tersebut juga dialami oleh siswa SMA 2 Bae Kudus. Observasi yang dilakukan mendapatkan informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa SMA 2 Bae cukup rendah, karena selama mengikuti proses pembelajaran siswa masih sulit untuk menuangkan ide-ide baru, sulit menemukan solusi penyelesaian masalah, dan sulit mengkombinasikan ide lama dengan ide baru yang lebih kreatif. Guru cenderung hanya memberi penugasan dan siswa memilih cara yang mudah dalam mengerjakan tugas dari guru, misal dalam mengerjakan tugas tanpa membaca materi hanya bergantung pada pencarian jawaban di laman *Google*. Oleh karena itu peneliti memilih SMA 2 Bae sebagai objek penelitian dengan menerapkan pembelajaran daring dengan bantuan media *Google Classroom*. Pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penerapan media *Google Classroom* menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada didalam proses pembelajaran. *Google Classroom* digunakan peneliti dalam mencapai keberhasilan pembelajaran di SMA 2 Bae walaupun kedepannya akan dilakukan pembelajaran secara *full online*. *Google Classroom* menjadi media pembelajaran yang mewakili era digital karena sudah terhubung

---

<sup>13</sup> Rahmatyasari, "Peningkatan Pemahaman dan Kreativitas Siswa Mata Pelajaran Rangkaian Dasar Listrik Kelas X Program Keahlian TITL SMK N 1 Sedayu melalui Model Pembelajaran *Cooperative Teknik Think-Pair-Share*", 17-18.

menggunakan internet. Media *Google Classroom* memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dan memudahkan guru mengeksplorasi gagasan keilmuannya yang dimiliki. Adapun beberapa kelebihan *Google Classroom*, yaitu mudah dalam diaplikasikan, hemat waktu penggunaan, berbasis *cloud*, fleksibel, dan gratis sehingga memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran,<sup>14</sup> sehingga penerapan media pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penyampaian materi melalui video dan PPT yang dilampirkan pada *Google Classroom* mampu membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan, dibarengi dengan kesadaran siswa untuk mengerjakan tugas atau Latihan secara baik<sup>15</sup> yang berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga siswa mampu menuangkan ide baru, menemukan hal baru, dengan menggabungkan ide lama dan ide baru menjadi sesuatu hal yang lebih menarik.

Peneliti akan memfokuskan pada tingkat berpikir kreatif siswa saat dilakukan pembelajaran daring dengan bantuan media *Google Classroom* pada materi Biologi sebagai pengambilan data untuk diteliti. Penggunaan media *Google Classroom* diharapkan mampu memudahkan guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung secara daring (dimanapun dan kapanpun) dan mencapai standar kompetensi yang menunjukkan kinerja baik dalam mata pelajaran Biologi. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Bantuan Media *Google Classroom* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran Biologi Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Kelas XII IPA SMA 2 Bae Kudus”**.

---

<sup>14</sup> Nafiah dan Sri hartatik, “Penerapan Manajemen Pembelajaran berbasis Daring dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam membuat Perangkat Pembelajaran”, dalam *Jurnal Education and Human Development* 5, No 1, 2020, Hlm 10.

<sup>15</sup> Rozan Irfan Rostyanta, Any Sutiadiningsih, Asrul Bahar, Mauren Gita Miranti, “Pengaruh Pembelajaran dengan *Google Classroom* diintegrasikan Video Interaktif terhadap Keterampilan Berfikir Kritis dan Bertanggung Jawab”, *Jurnal Tata Boga* 9, no. 1, (2020): 144, diakses pada 25 Juni 2022, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>.

## B. Rumusan Masalah

Hasil dari pemaparan latar belakang, peneliti merumuskan suatu permasalahan yang akan dijadikan pedoman dalam penelitian. Berikut rumusan Masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* pada materi pertumbuhan dan perkembangan kelas XII IPA SMA 2 Bae Kudus?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPA pada materi pertumbuhan dan perkembangan di SMA 2 Bae Kudus?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pertumbuhan dan perkembangan kelas XII IPA SMA 2 Bae Kudus?

## C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari sebuah tujuan tertentu, Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti yang melakukan penelitian ini mempunyai tujuan dalam menjawab masalah yang dirumuskan dengan tegas dalam rumusan masalah, agar dapat tercapai tujuan dari sebuah penelitian. Tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui penerapan pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* pada materi pertumbuhan dan perkembangan kelas XII IPA SMA 2 Bae Kudus
2. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII IPA pada materi pertumbuhan dan perkembangan di SMA 2 Bae Kudus
3. Mengetahui pengaruh pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pertumbuhan dan perkembangan kelas XII IPA SMA 2 Bae Kudus.

## D. Manfaat Penelitian

Selain memiliki tujuan, Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan manfaat bagi yang telah membaca baik secara teoritis ataupun secara praktis. Manfaat penelitian tersebut, yaitu:

1. Manfaat teoritis
  - a. Menambah ilmu pengetahuan pada bidang studi Pendidikan dalam mengetahui pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai untuk mencari sumber ilmiah dan kajian bagi berbagai pihak.
2. Manfaat Praktis
 

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada seluruh pihak yang membaca dan mempelajari, diantaranya sebagai berikut:

    - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi sekolah, yaitu dapat dijadikan pedoman atau pertimbangan dan masukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis juga meningkatkan prestasi belajar siswa yang tentunya akan sangat berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar siswa.
    - b. Bagi Universitas, Hasil penelitian dapat menambah pustaka sebagai literature bagi penelitian yang relevan.
    - c. Bagi peneliti lain, penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut dan Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pendidikan.

## E. Sistematika Penelitian

Peneliti menggunakan sistematika penulisan pada penelitian ini, yaitu:

### 1. Bagian Awal

Halaman Judul  
 Halaman Persetujuan Pembimbing  
 Halaman Pengesahan Munaqosah  
 Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi  
 Halaman Abstrak  
 Halaman Motto  
 Halaman Persembahan  
 Halaman Pedoman Transliteras  
 Halaman Kata Pengantar  
 Daftar Isi  
 Daftar Tabel  
 Daftar Gambar

### 2. Bagian Isi

#### BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian

## E. Sistematika Penulisan

## BAB II LANDASAN TEORI

## A. Deskripsi Teori

## 1. Pembelajaran Daring

- a. Pengertian Pembelajaran Daring
- b. Macam-macam Aplikasi Pembelajaran Daring
- c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring
- d. Faktor Penentu Keberhasilan Pembelajaran Daring

2. *Google Classroom*

- a. Pengertian *Google Classroom*
- b. Langkah-langkah Penggunaan *Google Classroom*
- c. Indikator *Google Classroom*
- d. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

## 3. kemampuan berpikir kreatif Siswa

- a. Pengertian kemampuan berpikir kreatif Siswa
- b. Faktor yang mempengaruhi Kemampuan berpikir kreatif
- c. Indikator kemampuan berpikir kreatif Siswa

## B. Penelitian Terdahulu

## C. Kerangka Berfikir

## D. Hipotesis

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

## A. Jenis dan Pendekatan

B. *Setting* Penelitian

## C. Populasi dan Sampel

## D. Desain dan Definisi Operasional Variabel

## E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument

## F. Teknik Pengumpulan Data

## G. Teknik Analisis Data

## BAB IV DATA DAN PEMBAHASAN

## A. Hasil Penelitian

## 1. Gambaran Obyek Penelitian

- a. Sejarah Berdirinya SMA 2 Bae Kudus
- b. Letak Geografis SMA 2 Bae Kudus
- c. Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan

- d. Struktur Organisasi SMA 2 Bae Kudus
  - e. Data Jumlah Guru dan Karyawan SMA 2 Bae Kudus
  - f. Data Jumlah Siswa
  - g. Sarana dan Prasarana
2. Analisis Data
- a. Analisis Pendahuluan
  - b. Uji Validitas
  - c. Uji Reliabilitas
  - d. Uji Kesukaran Soal
  - e. Uji Daya Beda
  - f. Uji Asumsi Klasik
  - g. Uji Keseimbangan
  - h. Uji *N-Gain Score*
  - i. Uji Hipotesis

#### BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran-saran

#### 3. **Bagian Akhir**

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

