

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Paradigma pendidikan mengalami perubahan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan salah satu perubahan yang ada adalah pandemi covid-19. Pandemi ini mempengaruhi semua aktivitas kehidupan pada manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Aktivitas pendidikan yang biasanya dilakukan dengan tatap muka kini dihentikan untuk menghindari perluasan penyebar pandemi covid-19. Pengehentian aktivitas pembelajaran tatap muka dialihkan dengan pembelajaran daring (jarak jauh) dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Sistem pembelajaran jarak jauh ini berlaku pada semua jenjang pendidikan termasuk pada sekolah menengah atas.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini membutuhkan media yang dapat mendistribusikan ilmu pengetahuan atau sebagai wadah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh sekarang ini salah satunya adalah zoom meeting. Media zoom meeting merupakan media berbasis video conference yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara daring.

Penggunaan media zoom meeting dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan berfikir kreatif matematis siswa.

Berfikir merupakan salah satu bagian yang menjadi perhatian dalam aktivitas belajar. Menurut De Bono (dalam Firdaus Dkk, 2016:227) mengatakan bahwa berfikir adalah sejenis permainan yang terpampang pada layar pikiran dari pengalaman masalah yang akan datang. Menurut McGregor (dalam Firdaus Dkk, 2016:227) mengatakan berfikir kreatif adalah berfikir yang mengarah pada pemerolehan wawasan baru, pendekatan baru perspektif baru, dan cara baru dalam memahami sesuatu. Adanya cara-cara baru atau pendekatan yang ada pada kemampuan

berfikir kreatif maka perlu diasah kemampuan siswa, oleh karena itu, kemampuan berfikir kreatif matematis siswa dapat dikembangkan atau ditingkatkan berdasarkan aspek berfikir kreatif matematis menurut Munandar yaitu *fluency, flexibility, originality, elaboration, dan evaluation* dalam hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa.

Pandemi covid-19 yang terjadi di Indonesia hingga saat ini menyebabkan banyak hal yang dirugikan terutama di bidang pendidikan sehingga banyak proses pembelajaran yang terganggu seperti di SMA Negeri 1 Menganti yang harus melakukan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring yang dilakukan di SMAN 1 Menganti biasanya menggunakan bantuan whatsappgrup dan googleclassroom akan tetapi untuk pembelajaran di bidang matematika sangat sulit mencapai hasil yang maksimal dikarenakan siswa sangat sulit memahami materi melalui tulisan tanpa penjelasan dari guru. Sehingga perlu pembaruan agar proses pembelajaran di bidang matematika memperoleh hasil maksimal. Salah satunya adalah dengan mencoba menggunakan media zoom meeting.

Media zoom meeting sendiri membantu para guru untuk bisa berkomunikasi dengan siswanya dengan tampilan video dan mempermudah guru untuk menyampaikan penjelasan materi kepada siswanya. Sehingga siswa yang belum memahami materi juga bisa langsung berkomunikasi atau bertanya kepada gurunya.

Pembaruan yang telah diterapkan dalam pembelajaran daring di SMAN 1 Menganti menggunakan media zoom meeting dilakukan dengan siswa dapat bergabung ke dalam zoom meeting melalui link yang telah dibagikan melalui whatsappgrup sebelumnya. Kemudian guru melakukan presensi dan menyampaikan materinya dalam zoom meeting menggunakan powerpoint serta memberikan contoh soal dan latihan soal kepada siswanya.

Namun efektivitas media zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis belum diketahui karena itu perlu diteliti. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang diatas peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “efektivitas

penggunaan zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa kelas X di SMAN 1 Menganti”.

### **B. Batasan Masalah**

Agar penelitian mencapai hasil yang optimal sesuai dengan kondisi yang ada, maka terdapat batasan masalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini menganalisis berfikir kreatif matematis siswa dalam pembelajaran secara daring menggunakan media zoom meeting
2. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X di SMAN 1 Menganti
3. Kriteria berfikir kreatif matematis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menurut Munandar yaitu *fluency, flexibility, originality, elaboration, dan evaluation* dalam hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan zoom meeting efektif terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa kelas X di SMAN 1 Menganti?”

Untuk memudahkan penelitian ini, maka peneliti mencantumkan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengelolaan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran menggunakan media zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa?
4. Bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa?

#### **D. Tujuan Penelitian**

##### 1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa kelas X di SMAN 1 Menganti.

##### 2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yang terbagi kedalam 4 aspek yaitu:

- a. Untuk mendiskripsikan pengelolaan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran menggunakan media zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa
- b. Untuk mendiskripsikan aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa
- c. Untuk mendiskripsikan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa
- d. Untuk mendiskripsikan hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Sebagai acuan terkait dengan efektivitas penggunaan zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa dan dapat menambah wawasan informasi.

##### 2. Manfaat Bagi Guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran secara daring, dan dapat meningkatkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan memberikan alternatif lain dari kegiatan pembelajaran secara daring.

##### 3. Manfaat Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif matematis sehingga siswa dapat

menyelesaikan masalah matematika dengan berbagai cara penyelesaian dan memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar.

4. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran daring dengan menggunakan media zoom meeting dan memberikan wawasan terkait dengan penggunaan zoom meeting terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa.

5. Manfaat Bagi Universitas

Sebagai masukan kepada pihak universitas terhadap kelebihan serta kekurangan penggunaan E-learning. Selain itu dapat dijadikan sebagai masukan dalam mengkritisi penggunaan E-learning untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.