

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dianalisis pada bab sebelumnya untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti. Terdapat dua pembahasan dalam bab ini yaitu :

A. Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dengan *Google Classroom* pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* dan *google classroom* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis. Perbedaan ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yang dihasilkan sebesar 0,029. Berdasarkan pengambilan keputusan menyatakan bahwa $0,029 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif matematis melalui penerapan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* dengan *google classroom* pada materi garis dan sudut kelas VII SMPN 1 Sumbergempol.

Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Okta Fiyanti, Nurina Kurniasari Rahmawati dan Ayu Wulandari dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik antara Pembelajaran *E-*

Learning Berbantuan Aplikasi Zoom dan Google Classroom”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut adalah adanya perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang diajarkan menggunakan pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *zoom* dan pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *google classroom*.⁶⁶ Hasil belajar matematika akan tampak dalam berbagai hal seperti meningkatnya pemahaman, ketrampilan pengetahuan dan sikap peserta didik. Dalam hasil belajar terdapat 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotrik. Kemampuan berfikir kreatif matematika berada di dalam salah aspek tersebut yaitu pada aspek kognitif. Secara sederhana kognitif dapat dikatakan sebagai kemampuan berfikir, penalaran dan pengetahuan. Dalam belajar matematika, kita akan belajar menalar secara kritis, kreatif dan aktif.⁶⁷ Sehingga dalam belajar matematika sangat perlu adanya kemampuan berfikir kreatif yang berguna untuk menyelesaikan suatu permasalahan matematika.

Hasil penelitian diatas juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dwi Yulianto berjudul “Pengaruh Pembelajaran Daring Pengguna Platform Digital Terhadap Pemecahan Masalah Matematis dan Sikap Kritis Siswa di MA Daar El Qodam”. Dalam penelitian ini Dwi Yulianto menggunakan platform digital berupa *zoom* dan *whatsApp Group* untuk melihat suatu pengaruh pembelajaran daring dengan membandingkan kedua platform digital tersebut. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar menggunakan pembelajaran matematika berbasis *e-learning*

⁶⁶ Okta Fiyanti, dkk, “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik antara Pembelajaran *E-Learning* Berbantuan Aplikasi *Zoom* dan *Google Classroom*,” dalam *Proseding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, no. 2 (2020) : 137.

⁶⁷ *Ibid.*, hal. 133.

pengguna *platform webinar zoom* berbeda dengan kemampuan pemecahan masalah matematis yang blajar menggunakan pembelajaran matematika berbasis *e-learning* pengguna *platform whatsApp group*.⁶⁸

Kemampuan berpikir kreatif matematis sangat berkaitan erat dengan kemampuan pemecahan masalah matematika. Karena Lestari dan Yudhanegara menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan untuk menghasilkan idea tau gagasan yang baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah.⁶⁹ Berpikir kreatif juga bisa membantu mereka dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi dalam proses belajar matematika. Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika.⁷⁰ Hal yang menyebabkan kemampuan berpikir kreatif rendah dikarenakan kurangnya pemahaman konsep materi secara mendalam yang mengakibatkan siswa sulit menemukan ide atau gagasan baru dalam menyelesaikan masalah, kurangnya latihan pemecahan masalah matematika sehingga menyebabkan siswa tidak terbiasa menyelesaikan permasalahan matematika, dan pemilihan media pembelajaran yang kurang tetap, apalagi pada zaman pandemi sekarang ini diadakannya pembelajaran daring sehingga guru harus tepat dalam memiliki media pembelajaran *online*.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui penerapan pembelajaran

⁶⁸ Dwi Yulianto, "Pengaruh Pembelajaran Daring Pengguna Platform Digital Terhadap Pemecahan Masalah Matematis dan Sikap Kritis Siswa di MA Daar El Qodam," dalam *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, vol. 5, no. 1 (2020) : 118

⁶⁹ Hafiziani Eka Putri dkk, *Kemampuan–Kemampuan Matematis* dan..., hal. 1.

⁷⁰ Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika," dalam *jurnal Al-Khawarizmi*, vol. 2 (2013) : 2.

daring menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* dengan *google classroom* pada materi garis dan sudut kelas VII SMPN 1 Sumbergepol Tulungagung.

B. Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* Lebih Baik diterapkan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMPN 1 Sumbergepol Tulungagung

Berdasarkan analisa data nilai rata-rata (*mean*) kedua kelas eksperimen. Diketahui kelas eksperimen 1 memperoleh rata-rata 70,12, sedangkan untuk kelas eksperimen 2 memperoleh nilai rata-rata 62,88. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) kemampuan berpikir kreatif matematis kelas eksperimen 1 yang mendapatkan pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom cloud meetings* lebih tinggi daripada nilai rata-rata (*mean*) kemampuan berpikir kreatif matematis kelas eksperimen 2 yang mendapatkan pembelajaran daring melalui aplikasi *google classroom*. Dengan kata lain pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* memberikan efek cukup besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Danin Haqien dan Aqilah Afifadiyah Rahman dengan judul penelitian “Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi *Covid-19*”. Dalam penelitian ini peneliti mengatakan bahwa aplikasi *zoom meeting* lebih baik karena dalam aplikasi *zoom meeting* komunikasi antara individu dilakukan secara lisan dibandingkan menggunakan aplikasi pembelajarana yang melakukan kegiatan komunikasi secara

tertulis menurut teori komunikasi pendidikan.⁷¹ Menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* mempermudah peserta didik untuk saling komunikasi atau tanya jawab terkait materi pembelajaran kepada guru. Hal tersebut dikarenakan *zoom* memiliki fitur *video conference* sehingga efektif digunakan saat pembelajaran daring.

Pembelajaran dengan *video conference* dapat menggantikan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka dikelas menjadi kegiatan tatap muka secara virtual melalui bantuan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan internet.⁷² Sehingga siswa dapat dengan mudah melakukan latihan-latihan soal dan memahami konsep-konsep materi untuk memecahkan masalah matematika yang diberikan oleh guru secara virtual. Penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis dikarenakan kurangnya latihan dalam menyelesaikan permasalahan dan pemilihan media pembelajaran daring tidak variatif sehingga siswa merasa jenuh. Dengan menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* yang memiliki fitur *video conference* dapat memudahkan siswa bertanya secara langsung kepada guru tentang konsep penyelesaian masalah yang belum paham. Sehingga aplikasi *zoom* ini dikatakan merupakan aplikasi yang baik digunakan dimasa pandemic untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Okta Fiyanti, Nurina Kurniasari Rahmawati dan Ayu Wulandari dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik antara Pembelajaran *E-Learning* Berbantuan Aplikasi

⁷¹ Danin Haqien dan Aqillah Afadiyah Rahman, “Pemanfaatan *Zoom Meeting* Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19,...”, hal. 55.

⁷² Junita Monica dan Dini Fitriawati, “Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Zoom*...”, hal. 1632.

Zoom dan Google Classroom". Dalam penelitian ini mengatakan bahwa aplikasi *Zoom meetings* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran e-learning.⁷³ Seperti yang sudah diketahui bahwa hasil belajar memiliki 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotrik. Kemampuan berfikir kreatif terdapat pada aspek kognitif. Hal tersebut dikarenakan didalam aspek kognitif terdapat beberapa kemampuan antara lain kemampuan berfikir, penalaran dan pengetahuan. Sehingga dalam belajar matematika, kita akan belajar menalar secara kritis, kreatif dan aktif.⁷⁴ Maka dari itu berfikir kreatif sangat diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan matematis agar hasil belajar matematika mengalami peningkatan.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh oleh Dwi Yulianto berjudul "Pengaruh Pembelajaran Daring Pengguna *Platform* Digital Terhadap Pemecahan Masalah Matematis dan Sikap Kritis Siswa di MA Daar El Qodam". Dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar dengan pembelajaran daring pengguna webinar *Zoom* lebih tinggi dibandingkan siswa dengan pembelajaran daring pengguna *platform WhatsApp Group*.⁷⁵ Mengingat bahwa pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam proses pemecahan masalah, hal tersebut dikarenakan matematika lahir sebagai proses berpikir manusia secara sistematis dan logis. Salah satunya kemampuan berpikir dalam matematika adalah kemampuan berpikir kreatif matematis yang merupakan suatu ide atau gagasan baru yang digunakan siswa untuk menyelesaikan masalah. Sehingga mengakibatkan aplikasi *zoom cloud*

⁷³ Okta Fiyanti, dkk, "Perbedaan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik...", hal. 137.

⁷⁴ *ibid.*, hal 133.

⁷⁵ Dwi Yulianto, "Pengaruh Pembelajaran Daring Pengguna Platform Digital...", hal. 126.

meetings dapat efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah maka hal tersebut juga efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif matematis dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom cloud meetings* lebih baik diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi garis dan sudut kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.