

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan syarat penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa karena tanpa adanya pendidikan suatu negara tidak akan maju dan sejajar dengan bangsa-bangsa lainnya di dunia. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan agama.<sup>1</sup>

Menurut pandangan Islam, pendidikan merupakan kewajiban bagi setiap orang yang beriman untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang tercantum dalam ayat suci Al-Qur'an dalam surah An-Nahl:78<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Nukhbatul Bidayati Haka, "Pengaruh Blended Learning Berbantuan *Google Classroom* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik", dalam *Jurnal Pendidikan Sains & Matematika* 8, no.1 (2020): 2.

<sup>2</sup> 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-Azhar 3 Bandar Lampung*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2017), hal. 7—8 .

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ  
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS. AN-Nahl:78)

Di dalam QS. AN-Nahl:78 menjelaskan bahwa menuntut ilmu itu hukumnya wajib, dan Allah akan sangat memudahkan jalan seseorang untuk menuju syurga dengan ilmu yang dimiliki. Manusia pada dasarnya sangat memerlukan ilmu pengetahuan, dalam istilah islam menuntut ilmu sangatlah penting dan diwajibkan pada setiap manusia. Ilmu yang benar dapat digunakan untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi didalam kehidupan. Secara sistematis dengan menggunakan segala sesuatu hanya untuk kepentingan pengajaran. Pembelajaran dideskripsikan sebuah proses yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik itu secara langsung maupun melalui penggunaan berbagai media pembelajaran.

Dalam pandangan Islam, setiap manusia berhak mendapatkan pembelajaran disepanjang hidupnya yang tercantum pada Al-Qur'an surah Al Baqarah:151<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Liza Anggita Ellyandhani, *Pengaruh Model Blended Learning...*, hal. 10

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ  
وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ

Artinya : “Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul di antara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui” (QS.Al Baqarah:151)

Berdasarkan QS.Al Baqarah:151 diterjemahkan bahwa sangatlah penting pembelajaran bagi setiap individu, baik yang benar maupun salah. Individu yang mempunyai ilmu pengetahuan yang luas serta juga menghasilkan manfaat bagi peserta didik. Kontribusi seorang pendidik dalam suatu prosedur belajar mengajar sangatlah penting dan berkedudukan besar. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, materiel, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses atau kegiatan guru matematika dalam mengerjakan matematika kepada peserta didiknya, yang di dalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peseta didik dengan peserta didik dalam

---

<sup>4</sup> Zainul Aqib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, (Surabaya: Instan Cendekia, 2002), hal. 41.

mempelajari matematika.<sup>5</sup> Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai sangat memegang peranan rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien. Matematika merupakan ilmu yang mendasari ilmu pengetahuan yang lainnya. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan yang ada di Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Pendidikan matematika di Indonesia masih dikategorikan rendah karena banyak peserta didik yang beranggapan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sulit dan dianggap pelajaran yang menakutkan.<sup>6</sup>

Pembelajaran matematika yang berkualitas rendah akan sangat berdampak bagi peserta didik. Menurut Slameto ada dua faktor yang mempengaruhi rendahnya kualitas pembelajaran matematika dikelas yaitu faktor internal, dimana hal tersebut berasal dari diri peserta didik itu sendiri seperti kesehatan, minat, bakat, serta motivasi dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi dengan sesama peserta didik, disiplin sekolah dan waktu sekolah, metode belajar dan tugas rumah.<sup>7</sup> Maka dari itu

---

<sup>5</sup> A Suyitno, *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran 1*, (Semarang: UNNES Press, 2004), hal. 2

<sup>6</sup> Elies Dwi Rahmaniah Fajri, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Menggunakan Google Classroom Berbantuan Software Geogebra Pada Materi Fungsi Kuadrat*, (Jember: Universitas Jember, 2019), hal. 2

<sup>7</sup> Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," dalam *Prosiding Seminar Proposal dan Pendidikan Matematika Sesiomedika* (2019), hal. 662

faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kualitas pembelajaran matematika harus diperhatikan, apalagi matematika merupakan pelajaran pokok yang ada di setiap jenjang pembelajaran. Tanpa kita sadari banyak sekali problematika yang muncul dalam fenomena kehidupan sehari-hari tentang pembelajaran matematika. Adapun problematika yang sering muncul yaitu konsep pembelajaran matematika yang saat ini hanya bertitik pusat pada guru dan guru lebih aktif menyampaikan materi daripada siswa yang seharusnya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, guru juga hanya memberikan soal-soal yang bersifat rutin sehingga tingkat berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah.

Pada surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (Covid-19) dan penurunan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga guru mendapat tantangan besar dalam memberikan sebuah pendidikan kepada siswa. Dimana belajar dirumah segala sumber informasi dapat diakses siswa melalui internet. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa setiap siswa tetap membutuhkan bantuan guru. Terutama dalam pembelajaran matematika. Dengan memanfaatkan teknologi yang telah berkembang pesat, guru dapat memberikan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran jarak jauh dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan menggunakan *google classroom*.

Model pembelajaran berbasis web adalah suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Sedangkan *google classroom* merupakan suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas.<sup>8</sup> Fitur-fitur yang ditawarkan dari *google classroom* adalah menyediakan ruang kelas tanpa adanya kertas, akses ke produk *google* lainnya seperti *gmail*, *google drive*, *google form*, serta kolaborasi antara pendidik dan peserta didik diluar kelas, mudah untuk diatur, menghemat biaya, dan bagi guru dapat melacak kemajuan siswa dengan lebih baik.

Sesuai dengan penelitian terdahulu dari Darmawijoyo yang berjudul pembelajaran matematika berbasis web yang menyatakan bahwa pemanfaatan TIK dalam menunjang proses pengajaran merupakan suatu keharusan baik dipandang dari mudahnya akses internet yang merupakan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk memicu pengajaran menggunakan media pembelajaran berbasis web. Hal ini juga berdampak luas bagi siswa yaitu merubah sikap dan pola pikir agar menjadi lebih kreatif. Dengan demikian model pembelajaran berbasis web selain mudah penggunaannya juga bisa digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kreatif siswa.

---

<sup>8</sup> Elies Dwi Rahmaniah Fajri, *Pengembangan Media Pembelajaran....*, hal. 24

Menurut Khodijah berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai berpikir secara logis dan divergen untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru. Produk dari berpikir kreatif itu sendiri adalah kreativitas. Kreatifitas atau berpikir kreatif tidak dapat muncul dengan sendirinya, melainkan butuh suatu latihan. Dalam hal ini guru harus bisa melatih dan mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran yang memunculkan permasalahan-permasalahan yang bersifat tidak rutin. Menurut Krulik mengemukakan bahwa dalam memahami maupun merencanakan penyelesaian masalah diperlukan suatu kemampuan berpikir kreatif siswa yang memadai, karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan berpikir (bernalar) tingkat tinggi setelah berpikir dasar (basic) dan kritis. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah.<sup>9</sup>

Menurut Fauzi mengemukakan pendapatnya tentang pengertian berpikir kreatif “berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru

---

<sup>9</sup> Siswono, T. Y. E, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah,” dalam *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains (JMPS)* 10, no. 1 (2005), hal. 5

dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan bentuk artistik baru, dan sebagainya”.<sup>10</sup> Oleh karena itu dengan berpikir kreatif kita dapat menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam penyelesaian masalah. Ruseffendi mengungkapkan bahwa “masalah dalam matematika adalah suatu persoalan yang ia sadari mampu menyelesaikannya tanpa menggunakan cara yang rutin”.<sup>11</sup> Jadi dapat dikatakan bahwa pemecahan masalah matematika merupakan usaha siswa untuk menyelesaikan suatu persoalan tanpa menggunakan prosedur rutin berdasarkan pada pengetahuan, ketrampilan dan pemahaman yang dimiliki oleh siswa.

Sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Nukhbatul Bidayati Haka dkk yang berjudul pengaruh blended learning berbantuan *google classroom* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan kemandirian belajar peserta didik yang menyatakan bahwa dengan digunakannya model blended learning berbantuan *google classroom* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif maupun kemandirian siswa yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dimana pun dan kapan pun serta peserta didik dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya sendiri karena pembelajaran berbasis internet membuat pembelajaran menjadi efisien.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa

---

<sup>10</sup> Supardi, “Peran Berpikir kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika,” dalam *Jurnal Formatif* 2, no 3 (2015), hal. 256

<sup>11</sup> Ruseffendi, *Pengantar Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*, (Bandung Trasi, 1988), hal. 335



dengan menerapkan model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom*.

## **B. Identifikasi Dan Pembatasan Masalah**

### 1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

- a. Siswa kesulitan menyelesaikan permasalahan yang bersifat tidak rutin
- b. Kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah rendah
- c. Model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa
- d. Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka penelitian ini dibatasi pada kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah dalam mata pelajaran aritmatika sosial dengan model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom*, agar tidak muncul maksud-maksud yang kurang sesuai dalam penelitian ini maka penelitian ini dibatasi oleh:
  - a. Masalah fokus dalam model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa.
  - b. Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa

### **C. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap berfikir kreatif materi aritmatia sosial kelas VII SMPN 2 Wates Kediri ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google clasroom* terhadap pemecahan masalah materi aritmatika Sosial kelas VII SMPN 2 Wates Kediri ?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google clasroom* terhadap berfikir kreatif dan pemecahan masalah materi aritmatika sosial kelas VII SMPN 2 Wates Kediri ?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap berfikir kreatif materi aritmatia sosial kelas VII SMPN 2 Wates Kediri.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google clasroom* terhadap pemecahan masalah materi aritmatia sosial kelas VII SMPN 2 Wates Kediri.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google clasroom* terhadap berfikir kreatif dan pemecahan masalah materi aritmatia sosial kelas VII SMPN 2 Wates Kediri.

### **E. Hipotesis Penelitian**

1. Ada pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap berfikir kreatif materi aritmatia sosial kelas VII SMPN 2 Wates Kediri.
2. Ada pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap pemecahan masalah materi aritmatia sosial kelas VII SMPN 2 Wates Kediri.
3. Ada pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap berfikir kreatif dan pemecahan masalah materi aritmatia sosial kelas VII SMPN 2 Wates Kediri.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, berikut ini manfaat yang diberikan :

#### 1. Manfaat teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan ilmu tentang pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terutama terhadap berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada strategi pembelajaran disekolah serta mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dan juga sebagai dasar penelitian berikutnya yang sejenis.

#### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik

- 1) Dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom*, diharapkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah dapat meningkat.
- 2) Dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bisa bekerja sama dengan teman sejawat.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan informasi kepada guru atau calon guru matematika yang sedang mencari model pembelajaran yang tepat, dan dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Memberikan informasi kepada guru atau calon guru matematika akan keaktifan siswa didalam proses pembelajaran.
- 3) Memberi informasi kepada guru atau calon guru matematika akan pentingnya digunakannya model pembelajaran agar peserta didik tidak akan mudah bosan serta memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran yang diajarkan.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan, sekolah sebagai salah satu variasi penerapan model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* pada pelajaran matematika yang disesuaikan dengan materi yang ada, karena model pembelajaran pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* ini

diharapkan dapat membantu dalam memberikan pemahaman siswa sehingga kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa meningkat.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan penelitian selanjutnya dalam memperbaiki kesalahan agar lebih baik pada saat melakukan kegiatan penelitian yang selanjutnya, sehingga dalam mengkaji model pembelajaran bisa menjadi lebih baik.

## G. Penegasan Istilah

Untuk memudahkan memahami judul penelitian tentang “Pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap berpikir kreatif dan pemecahan masalah materi aritmatika sosial kelas VII SMPN 2 Wates”. Agar tidak terjadi kesalahan pemahaman, perlu adanya penegasan istilah secara konseptual maupun operasional.

1. Secara Konseptual

- a. Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>12</sup> Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya dari model pembelajaran berbasis web yang ikut meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa.

---

<sup>12</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online / daring (dalam jaringan)*. Tersedia: <https://kbbi.web.id/pengaruh> , diakses pukul 20.15 tanggal 19 Juli 2021.

- b. Model pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang disengaja dengan mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi dengan metode tertentu guna memfasilitasi siswa dengan tujuan mencapai suatu kompetensi.<sup>13</sup>
- c. *Google Classroom* adalah sebuah aplikasi gratis yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia nyata berfungsi untuk sebagai sarana distribusi tugas, mengumpulkan tugas dan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.<sup>14</sup>
- d. Berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan.<sup>15</sup> Berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan atau usaha mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan baru.
- e. Pemecahan masalah merupakan jantung pembelajaran matematika karena ketrampilan penyelesaian masalah tidak hanya dalam mempelajari materi matematika, akan tetapi juga merupakan metode pengembangan ketrampilan berpikir yang baik.<sup>16</sup>

## 2. Secara Operasional

---

<sup>13</sup> Becti Wulandari, "pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar di SML," dalam *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3, no. 2 (2013), hal. 181

<sup>14</sup> Elies Dwi Rahmaniah Fajri, *Pengembangan Media Pembelajaran...*, hal. 16

<sup>15</sup> Utami Munandar, *Kreatifitas dan Keberkatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatifitas dan Bakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 10

<sup>16</sup> S. Tayruakham Pimta, S., Nuangchalerm, P, "Factor Influencing Mathematics Problem Solving Ability Of Sixth Grade Students," dalam *Journal of Social Science* 5, no. 4 (2009), hal.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap berpikir kreatif dan pemecahan masalah materi aritmatika sosial kelas VII SMPN 2 Wates Kediri. Selama proses pembelajaran, langkah-langkah yang ada dalam pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* dilaksanakan di rumah. Pelajaran matematika materi aritmatika sosial disampaikan melalui materi pdf dan video pembelajaran. Setelah proses pembelajaran akan diperoleh hasil posttest siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil tersebut akan dibandingkan antara siswa yang diberi perlakuan dan tidak. Cara membandingkannya menggunakan uji statistik.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Skripsi dengan judul Pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap berpikir kreatif dan pemecahan masalah materi aritmatika sosial Kelas VII SMPN 2 Wates Kediri memiliki sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian awal Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.
2. Bagian Utama terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V, dan BAB VI. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan terdiri dari: (a) latar belakang, (b) identifikasi masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) hipotesis penelitian (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teori, terdiri dari: (a) model pembelajaran berbasis web, (b) media pembelajaran, (c) *google classroom*, (e) berpikir kreatif, (f) pemecahan masalah (g) materi aritmatika sosial, (h) penelitian terdahulu, (i) kerangka berpikir.

BAB III : Metode penelitian terdiri dari : (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, sampel, dan sampling (d) kisikisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) data dan sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) analisis data.

BAB IV : (a) deskripsi data, (b) analisis data, (c) rekapitulasi hasil penelitian.

BAB V : (a) pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap berpikir kreatif siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 2 Wates Kediri, (b) pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap pemecahan masalah siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 2 Wates Kediri, (c) pengaruh model pembelajaran berbasis web berbantuan *google classroom* terhadap berpikir kreatif dan



pemecahan masalah siswa pada materi aritmatika sosial kelas  
VII SMP Negeri 2 Wates Kediri.

BAB VI : Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian ini memuat uraian tentang daftar rujukan, lamapiran-  
lampiran, dan daftar riwayat hidup.