

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Obyek Penelitian

a. Sejarah Berdirinya SMA 2 Bae Kudus

Awal mula cerita berasal dari permasalahan yang sedang dihadapi SMA 1 Kudus tentang melonjaknya jumlah siswa baru. Melonjaknya jumlah siswa yang ingin masuk SMA 1 Kudus membuat bupati berinisiatif memberikan tanah berlokasi di Desa Gondangmanis serta menyerahkan pembangunan kepada PT.Sukun untuk dijadikan kelas masuk siang.

Pemberian nama kelas jauh SMA 1 Kudus menjadi banyak pertimbangan pemerintah karena dalam masyarakat istilah kelas jauh tidak pernah dikenal atau tidak pernah ada. Berdasarkan pertimbangan tersebut pemerintah memberikan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 0298/C/1982 tanggal 9 Oktober 1982 mengenai penegrian sekolah, maka kelas jauh SMA 1 Kudus diubah menjadi SMA N 3 Kudus. SMA N 3 Kudus diresmikan oleh Kakanwil Depdikbud Privinsi Jawa Tengah, yaitu bapak Drs. Koetidjo pada tanggal 23 Desember 1982.

Tahun 1997 terdapat perubahan nomor Klaper SMA menjadi SMU berdasarkan Surat keputusan dari menteri pendidikan dan Kebudayaan yang bernomor 035/O/1997. SMA N 3 Kudus berubah menjadi SMU N 2 Bae Kudus. Namun perubahan tersebut membuat perbedaan pandangan antar masyarakat terutama perbedaan pendapat anatara guru, siswa, dan orang tua. Perbedaan pandangan antar masyarakat menjadikan kepala sekolah yang saat itu jabatan dipegang oleh bapak Drs. Sugiono mengajukan nomor Klaper untuk kembali menjadi SMA.

Setelah masa jabatan bapak Drs.Sugiono berakhir digantikan oleh bapak Saiful Bakri, S.Pd., M.Pd. Beliau melanjutkan perjuangan kepala sekolah sebelumnya untuk memajukan SMA 2 Bae Kudus menjadi lebih berkualitas dan memiliki generasi muda yang unggul. Nomor statistik sekolah SMA 2 Bae Kudus, yaitu 301031907015. NPSN: 300066 dan memiliki status sekolah negeri, Akreditasi A (Sangat Baik).

b. Letak Geografis SMA 2 Bae Kudus

SMA 2 Bae Kudus berlokasi di Jalan Gondangmanis, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Kode pos 59301, Telp. (0291) 431895. SMA 2 Bae Kudus berada di Selatan Universitas Muria Kudus (UMK), di Barat makam Cina, Sebelah Timur Desa Karangbener, dan sebelah Utara Desa Kayuapu.

c. Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan di SMA 2 Bae Kudus

Keberhasilan dalam menghasilkan generasi yang berkualitas tentunya dibarengi dengan visi, misi dan tujuan pendidikan yang baik dan mampu memberikan motivasi untuk mencapai keberhasilan. Berikut visi, misi, dan tujuan pendidikan dari SMA 2 Bae Kudus:

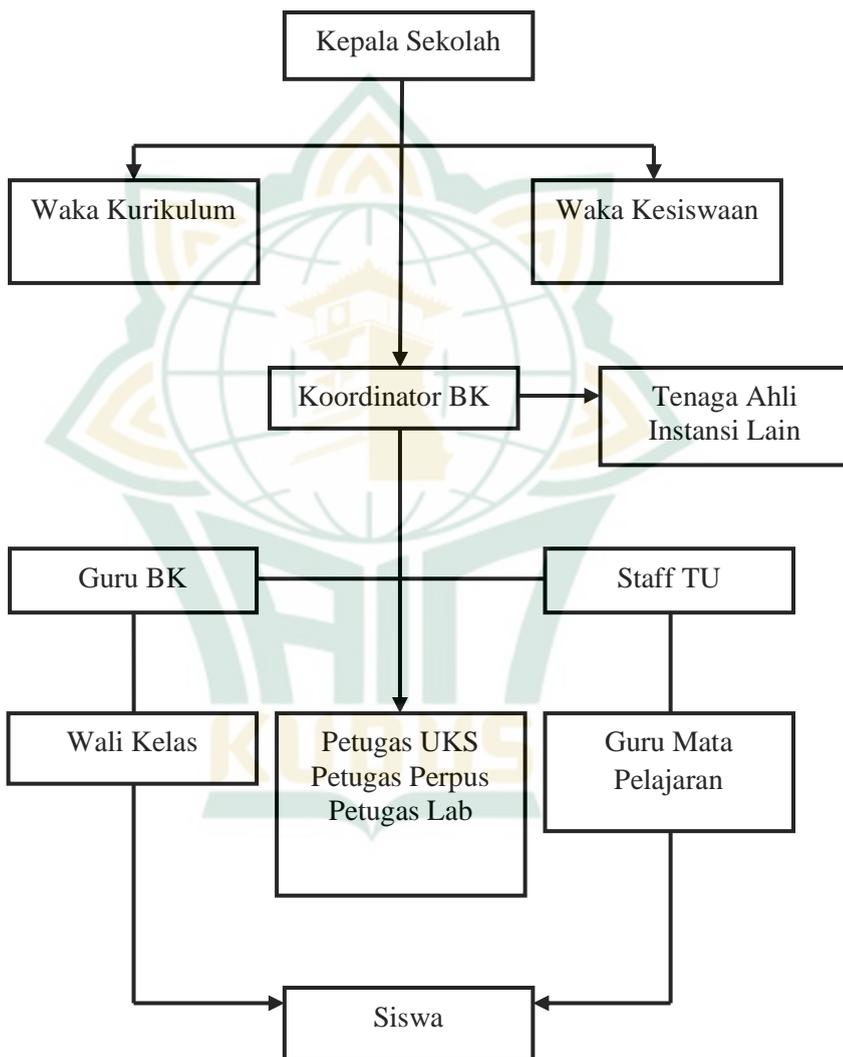
- 1) Visi SMA 2 Bae Kudus
 “Terwujudnya sekolah yang menjadikan siswa memiliki pemikiran cerdas, jiwa religi, nasionalis, berbudaya, berwawasan lingkungan hidup, dan berguna bagi nusa dan bangsa.”
- 2) Misi SMA 2 Bae Kudus
 - a) Mengembangkan jiwa spiritual menjadi sumber kearifan dalam tingkah laku
 - b) Menumbuhkan pergaulan sopan, peduli, ramah, disiplin, mampu bekerjasama, adil, toleran, tanggung jawab, dan cinta tanah air
 - c) Pembelajaran dilakukan dengan maksimal dan berdasar pada pengetahuan dan teknologi
 - d) Mampu memberikan ajaran kepada siswa yang memiliki kepribadian unggul dalam mengembangkan diri di masyarakat yang berbudaya, dan aktif dalam upaya mencegah pencemaran, kerusakan, dan peduli terhadap pelestarian lingkungan hidup.
 - e) Memberikan pelatihan kepada siswa supaya mampu menjadi wirausahawan yang tangguh dalam menghadapi era globalisasi.
- 3) Tujuan Pendidikan SMA 2 Bae Kudus
 - a) Terwujudnya kemampuan dalam komunikasi lisan dan tulisan secara efektif, santun, dan religious
 - b) Meningkatnya Pengetahuan dan keterampilan siswa, sehingga mampu digunakan sebagai bekal meneruskan pendidikan ke jenjang lebih tinggi

- c) Kemampuan siswa yang semakin meningkat sebagai salah satu warga dengan bersosialisasi bersama lingkungan sekitar, tanggap dalam melakukan pencegahan pencemaran, kerusakan, dan ikut serta melestarikan lingkungan
- d) Kegiatan belajar mengajar yang semakin efisien dan efektif sehingga prestasi siswa dicapai dengan maksimal
- e) Sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia sehingga dapat memadai dan menunjang pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien
- f) Tersedianya tenaga kependidikan yang memenuhi standar profesionalitas dalam terciptanya pembelajaran yang efektif, efisien, aktif, dan inovatif, sehingga mencapai hasil yang optimal
- g) Siswa mendapatkan bekal kemampuan di segala bidang *life skill* sebagai modal pengembangan kemampuan nonakademik di masa depan.
- h) Terbentuknya sikap saling menghargai hak, kewajiban, orang lain dalam bergaul, dan menghargai perbedaan pendapat, dan memiliki sikap empati kepada orang lain.

d. Struktur Organisasi SMA 2 Bae Kudus

SMA 2 Bae Kudus memiliki struktur keperguruan sebagai berikut:

Gambar 4.1. Bagan Struktur Organisasi SMA 2 Bae Kudus



e. Data Jumlah Guru dan Karyawan SMA 2 Bae Kudus

Berikut data dari jumlah guru dan karyawan yang terdapat di SMA 2 Bae Kudus, yaitu terdiri dari guru, staf tata usaha, petugas keamanan, dan petugas kebersihan.

Tabel 4.1. Data Jumlah Guru dan Karyawan SMA 2 Bae Kudus

No.	Keterangan	Jumlah
1.	Guru	58 Orang
2.	Staff Tata Usaha	23 Orang
3.	Petugas Keamanan	3 Orang
4.	Petugas Kebersihan	6 Orang
Total		90 Orang

f. Data Jumlah Siswa

Kelas yang berada di SMA 2 Bae Kudus dibedakan menjadi tiga. Kelas pada setiap tingkatan memiliki dua jurusan, yaitu IPA dan IPS. Berikut susunan data jumlah siswa di SMA 2 Bae Kudus mulai dari kelas X sampai kelas XII dapat dilihat dari penjabaran dibawah:

1) **Data Jumlah Siswa Kelas X IPA dan X IPS**

Jumlah siswa kelas X IPA dan X IPS bisa dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2 Jumlah Siswa Kelas X IPA dan X IPS

No.	Kelas	Jumlah
1.	X IPA 1 - 5	182 Siswa
2.	X IPS 1 - 5	178 Siswa
Jumlah Keseluruhan		360 Siswa

2) **Data Jumlah Siswa Kelas XI IPA dan XI IPS**

Jumlah siswa kelas XI IPA dan XI IPS dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3 Jumlah Siswa Kelas XI IPA dan XI IPS

No.	Kelas	Jumlah
1.	XI IPA 1-5	176 Siswa
2.	XI IPS 1-5	178 Siswa
Total Keseluruhan		354 Siswa

3) **Data Jumlah Siswa Kelas XII IPA dan XII IPS**

Jumlah siswa kelas XII IPA dan XII IPS bisa dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.4 Jumlah Siswa Kelas XII IPA dan XII IPS

No.	Kelas	Jumlah
1.	XII IPA 1-5	178 Siswa
2.	XII IPS 1-5	170 Siswa
Total Keseluruhan		348 Siswa

- 4) Total Keseluruhan Siswa di SMA 2 Bae Kudus
Penjabaran total seluruh siswa SMA 2 Bae Kudus bisa dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.5 Total Keseluruhan Siswa

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X	360 Siswa
2.	XI	354 Siswa
3.	XII	348 Siswa
Total Keseluruhan Siswa		1.062 Siswa ¹

g. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang dimiliki SMA 2 Bae Kudus cukup memadai bagi warga sekolah, diantaranya terdiri dari ruang guru, ruang kelas, ruang OSIS, sanggar Pramuka, UKS, lobi, ruang TU, ruang studio visual, ruang serba guna, ruang perpustakaan, laboratorium IPA, ruang komputer, ruang sanitasi guru, ruang BK, Gazebo, koperasi, kantin, masjid, lapangan, gudang penyimpanan alat olahraga.

2. Analisis Data

a. Analisis Pendahuluan

Google Classroom merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet untuk membantu siswa selama pemberlakuan pembelajaran secara *online*. Penerapan Media *Google Classroom* di SMA 2 Bae Kudus menjadi daya tarik bagi siswa, karena memiliki cara yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran dengan penerapan *Google Classroom* dilakukan dengan memberikan ulasan materi dalam bentuk PPT dan dijelaskan melalui konten video dengan tujuan menarik perhatian siswa supaya tertarik memperhatikan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran melalui penerapan media *Google Classroom* direspon baik oleh siswa. Respon baik siswa dapat diukur dari hasil instrumen angket terhadap media *Google Classroom*. Angket yang telah diisi dan dinilai

¹ Data diperoleh dari dokumentasi SMA 2 Bae Kudus

menunjukkan rata-rata 92,05. Penghitungan nilai rata-rata yang telah dihasilkan termasuk dalam kategori baik. Angket diberikan kepada kelas eksperimen yang memiliki sampel 35 anak didapatkan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 24.

Media *Google Classroom* diharapkan mampu mengatasi keluhan siswa terhadap pembelajaran daring dan membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan dan memahami materi pelajaran. Melalui penerapan Media *Google Classroom* tujuan pembelajaran mampu dicapai dengan maksimal dan sesuai yang diharapkan. Salah satu tujuan tersebut, yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa yang semakin meningkat. Penerapan Media *Google Classroom* pada kelas *Eksperimen* di SMA 2 Bae Kudus menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Media *Google Classroom* yang diterapkan pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Peningkatan yang di hasilkan pada kelas eksperimen dapat diukur dari hasil perhitungan rerata *posttest* dan *pretest* soal essay yang telah dikerjakan siswa kelas XII IPA 2 SMA 2 Bae Kudus. Hasil dari perhitungan rerata *pretest* sebesar 51,6 dengan perbandingan hasil perhitungan rerata *posttest* sebesar 85,4 Berdasar dari hasil rata-rata *posttest* dan *pretest*, maka dihasilkan nilai peningkatan pada kelas eksperimen yang telah diterapkan media *Google Classroom*, yaitu sebesar 33,8.

Penelitian ini menggunakan uji *N-Gain Score* untuk menghitung hasil perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hasil uji *N-Gain Score* peneliti mampu mengetahui gambaran umum perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan sebuah treatment media *Google Classroom* pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan.

b. Uji Validitas

Terdapat tiga macam uji validitas yang diterapkan pada penelitian ini. Tiga macam uji validitas pada penelitian ini adalah: Validitas isi, konstruk, dan statistik. Validitas isi dan konstruk dilakukan sebelum melakukan penelitian lapangan. Validitas isi dilakukan peneliti dengan bantuan *expert judgment*, yaitu seorang validator ahli pada

suatu materi sesuai dengan materi yang digunakan pada penelitian ini. Validitas konstruk dilakukan peneliti dengan menyebar soal tes essay dan angket respon kepada siswa. Siswa yang digunakan untuk mengukur validitas konstruk adalah siswa diluar sampel penelitian, yaitu kelas XII IPA 3. Berikut penjabaran validitas statistik yang telah dilakukan peneliti:

1) Uji Validitas Tes Essay Berpikir Kreatif

a) Dasar Pengambilan Keputusan

Jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka item soal valid

Jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka item soal tidak valid

b) Hasil Uji Validitas

Berikut hasil dari uji validitas tes essay berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Tes Essay Berpikir Kreatif

No. Soal	r hitung	r tabel (N=36)	Keterangan
1.	0,287	0,329	Tidak Valid
2.	0,449	0,329	Valid
3.	0,737	0,329	Valid
4.	0,400	0,329	Valid
5.	0,432	0,329	Valid
6.	0,762	0,329	Valid
7.	0,717	0,329	Valid
8.	0,821	0,329	Valid
9.	0,714	0,329	Valid
10.	0,799	0,329	Valid

Hasil uji validitas yang dilakukan peneliti pada soal tes essay berfungsi mengukur kemampuan berpikir kreatif dan berpegang dengan dasar pengambilan keputusan di dapatkan hasil bahwa terdapat 9 Item soal yang dinyatakan valid, yaitu soal nomor 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, dan 10. Item soal yang dinyatakan valid dapat digunakan sebagai instrument penelitian pada sampel sesungguhnya, sedangkan item soal yang dinyatakan tidak valid, tidak dapat digunakan untuk instrumen penelitian. Hasil uji validitas tes essay pada penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 2.

2) Uji Validitas Angket respon siswa

Hasil uji validitas angket yang didapatkan peneliti dari hasil penyebaran angket pada siswa diluar sampel sesungguhnya dan mengacu pada dasar pengambilan keputusan, bahwa:

- a) Apabila $r_{xy} > r_{tabel}$, maka item soal valid
- b) Apabila $r_{xy} < r_{tabel}$, maka item soal tidak valid

Peneliti mendapatkan hasil bahwa terdapat butir angket yang dinyatakan valid berjumlah 26 butir angket, pada nomor 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 31, 33, 34, dan 35. Sedangkan 9 butir angket yang dinyatakan tidak valid, yaitu no. 4, 5, 15, 19, 20, 27, 29, 30, dan 32. Butir angket yang dinyatakan valid dapat digunakan sebagai instrument penelitian dan yang tidak valid tidak dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Hasil uji validitas dapat dilihat pada lampiran 4.

c. Uji Reliabilitas

Rumus *Conbrach Alpha* digunakan peneliti sebagai uji reliabilitas instrument, karena instrument yang diujikan berbentuk tes essay dan angket yang memiliki skala penilaian jawaban. Peneliti melakukan uji reliabilitas mengacu pada dasar pengambilan keputusan, berikut ini dasar pengambilan keputusan dari uji reliabilitas:

- 1) Apabila nilai *Conbrach Alpha* $> 0,60$ maka soal dinyatakan reliabel
- 2) Apabila nilai *Conbrach Alpha* $< 0,60$ maka soal dinyatakan tidak reliabel

Hasil pengujian reliabilitas soal tes essay dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini:

**Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas
Tes Essay**

Conbrach's Alpha	N of Item
0,724	5

Berdasarkan data tabel, menyatakan bahwa uji reliabilitas dengan rumus *Conbrach Alpha* mendapatkan hasil $0,724 > 0,60$ maka item soal dinyatakan reliabel dengan mengacu pada dasar pengambilan keputusan jika *Conbrach Alpha* $> 0,60$ maka item soal reliabel, sedangkan jika *Conbrach's Alpha* $< 0,60$ maka item soal dinyatakan

tidak reliabel. Item soal yang dinyatakan sebagai reliabel dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas tes essay dapat dilihat pada lampiran 3. Selanjutnya Hasil uji reliabilitas butir angket dapat dilihat pada tabel 4.8.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas
Butir Angket *Google Classroom***

Conbrach's Alpha	N of Item
0,923	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket *Google Classroom* menyatakan bahwa *Conbrach Alpha* $0,923 > 0,60$ maka butir angket *Google Classroom* dinyatakan reliabel, dapat dikatakan sebagai reliabel karena mengacu pada dasar pengambilan keputusan bahwa apabila *Conbrach Alpha* $> 0,60$ maka butir angket reliabel, sedangkan apabila *Conbrach Alpha* $< 0,60$ maka butir angket dinyatakan tidak reliabel. Butir angket yang dinyatakan sebagai reliabel mampu digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas angket *Google Classroom* dapat dilihat pada lampiran 4.

d. Uji Kesukaran Soal

Penggunaan uji kesukaran soal pada penelitian ini untuk menguji indeks soal termasuk dalam kategori terlalu sukar atau terlalu mudah sehingga soal layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil uji kesukaran yang dilakukan peneliti terdapat soal *essay* dengan nomor 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, dan 10 masuk dalam kategori sedang dan soal nomor 2 dan 7 termasuk dalam kategori soal yang mudah. Soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir siswa pada kelas eksperimen dan kontrol cenderung masuk dalam kategori sedang. Berikut data hasil uji kesukaran dapat dilihat pada tabel 4.9.

**Tabel 4.9 Data Hasil Uji kesukaran
Soal Tes Essay**

No. Soal	Mean	Nilai maks	Hasil	Keterangan
1.	4,06	5	0,81	mudah
2.	2,17	4	0,54	Sedang
3.	3,93	5	0,79	mudah
4.	2,97	5	0,59	Sedang
5.	3,19	5	0,64	Sedang

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil mean pada setiap soal sehingga soal dapat dikategorikan dengan berbagai jenis tingkat kesukarannya. Soal yang digunakan pada penelitian ini, sebagai alat mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa termasuk dalam tingkat kesukaran soal kategori sedang.

e. Uji Daya Beda

Peneliti menerapkan uji daya beda sebagai alat mengukur perbedaan rata-rata antara kelompok atas dan kelompok bawah pada setiap nomor soal. Adapun hasil dari perhitungan daya pembeda soal *essay* dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Data Hasil Uji Daya Beda Soal Tes Essay

No. Soal	Hasil Uji Daya Beda
1.	Baik
2.	Baik
3.	Baik
4.	Sangat baik
5.	Sangat Baik

Sesuai hasil perhitungan yang diperoleh dari uji daya beda berarti soal essay yang digunakan termasuk dalam kategori Cukup, Baik, dan Sangat baik. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa soal essay yang disusun peneliti sebagai alat ukur tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa memiliki daya pembeda, karena siswa mampu menjawab dengan benar.

f. Uji Asumsi Klasik

Uji Asumsi klasik yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

1) Uji Normalitas Data

Rumus yang digunakan sebagai Uji normalitas data penelitian ini, yaitu rumus *kolmogorov Smirnov*. Data normal atau tidak normal dapat diperoleh melalui *test of normality* menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas data mengacu pada dasar pengambilan keputusan bahwa: H_0 diterima jika nilai signifikan $> 0,05$ sedangkan H_a ditolak jika nilai signifikan $< 0,05$. Hasil uji normalitas pada penelitian ini termasuk dalam kategori normal yang artinya semua nilai signifikan lebih besar dari 0,05

sehingga H_0 diterima. Data hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov smirnov		
		Statistic	Df	Sig
Hasil	<i>Pre Eks</i>	0,132	35	0,125
	<i>Post Test</i>	0,137	35	0,093
	<i>Pre Cont</i>	0,115	35	0,200
	<i>Post Cont</i>	0,116	35	0,200

Berdasarkan data uji normalitas yang telah dilakukan, diperoleh sebuah kesimpulan bahwa data berasal dari populasi berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS dapat dilihat pada lampiran 6.

2) Uji Homogenitas

Penggunaan uji homogenitas dilakukan guna membuktika ada atau tidak adanya perbedaan antar variansi-variansi yang terdiri dari dua atau lebih distribusi. Rumus Levene digunakan pada penelitian ini sebagai uji homogenitas data. Uji homogenitas mengacu sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, bahwa apabila skor *Probabilitas significance* lebih besar dari nilai signifikan $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima, sedangkan apabila nilai *Probabilitas significance* lebih kecil dari nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Hasil uji homogenitas pada penelitian ini berdvariansi homogen. Data Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel 4.12 Data Hasil Uji Homogenitas

Hasil HOTS Siswa	Levene Statistic	df1	df2	Sig
<i>Based on mean</i>	3,897	1	68	0,052
<i>Based on median</i>	3,767	1	68	0,056
<i>Based on median and with adjusted df</i>	3,767	1	61,224	0,057
<i>Based on trimmed mean</i>	3,965	1	68	0,050

Berdasarkan data dari hasil uji homogenitas yang telah dikakukan peneliti, maka dapat disimpulkan, bahwa semua variansi sampel bervariasi homogen.

g. Uji Keseimbangan

Uji Keseimbangan diterapkan peneliti untuk mengetahui seimbang atau tidak seimbang keadaan awal siswa antara kelas kontrol dan eksperimen sebelum diterapkan sebuah treatment media *Google Classroom*. Rumus *independent sample t-test* digunakan peneliti pada uji keseimbangan sebagai alat untuk membuktikan seimbang atau tidaknya kemampuan awal antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Uji keseimbangan mengacu pada dasar pengambilan keputusan, yaitu apabila nilai sign. $> 0,05$, maka H_0 diterima, sedangkan apabila nilai sign. $< 0,05$, maka H_a ditolak.

Hasil uji keseimbangan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa H_0 diterima, Sehingga dapat diartikan bahwa perbandingan antara siswa kelas kontrol dan eksperimen memiliki kemampuan awal yang sama. Berikut data hasil uji kesukaran dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel 4.13 Hasil Uji Keseimbangan

Hasil <i>Pre Test</i>	Sig (2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	0,395
<i>Equal variances not assumed</i>	0,395

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus *independent sample t-test* dan menggunakan SPSS di dapatkan kesimpulan bahwa kedua kelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama atau seimbang.

h. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* digunakan sebagai alat ukur meningkatnya kemampuan berpikir kreatif siswa selama dilakukan pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* di kelas eksperimen. Berikut hasil uji *N-Gain Score* didapatkan nilai sebesar 0,69 Berdasarkan hasil uji *N-Gain Score* pada kelas eksperimen menunjukkan pada kategori sedang, maka di dapatkan kesimpulan bahwa penerapan media *Google Classroom* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa di kelas eksperimen.

i. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan rumus *independent sample t-test*. Rumus *independent sample t-test* digunakan berdasarkan syarat-syarat yang telah terpenuhi. Syarat-syarat dari penggunaan rumus *independent sample t-test*, yaitu Adapun kriteria uji *independent sample t-test* dapat dilihat dibawah ini:

- 1) Apabila nilai sig.(2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak
- 2) Apabila nilai sig.(2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima

Berikut data hasil dari uji hipotesis yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.15.

Tabel 4.14 Data Hasil Uji Hipotesis

Hasil Berpikir Kreatif siswa	T	Df	Sig (2-tailed)
<i>Equal variance assumed</i>	2,748	68	0,008
<i>Equal variances not assumed</i>	2,748	48,850	0,008

Berdasarkan data hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa nilai sign. $0,008 < 0,05$ maka artinya H_0 ditolak sehingga dapat diartikan terdapat pengaruh dari penerapan *Google Classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Biologi kelas XII MIPA SMA 2 Bae Kudus. Penelitian ini mendapatkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS. Hasil perhitungan SPSS dapat dilihat pada lampiran 7.

B. Pembahasan

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran berbasis jaringan internet tanpa tatap muka secara langsung yang sekarang ini banyak digunakan akibat pandemi *covid-19*. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring tetap harus dilaksanakan secara optimal dan maksimal, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Suhery (2020) pembelajaran yang dilakukan secara daring mampu memberikan peningkatan interaksi pembelajaran karena tanpa terbatas ruang dan waktu. Pada penelitian ini media *Google Classroom* menjadi salah satu sarana yang diterapkan dalam proses pembelajaran daring. Penggunaan media *Google classroom* mampu meningkatkan

semangat belajar dan interaksi pada proses pembelajaran daring yang dilakukan antara guru dan siswa.²

Pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan media *Google Classroom* dilakukan pada kelas eksperimen, yaitu kelas XII IPA 2 yang terdiri dari 35 siswa. Siswa yang akan menggunakan media *Google Classroom* telah memiliki akun untuk *log in* sebagai anggota dari media *Google Classroom* sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dengan bantuan media *Google Classroom* diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, proses pembelajaran, dan indikator sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan *kooperatif*.

Pembelajaran dengan bantuan *Google Classroom* dilakukan peneliti dimulai dari menjelaskan aturan-aturan dalam mengikuti proses pembelajaran. Tahap berikutnya siswa akan diberikan materi melalui *Power Point* yang disusun secara menarik untuk dipelajari lebih lanjut dengan durasi selama 15 menit sebelum peneliti memberikan penjelasan. Materi yang disajikan melalui *Power Point* mampu menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa dan siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga pola pikir siswa akan semakin berkembang, karena siswa dapat mengakses kembali materi melalui *Power Point* untuk mencari referensi, *Power Point* juga relatif lebih efisien karena siswa mampu membuka materi kapan saja misalkan apabila mengerjakan soal siswa dengan mudah mencari jawaban. Pola pikir yang berkembang akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif. Luluk Rachmatu yasiro, dkk (2021) menjabarkan bahwa pengembangan pola pikir siswa merupakan bagian dari kemampuan berpikir kreatif siswa.³ Selanjutnya peneliti akan memberikan sebuah video berisi penjelasan dan keterangan tentang materi yang sedang diajarkan dengan konsep menarik dan mudah dipahami sehingga siswa menjadi semangat dan tertarik untuk mempelajari materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan. Siswa diberikan waktu memahami materi selama 15 menit. Tahap akhir adalah memberikan *posttest* pada siswa yang telah mengikuti

² Suhery, Trimardi Jaya Putra, Jasmalinda, “Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* pada Guru di SDN 17 Mata Air Padang Selatan”, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1 No 3, Hal 129, Diakses Pada 4 April 2021.

³ Luluk Rachmatul Yasiro, Fitria Eka Wulandari, Fahmi, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Pemanasan Global berdasarkan Prestasi Siswa”, *Journal Of Banua Science Education*, Vol 1 No 2, (2021), Hl 70, Diakses Pada 25 Juni 2021.

pembelajaran. *Posttest* berupa soal essay tentang pertumbuhan dan perkembangan tubuh dengan jumlah 5 butir. Soal dibuat berdasarkan indikator yang telah disusun dan berdurasi 15 menit untuk mengerjakan. Jawaban dari soal *Posttest* akan digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dan memastikan bahwa pembelajaran dengan bantuan *Google classroom* terbukti memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Setelah selesai mengerjakan soal siswa akan diberikan angket berjumlah 20 item pernyataan. Angket digunakan dengan tujuan mengetahui respon siswa pada saat pembelajaran dengan bantuan *Google Classroom* dilaksanakan dengan harapan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Faktor yang ditemukan peneliti selama menerapkan pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* adalah keadaan fisik dan lingkungan siswa. Siswa yang berada di lingkungan kurang memadai dalam penggunaan internet dan siswa yang belum terbiasa melakukan pembelajaran secara daring terlihat kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang pasif akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan kesulitan memahami materi yang diberikan dan guru akan menganggap siswa tersebut sudah memahami materi yang disampaikan saat pembelajaran. Sehingga ketika siswa pasif tersebut tidak paham akan materi yang disampaikan guru tidak akan mengetahui hal tersebut, itulah salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan pada pembelajaran ini siswa dituntut untuk mampu berpikir kreatif.

Google Classroom yang menyediakan ruang kelas online dengan tampilan menarik dan mudah diaplikasikan tanpa terbatas ruang dan waktu sehingga siswa menikmati menggunakan *Google Classroom* dan menjadikan proses pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal. Nirfayanti dan Nurbaeti (2019) menjelaskan bahwa media *Google Classroom* adalah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Media *Google Classroom* mampu mendistribusikan tugas, submit tugas, dan menilai tugas yang dikumpulkan.⁴ Pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* memberikan banyak kemudahan bagi siswa maupun guru, diantaranya: Intarski antar guru dan siswa lebih efektif, Memberi kemudahan dalam membaca materi pelajaran, membaca power point,

⁴ Nirfayanti, Nurbaeti, "Pengaruh media pembelajaran *Google Classroom* dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa", jurnal Penelitian matematika dan Pendidikan matematika, Vol 2 No 1, hal 51, diakses pada 14 September 2022.

melihat video terkait pembelajaran sehingga siswa bisa belajar tidak terbatas ruang dan waktu, tidak hanya belajar di kelas. Adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar; Memudahkan siswa dalam mengeksplor referensi materi dan artikel-artikel di internet dalam menjawab pertanyaan dan dengan mudah menyimpan referensi yang didapatkan; Memudahkan siswa mendapatkan *feedback* apabila ada pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami.

Google Classroom mendisiplinkan dalam pengumpulan tugas sesuai batas waktu yang telah ditentukan, karena dalam *Google Classroom* menampilkan tanggal dan waktu pengumpulan tugas sehingga memudahkan guru memantau pengumpulan tugas oleh siswa, tugas tersusun dan tersimpan rapi di *Google Classroom*. Hal yang sepadan juga diungkapkan oleh Maharani dan Kartini (2019) bahwa Penggunaan media *Google Classroom* mampu memudahkan guru dalam mengelola dan manajemen pembelajaran serta menyampaikan informasi kepada siswa.⁵ *Google Classroom* merangsang siswa untuk lebih aktif dan komunikatif dalam berinteraksi di kelas online. Siswa yang aktif dan komunikatif cenderung mampu menanggapi berbagai permasalahan yang diberikan oleh guru setelah siswa mempelajari teori. Respon siswa terhadap permasalahan kehidupan akan memicu untuk menyelesaikan berdasarkan teori yang telah diberikan dan dengan pemikiran-pemikiran yang lebih kreatif dan kritis. Siswa yang aktif akan mencari informasi dari sumber-sumber lain untuk menjawab pertanyaan, misal sumber lain berupa video atau gambar yang dapat di lampirkan pada *Google Classroom* dan siswa lainnya bisa ikut mempelajari dan berdiskusi bersama untuk menganalisis materi dengan pemikiran yang kritis dan kreatif, sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan bantuan *Google Classroom* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pernyataan diatas didukung oleh teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara *online* mampu memberikan peningkatan interaksi pembelajaran karena tanpa terbatas ruang dan waktu. Media *Google Classroom* menjadi salah satu sarana yang diterapkan dalam proses pembelajaran *online*. Penggunaan *Google*

⁵ Maharani, Kartini, "Penggunaan *Google Classroom* sebagai Pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematik pada mahasiswa jurusan komputer", *Pendipa journal of science Education*, Vol 3 No 3, hal 167, diakses pada 8 Juni 2022.

Classroom mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan interaksi pada proses pembelajaran daring yang dilakukan antara guru dan siswa.⁶ Penggunaan *Google Classroom* membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kondisi dan situasi apapun tanpa terbatas waktu dan ruang, sehingga mampu mencapai tujuan pendidikan. Siswa dapat menuangkan hasil pemikiran-pemikiran secara kreatif dan kritis melalui media *Google Classroom*. *Google Classroom* yang menyediakan ruang belajar di dunia maya memudahkan guru mampu memberikan materi-materi melalui video dan PPT yang menarik sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar. Pernyataan tersebut dibuktikan pada saat penelitian di kelas eksperimen XII IPA 2 SMA 2 Bae Kudus. Melalui penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen terlihat antusias mengikuti pembelajaran pada saat guru memulai pembelajaran menggunakan *Google Classroom* dengan metode membagikan PPT yang disusun lebih menarik dan pemutaran video penjelasan materi pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol siswa terlihat kurang antusias, karena media dan metode yang digunakan cenderung monoton hanya dengan menyebarkan PPT, sehingga siswa lebih mudah merasa bosan. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas yang diterapkan sebuah treatment mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Pernyataan di atas diperkuat dengan hasil angket respon siswa diperoleh nilai rerata sebesar 92,05 tergolong dalam kategori baik dengan skor tertinggi sebesar 80 dan skor terendah sebesar 24. Hal yang sepadan juga didapatkan dari peneliti Liza Anggita Ellyandhani tentang penerapan *Google Classroom* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa berpendapat bahwa *Google Classroom* mampu melatih mereka untuk berpikir tingkat tinggi. Hal ini dapat dibuktikan karena *Google Classroom* merupakan sarana pembelajaran yang menuntut siswa untuk mampu mencari informasi pembelajaran yang dibutuhkan dan siswa dilatih dalam memahami setiap materi yang disampaikan pada *Google Classroom*.⁷

⁶ Suhery, Trimardi Jaya Putra, Jasmalinda, "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* pada Guru di SDN 17 Mata Air Padang Selatan", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1 No 3, Hal 129, Diakses Pada 4 April 2021.

⁷ Liza Anggita Ellyandhani, "Pengaruh Model Blended Learning Berbantu *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas XI Mata Pelajaran Biologi di SMA Al-

Berdasar dari survei yang telah dilakukan pada tahun 2015 *Australian Council for Educational Research* (ACER) saat diadakan diskusi menggunakan tema “Mengajar dan Menilai Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi” mendapatkan kesimpulan, bahwa Indonesia masuk peringkat 10 terendah dalam evaluasi pendidikan di 72 negara. Adanya *statement* tersebut, maka dibutuhkan peningkatan kemampuan berpikir yang lebih tinggi salah satunya yaitu berpikir kreatif, supaya Indonesia tidak tertinggal dengan negara-negara lainnya. Kemampuan berpikir kreatif mampu mendorong tiap individu untuk memiliki pola pikir dengan tingkatan lebih tinggi. Melalui pemikiran yang kreatif akan berpengaruh bagi tiap individu mampu mengembangkan jawaban dan memberikan solusi dari suatu persoalan yang memiliki tingkat kompleksitas dalam segala aspek kehidupan modern.⁸ Akibat *statement* tersebut maka perlu diterapkan suatu upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih termasuk kategori rendah dibandingkan negara lainnya. Merubah model pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran dengan penerapan media yang akan memudahkan dalam pembelajaran daring mampu menjadi salah satu upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu upaya tersebut adalah penerapan media *Google Classroom* yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga mencapai peringkat tinggi dalam evaluasi Pendidikan.

Penelitian ini menggunakan *pretest* berupa soal yang disusun berdasarkan indikator dengan jumlah 5 butir. Hasil jawaban siswa mampu menunjukkan nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda sebelum diterapkan perlakuan dan memperoleh hasil kurang baik. Sebelum diterapkannya perlakuan ke dua kelas masih minim dalam berpikir kreatif. Faktor yang mempengaruhi minimnya kemampuan berpikir kreatif adalah metode dan kebiasaan belajar. Kemampuan berpikir kreatif cenderung rendah selama proses pembelajaran yang dilakukan masih monoton dan siswa lebih tertarik dengan cara instan saat guru memberikan soal, siswa mencari jawaban lewat media sosial serta mengharuskan siswa untuk mencari referensi dan memahami materi sendiri, guru yang kurang memahami cara yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berpikir

Azhar 3 Bandar Lampung”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2019).

⁸ Anggun Firma Rahmawati, “Pengaruh Web Course learning (WCL) Berbasis Problem Realty terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI MIPA 1 Bae Kudus”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus, (2020): 78.

kreatif siswa. Hal yang sepadan diutarakan oleh Ernadya Regita Cahyani, dkk (2022) yang menjelaskan masih banyak guru yang kurang dalam mengasah pola berpikir kreatif siswa, dengan demikian siswa kurang memiliki kebiasaan berpikir kreatif dan kurangnya wawasan secara luas.⁹ Oleh karena itu sangat penting dalam mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif pada setiap mata pelajaran.

Data penelitian selanjutnya menggunakan nilai *posttest* yang disusun berdasarkan pada indikator, meliputi Fasih (*Fluency*) kelas eksperimen terhitung lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. *Fluency* berarti siswa mampu menjawab setiap butir soal dengan penjabaran jawaban serta kelancaran dalam mengungkapkan ide atau gagasan. Kelas eksperimen mampu mengalami peningkatan karena adanya penerapan pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom*. *Google Classroom* menciptakan metode yang baru sehingga siswa lebih tertarik dan terlatih untuk mengikuti pembelajaran daring. Sedangkan kelas kontrol peneliti menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa terlihat kurang tertarik karena terkesan monoton serta interaksi antara guru dan siswa cenderung rendah yang mengakibatkan siswa cenderung pasif karena guru tidak melibatkan siswa secara langsung pada saat pembelajaran. Hal yang sepadan juga diungkapkan oleh Amijaya, dkk (2018) pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa jenuh sebab aktivitas yang dilakukan jarang melibatkan siswa.¹⁰

Aspek indikator kedua meliputi Keluwesan (*Flexibility*) yang memiliki arti kemampuan menciptakan ide-ide baru secara spontan dan melihat berbagai hal dari macam-macam sudut pandang. Indikator ini dibuktikan dari jawaban siswa yang mampu menganalisis serta mampu merumuskan hipotesis dengan ide kreatif yang siswa miliki. Hasil penelitian Septi A, dkk (2016) menjabarkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan jika guru membuat pertanyaan bersifat terbuka. Hal tersebut sebanding dengan Sumarmo (2010) bahwa dengan pertanyaan terbuka mampu memberi kesempatan siswa

⁹ Ernadya Regita Cahyani, dkk “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Terhadap Konsep Pencemaran Lingkungan Ditinjau dari Perbedaan Gender”, *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* no.1 (13), (2022): 9, diakses Pada 2 Mei, 2022, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/41109>.

¹⁰ Amijya, dkk “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik”, *J. Pijar MIPA*, no. 13 (2), (2018): 94, diakses pada 2 Mei, 2022, <http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/view/468>.

membuat jawaban lebih dari satu dan berbeda sehingga mendorong untuk berpikir secara fleksibel atau luwes.¹¹ Meningkatnya pencapaian kelas eksperimen pada kemampuan berpikir kreatif dikarenakan guru memberikan pertanyaan melalui media *Google Classroom* dengan tampilan yang berbeda dan aturan mengerjakan yang jelas sehingga siswa mampu menuangkan ide-ide baru dengan menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Utami Munandar (2003) bahwa aspek dari perkembangan kreatifitas siswa yaitu adanya dorongan internal maupun eksternal.¹² Kelas kontrol yang lebih berpusat pada guru dan pembelajaran konvensional siswa hanya mendapatkan materi dan instruksi tugas tanpa diberi arahan dan penjelasan dengan baik serta kurangnya interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa cenderung pasif dan tidak terlatih untuk mengembangkan ide-ide baru.

Aspek indikator ketiga yaitu merumuskan (*Generating*) yang berarti mengarahkan siswa untuk mencari dan menemukan solusi pemecahan masalah dengan merumuskan ide-ide baru. Indikator merumuskan dibuktikan dari soal dalam jenis merumuskan berupa merumuskan hipotesis dalam suatu kegiatan praktikum dan merumuskan pertanyaan. Kemampuan berpikir kreatif yang mengalami peningkatan di kelas eksperimen dikarenakan guru merubah model pembelajaran dengan menerapkan media *Google Classroom* dan memberikan soal dalam bentuk cerita kepada siswa untuk merumuskan hipotesis dan menganalisis yang terjadi pada soal cerita tersebut. Aspek indikator keempat meliputi merencanakan (*Planning*) berarti merencanakan suatu kegiatan menggunakan berbagai strategi, metode, dan teknik untuk perencanaan proyek dan pemecahan masalah. Merancang serangkaian kegiatan dalam mendukung kegiatan praktikum mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena melalui rancangan tersebut siswa dapat menuangkan ide-ide kreatif untuk membuat rancangan kegiatan dengan mencari referensi-referensi agar kegiatan berjalan dengan maksimal.¹³

Pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* diterapkan sebagai model pembelajaran berbasis internet yang

¹¹ Sumarmo, " *Berpikir dan Disposisi Matematik: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Dikembangkan pada Peserta Didik*," 2010 (Bandung: Artikel pada FMIPA UPI Bandung)

¹² Utami Munandar, " *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*," 27

¹³ Didi Nur Jamaludin, " *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*," (Kudus: IAIN, 2019), 171.

bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada penelitian ini peneliti mengarahkan siswa untuk menggunakan media *Google Classroom* dengan membagikan *Power Point* dan Video penjelasan materi dengan konsep menarik yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memberi kemudahan sehingga siswa termotivasi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran dan mampu memunculkan serta mengembangkan ide-ide dan mencapai peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

Kelebihan pembelajaran daring dengan bantuan *Google Classroom* yaitu akibat adanya pandemi *covid-19* siswa dilatih untuk terbiasa melakukan pembelajaran secara daring menggunakan media berbasis internet. Siswa terlibat aktif ketika mengikuti pembelajaran daring sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi salah satunya kemampuan berpikir kreatif. Keadaan seperti itu dapat dilihat pada kelas eksperimen siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga mampu memberi peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan pembelajaran konvensional yang dilakukan di kelas kontrol lebih berpusat pada guru, siswa cenderung pasif yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif jika dibandingkan kelas eksperimen. Nuraisah, dkk (2016) dalam penelitian menjelaskan bahwa model konvensional memiliki kekurangan, yaitu siswa menjadi pasif, pembelajaran didominasi oleh guru dan tidak banyak mendapat timbal balik atau cenderung searah.¹⁴

Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan tersebut mampu menggambarkan bahwasannya pembelajaran daring dengan bantuan media *Google Classroom* di kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi pertumbuhan dan perkembangan kelas XII IPA 2 SMA Negeri 2 Bae Kudus.

¹⁴Nuraisah, dkk, "Perbedaan Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Konvensional dan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pecahan". *Jurnal Pena Ilmiah*, no.1 (1), (2016): 291, diakses pada 2 Mei, 2022, <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3033>