



**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA SMP KELAS VIII
DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SEGIEMPAT
DITINJAU DARI GAYA BELAJAR**

SKRIPSI

Oleh

Egha Fitriyah Ningsih

NIM 170210101111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2021**



**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA SMP KELAS VIII
DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SEGIEMPAT
DITINJAU DARI GAYA BELAJAR**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Matematika (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Egha Fitriyah Ningsih

NIM 170210101111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2021**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Skripsi ini saya persembahkan sebagai rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Orang tua saya, Ayah Liman Hadi Usmandi dan Ibu Saroh Kusmariyah. Saya ucapkan terimakasih atas kasih sayang, pengorbanan, dan doa yang diberikan untuk saya.
2. Kakak tersayang Upik Indra Ningsih. Terimakasih atas motivasi dan dukungannya.
3. Teman-temanku tersayang yang sudah hadir dalam hidup saya dengan penuh cerita sebagai bekal saya di kehidupan saya selanjutnya.
4. Keluarga besar *Calculus* yang memberikan banyak pengalaman dalam hidup saya.

HALAMAN MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

Barang siapa yang bersungguh-sungguh akan mendapatkannya.

(Pepatah Arab)

Masa depan yang cerah tidak pernah dijanjikan pada siapapun. Kamu harus
mengejanya sendiri.

(Wayne Dyer)

Menuntut ilmu di masa muda bagai mengukir di atas batu.

(Hasan al-Bashri)

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Egha Fitriyah Ningsih

NIM : 170210101111

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “**Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Segiempat Ditinjau Gaya Belajar**” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 03 Februari 2021

Yang menyatakan,

Egha Fitriyah Ningsih

NIM 170210101111

HALAMAN PEMBIMBING

**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA SMP KELAS VIII
DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SEGIEMPAT
DITINJAU DARI GAYA BELAJAR**

Oleh

Egha Fitriyah Ningsih

NIM 170210101111

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Reza Ambarwati, M.Pd., M.Sc.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2021

HALAMAN PENGAJUAN

**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA SMP KELAS VIII
DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SEGIEMPAT
DITINJAU DARI GAYA BELAJAR**

SKRIPSI

diajukan guna dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Sarjana Jurusan Pendidikan Matematika (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Egha Fitriyah Ningsih
NIM : 170210101111
Tempat dan tanggal lahir : Banyuwangi, 22 Oktober 1999
Jurusan/Program : Pendidikan MIPA / Pendidikan Matematika

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP. 19540501 198303 1 005

Reza Ambarwati, M.Pd., M.Sc.
NIP. 760017217

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Segiempat Ditinjau dari Gaya Belajar**” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Rabu, 3 Februari 2021

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

Reza Ambarwati, M.Pd., M.Sc.

NIP. 19540501 198303 1 005

NIP. 760017217

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Susanto, M.Pd.

Dr. Dian Kurniati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19630616 198802 1 001

NIP. 1980605 200912 2 007

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Bambang Soepono, M.Pd.

NIP.196006121 988702 1 001

RINGKASAN

Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Segiempat Ditinjau dari Gaya Belajar; Egha Fitriyah Ningsih, 170210101111; 2021;198 halaman, Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Berpikir kreatif adalah kemampuan atau keahlian individu ketika menyelesaikan suatu masalah secara kreatif dengan metode dan strategi (divergen) yang bervariasi. Kemampuan berpikir kreatif diukur dengan menggunakan tes yang terdiri atas empat aspek berpikir kreatif yaitu *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (orisinalitas berpikir) dan *elaborasi* (penguraian). Masing-masing siswa memiliki cara berpikir yang berbeda dalam mengolah informasi dan memberikan tanggapan dalam mata pelajaran matematika. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh tipe gaya belajar yang dimiliki siswa. Gaya belajar ialah cara belajar seseorang dalam menyerap, memahami, mengatur, serta memproses ilmu pengetahuan yang telah dipelajari guna memperoleh hasil belajar secara optimal. Gaya belajar berpengaruh pada prestasi belajar siswa untuk menentukan bagaimana siswa menyerap pengetahuan. Gaya belajar dibedakan menjadi tiga tipe yaitu gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII ditinjau dari gaya belajar dalam menyelesaikan masalah segiempat. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Proses pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 16-21 November 2021 di SMP Negeri 1 Genteng kelas VIII A dengan jumlah siswa adalah 35 siswa. Penelitian ini menggunakan metode angket kepada seluruh siswa, selanjutnya metode tes dan metode wawancara kepada enam siswa sebagai subjek penelitian dengan ketentuan dua siswa dari setiap gaya belajar yang berbeda. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket gaya belajar, tes berpikir kreatif, dan pedoman wawancara yang telah divalidasi.

Berdasarkan analisis data pada keenam subjek yang telah dilakukan, berpikir kreatif siswa dari masing-masing gaya belajar berbeda-beda. Kemampuan berpikir

kreatif siswa dalam setiap gaya belajar dalam penelitian ini mampu memenuhi indikator berpikir kreatif *fluency* dan *originality*, namun tidak semua siswa mampu dalam indikator berpikir kreatif *flexibility* dan *elaborasi*. Hasil wawancara yang telah dilakukan, siswa gaya belajar visual mampu memenuhi semua indikator berpikir kreatif meliputi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*. Siswa gaya belajar auditorial hanya mampu memenuhi tiga indikator berpikir kreatif *fluency*, *flexibility*, dan *originality* serta *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*. Siswa gaya belajar auditorial mampu memenuhi semua indikator berpikir kreatif meliputi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*.

Jadi tidak semua siswa yang memiliki tipe gaya belajar yang sama mampu memenuhi semua indikator berpikir kreatif. Terdapat siswa gaya belajar visual dan kinestetik mampu memenuhi semua indikator berpikir kreatif sedangkan siswa gaya belajar auditorial hanya mampu memenuhi tiga indikator berpikir kreatif. Begitu pula, terdapat siswa gaya belajar visual hanya mampu memenuhi dua indikator dan siswa gaya belajar kinestetik hanya mampu memenuhi tiga indikator berpikir kreatif. Hal ini disebabkan karena pengalaman setiap siswa dalam menyelesaikan masalah berbeda-beda.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Segiempat Ditinjau dari Gaya Belajar”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu disampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Jember;
3. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember;
4. Para Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran;
5. Dosen Pembimbing Akademik yang telah memotivasi dan membantu selama masa perkuliahan;
6. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang banyak memberikan masukan dan membimbing saya dengan penuh kesabaran;
7. Dosen Penguji I dan Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran pada penulisan skripsi ini;
8. Validator yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam validasi instrumen;
9. Keluarga besar SMP Negeri 1 Genteng yang telah membantu terlaksananya penelitian ini;

Kritik dan saran dari semua pihak diharapkan untuk memperbaiki kekurangan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi pembacanya.

Jember, 3 Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran Matematika.....	6
2.2 Berpikir.....	8
2.3 Profil Berpikir Kreatif	8
2.4 Gaya Belajar	11
2.5 Materi Segiempat	15
2.6 Masalah Segiempat.....	20
2.7 Penelitian yang Relevan	22
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	25

3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Daerah dan Subjek Penelitian.....	25
3.3 Definisi Operasional	26
3.4 Prosedur Penelitian	27
3.5 Intrumen Penelitian.....	29
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	30
3.7 Metode Analisis Data.....	32
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil Analisis Data	36
4.2 Pembahasan.....	62
BAB 5. PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator dan Aspek Berpikir Kreatif.....	10
Tabel 2.2 Ciri-ciri Gaya Belajar	13
Tabel 2.3 Perbedaan Penelitian	24
Tabel 3.1 Kategori Tingkat Kevalidan Instrumen	33
Tabel 4.1 Profil Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar.....	61
Tabel 4.2 Profil Berpikir Kreatif pada Subjek Penelitian	62
Tabel 4.3 Profil Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Visual	64
Tabel 4.4 Profil Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Auditorial	66
Tabel 4.5 Profil Berpikir Kreatif Siswa Gaya Belajar Kinestetik	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Jajar Genjang.....	15
Gambar 2.2 Persegi Panjang	16
Gambar 2.3 Belah Ketupat	17
Gambar 2.4 Persegi.....	18
Gambar 2.5 Layang-layang	19
Gambar 2.6 Trapesium.....	20
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian	29
Gambar 4.1 Jawaban SV1 pada Indikator <i>Fluency</i>	36
Gambar 4.2 Jawaban SV1 pada Indikator <i>Flexibility</i>	38
Gambar 4.3 Jawaban SV1 pada Indikator <i>Originality</i>	39
Gambar 4.4 Jawaban SV1 pada Indikator <i>Elaborasi</i>	40
Gambar 4.5 Jawaban SV2 pada Indikator <i>Fluency</i>	41
Gambar 4.6 Jawaban SV2 pada Indikator <i>Flexibility</i>	42
Gambar 4.7 Jawaban SV2 pada Indikator <i>Originality</i>	43
Gambar 4.8 Jawaban SV2 pada Indikator <i>Elaborasi</i>	44
Gambar 4.9 Jawaban SA1 pada Indikator <i>Fluency</i>	45
Gambar 4.10 Jawaban SA1 pada Indikator <i>Flexibility</i>	46
Gambar 4.11 Jawaban SA1 pada Indikator <i>Originality</i>	47
Gambar 4.12 Jawaban SA1 pada Indikator <i>Elaborasi</i>	47
Gambar 4.13 Jawaban SA2 pada Indikator <i>Fluency</i>	48
Gambar 4.14 Jawaban SA2 pada Indikator <i>Flexibility</i>	49
Gambar 4.15 Jawaban SA2 pada Indikator <i>Originality</i>	50
Gambar 4.16 Jawaban SA2 pada Indikator <i>Elaborasi</i>	51
Gambar 4.17 Jawaban SK1 pada Indikator <i>Fluency</i>	52
Gambar 4.18 Jawaban SK1 pada Indikator <i>Flexibility</i>	53
Gambar 4.19 Jawaban SK1 pada Indikator <i>Originality</i>	54
Gambar 4.20 Jawaban SK1 pada Indikator <i>Elaborasi</i>	55
Gambar 4.21 Jawaban SK2 pada Indikator <i>Fluency</i>	56

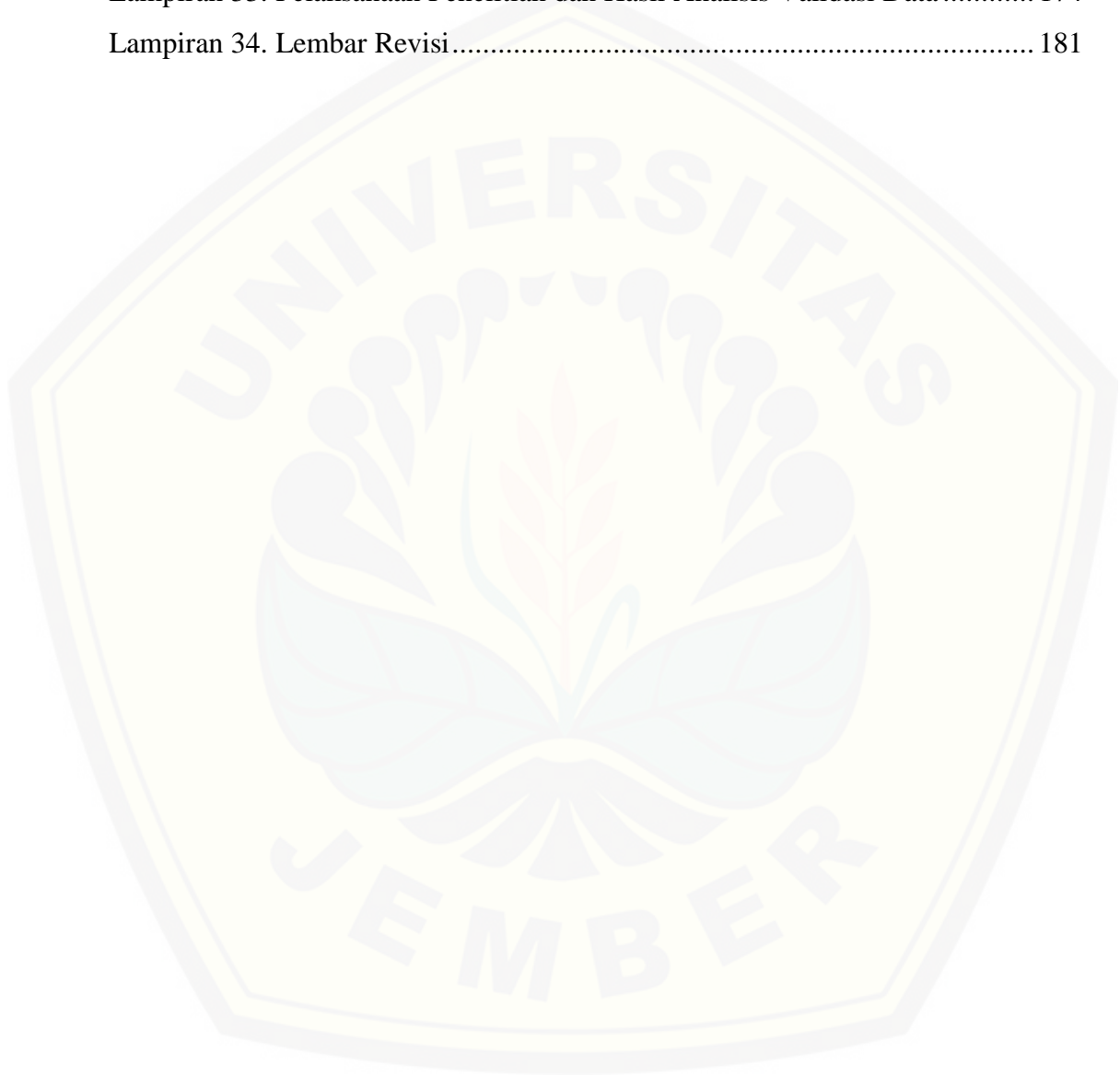
Gambar 4.22 Jawaban SK2 pada Indikator <i>Flexibility</i>	57
Gambar 4.23 Jawaban SK2 pada Indikator <i>Originality</i>	58
Gambar 4.24 Jawaban SK2 pada Indikator <i>Elaborasi</i>	59
Gambar 25. Kegiatan Mengerjakan Tes Berpikir Kreatif	172
Gambar 26. Kegiatan Wawancara dengan Subjek Penelitian	173



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Matrik Penelitian.....	75
Lampiran 2. Angket Gaya Belajar (Sebelum Validasi)	76
Lampiran 3. Angket Gaya Belajar (Setelah Validasi)	82
Lampiran 4. Pedoman Penilaian Angket Gaya Belajar	88
Lampiran 5. Lembar Validasi Angket Gaya Belajar	89
Lampiran 6. Hasil Validasi Angket Gaya Belajar	92
Lampiran 7. Analisis Data Hasil Validasi Angket Gaya Belajar	98
Lampiran 8. Kisi-Kisi Tes Berpikir Kreatif Segiempat	99
Lampiran 9. Tes Berpikir Kreatif Segiempat (Sebelum Validasi)	101
Lampiran 10. Tes Berpikir Kreatif Segiempat (Setelah Validasi).....	103
Lampiran 11. Lembar Jawaban Tes Berpikir Kreatif	105
Lampiran 12. Kunci Jawaban Tes Berpikir Kreatif.....	106
Lampiran 13. Pedoman Posisi Siswa Tes Berpikir Kreatif.....	115
Lampiran 14. Lembar Validasi Tes Berpikir Kreatif.....	116
Lampiran 15. Hasil Validasi Tes Berpikir Kreatif.....	119
Lampiran 16. Analisis Data Hasil Validasi Tes Berpikir Kreatif.....	125
Lampiran 17. Pedoman Wawancara (Sebelum Validasi)	126
Lampiran 18. Pedoman Wawancara (Setelah Validasi).....	128
Lampiran 19. Indikator Pedoman Wawancara	130
Lampiran 20. Lembar Validasi Pedoman Wawancara	131
Lampiran 21. Hasil Validasi Pedoman Wawancara	132
Lampiran 22. Analisis Data Hasil Pedoman Wawancara	137
Lampiran 23. Hasil Angket Gaya Belajar	138
Lampiran 24. Jawaban SV1.....	139
Lampiran 25. Jawaban SV2.....	141
Lampiran 26. Jawaban SA1.....	143
Lampiran 27. Jawaban SA2.....	145
Lampiran 28. Jawaban SK1.....	147

Lampiran 29. Jawaban SK2.....	149
Lampiran 30. Transkrip Data Hasil Wawancara	151
Lampiran 31. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	171
Lampiran 32. Foto Kegiatan Penelitian	172
Lampiran 33. Pelaksanaan Penelitian dan Hasil Analisis Validasi Data	174
Lampiran 34. Lembar Revisi.....	181



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai hal dasar bagi manusia untuk memulai kehidupan yang berawal dari dilahirkannya ke dunia. Manusia dapat mengembangkan potensi dalam dirinya melalui pendidikan untuk membentuk pola pikirnya sebagai generasi penerus bangsa yang cerdas dan unggul. Pendidikan ialah upaya dalam membangun suasana belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara terencana dan teratur, diharapkan peserta didik secara aktif dapat mengembangkan kemampuan dalam dirinya dan mempunyai kemahiran yang meliputi kepribadian, akhlak mulia, keagamaan, kecerdasan, pengendalian diri, dan keterampilan, yang bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara serta untuk diri sendiri (UU No. 20 tahun 2003). Salah satu mata pelajaran yang memiliki hubungan erat dengan aktivitas kehidupan adalah matematika.

Matematika adalah ilmu eksak yang menjadi dasar bagi ilmu pengetahuan lainnya berupa pola dari struktur, perubahan, dan ruang. Matematika menurut Amalia (dalam Ekawati, 2019: 405) adalah mata pelajaran yang dapat melatih siswa dalam mengembangkan cara berpikir logis, kritis, serta kreatif. Oleh karena itu, semua jenjang pendidikan di Indonesia mempelajari matematika. Perlunya sumber daya dengan melibatkan kemampuan berpikir kreatif siswa guna menyelesaikan permasalahan matematika yang terjadi dalam aktivitas kehidupan. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah yaitu dapat mengembangkan berpikir kreatif siswa seperti rasa ingin tahu dan mencoba-coba pada saat menyelesaikan masalah matematika.

Kreativitas merupakan hasil dari proses kerja otak individu ketika sedang berpikir. Kreativitas ialah kemampuan seseorang mengolah informasi yang pernah ada sebelumnya dan didapatkan ketika individu berinteraksi dengan lingkungannya semasa hidupnya, yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, bahkan lingkungan masyarakat untuk menghasilkan kombinasi baru (Munandar 2009: 12). Oleh karena itu, kreativitas berperan penting bagi seseorang dalam menyelesaikan permasalahan

di kehidupannya. Seseorang akan berkembang ketika mendapati permasalahan dalam hidupnya dan hal tersebut akan membentuk karakter kreatif pada diri seseorang dengan berusaha dan berpikir ketika menyelesaikan suatu masalah.

Munandar (2009: 14) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif diukur dengan menggunakan tes yang terdiri dari empat aspek berpikir kreatif yaitu *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originallity* (orisinalitas berpikir) dan *elaborasi* (penguraian). *Fluency* adalah kemampuan berdasarkan banyaknya jawaban, gagasan ketika menyelesaikan suatu masalah dan pertanyaan. *Flexibility* adalah kemampuan berdasarkan banyaknya gagasan yang beragam ketika menyelesaikan suatu masalah dan pertanyaan berdasarkan informasi yang diperoleh. *Originality* adalah kemampuan berdasarkan gagasan yang berbeda dari sebelumnya ketika menyelesaikan suatu masalah dan pertanyaan. *Elaborasi* adalah kemampuan berdasarkan mengelaborasi dan mengembangkan gagasan secara detail dan sistematis ketika menyelesaikan suatu masalah dan pertanyaan.

Menurut Munandar (1999: 25) mengungkapkan bahwa berpikir kreatif ialah keahlian dalam mendatangkan gagasan baru, menghasilkan hal-hal baru dengan mengimplementasikan pada penyelesaian masalah, serta kemampuan memandang hubungan baru berdasarkan dari unsur-unsur yang telah ada. Menurut Gana Bima (dalam Huda & Tandiyuk, 2017: 382) menyatakan bahwa kreatif merupakan keahlian individu mengombinasikan, menuntaskan ataupun menanggapi permasalahan yang mencerminkan keahlian operasional anak kreatif sehingga menghasilkan hal-hal baru, baik berupa buah pikiran bahkan karya nyata berupa perpaduan dari hal-hal baru dan sudah ada sebelumnya maupun karya baru yang belum pernah ada sebelumnya. Oleh karena itu, berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menyelesaikan masalah dengan banyak alternatif jawaban. Berpikir kreatif berperan penting dalam menyelesaikan masalah matematika terutama pada materi geometri.

Geometri merupakan cabang ilmu matematika yang membutuhkan kreativitas dalam menyelesaikan suatu masalah. Berfikir kreatif, tanggap, dan imajinatif dapat dibentuk dengan cara memberikan siswa pembelajaran geometri berupa kegiatan menyelesaikan masalah-masalah geometri (Huda dan Tandiyuk, 2017: 383).

Pelajaran geometri dipelajari oleh siswa ketika menginjak sekolah dasar hingga sekolah menengah. Salah satu materi geometri untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan memberikan permasalahan tentang bangun datar segiempat. Sejalan dengan penelitian Eviliasani (dalam Ekawati, 2019: 406) menyatakan bahwa indentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan materi segiempat yang membahas tentang macam-macam segiempat, sehingga siswa dapat menciptakan ide-ide baru.

Menurut Alexander (Mahmudi, 2008: 2) kesuksesan hidup seseorang sangat bergantung pada kemampuannya dalam menyelesaikan masalah secara kreatif. Seseorang yang kreatif memiliki perseptif yang berbeda dalam memandang masalah yang dihadapinya. Dewi dkk., (2019: 347) mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya gaya belajar dan cara berpikir kreatif yang berbeda-beda. Gaya belajar merupakan faktor internal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Sesuai pendapat Stenberg (dalam Larasati dkk., 2019: 2) menyatakan bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu intelegensia, gaya belajar dan kepribadian/motivasi.

Gaya belajar menurut Bire dkk., (2014: 170) merupakan suatu perpaduan cara siswa untuk mengatur, mengolah, dan menyerap informasi pada saat belajar baik gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, serta gaya belajar kinestetik yang mempengaruhi pada keberhasilan dalam belajar. Gaya belajar dibagi ke dalam 3 tipe yakni dibedakan berdasarkan cara belajar siswa dalam memahami informasi dengan menggunakan indera penglihatan (visual), indera pendengaran (auditorial), atau gerakan tubuh (kinestetik) (Bobbi DePorter & Mike Hernacki, 2008: 112). Masing-masing individu bertipe gaya belajar yang berlainan ketika menyerap suatu pengetahuan yang sedang dipelajari. Setiap individu mempunyai ketiga gaya belajar tersebut, tetapi umumnya individu memiliki satu gaya belajar yang lebih dikuasai, dan sebagian besar terdapat individu yang mempunyai gaya belajar dengan gabungan dari ketiga tipe gaya belajar (Tanamir dkk., 2020: 53).

Guru sebagai pendidik perlu membantu siswa dalam mengenali tipe gaya belajarnya agar proses belajar berlangsung secara optimal. Pendidik juga harus

memahami keragaman gaya belajar untuk mengetahui sejauh mana siswa dalam menerima dan memproses suatu informasi. Guru harus mengetahui kemampuan anak didik dengan mengenal minat, kelemahan, dan gaya belajarnya dalam mengajar agar sistem penyampaian materi pelajaran sesuai dengan kondisi anak didik. Penyampain materi pelajaran yang sesuai akan menghasilkan prestasi belajar yang maksimal. Salah satu upaya untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memberikan tes pemecahan masalah (Sunardi dkk., 2017). Masalah-masalah yang diberikan kepada siswa berpengaruh pada cara berpikir kreatifnya. Salah satu masalah matematika untuk melatih cara berpikir siswa adalah masalah geometri pokok bahasan bangun datar segiempat. Masalah segiempat merupakan pertanyaan atau soal berupa materi bangun datar segiempat yang menantang yang tidak dapat dengan mudah diselesaikan dan pertanyaan dikaitkan dengan beberapa hal dalam aktivitas kehidupan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian untuk melihat dan mendeskripsikan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat berupa soal cerita dengan judul “Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Segiempat ditinjau dari Gaya Belajar”. Pada penelitian ini, mendeskripsikan cara penyelesaian siswa ditinjau dari gaya belajar yang dimilikinya dengan melihat posisi berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat menggunakan ide baru, berbeda, serta unik untuk mendapatkan penyelesaian yang tepat. Penelitian ini juga diharapkan dapat mendapatkan pengetahuan baru dengan melihat kreatifitas siswa dari gaya belajar yang dimilikinya, sehingga kreatifitas siswa dapat dimunculkan dalam diri siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Bagaimana profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII gaya belajar visual dalam menyelesaikan masalah segiempat?
- b) Bagaimana profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII gaya belajar auditorial dalam menyelesaikan masalah segiempat?

- c) Bagaimana profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII gaya belajar kinestetik dalam menyelesaikan masalah segiempat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

- a) Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII gaya belajar visual dalam menyelesaikan masalah segiempat.
- b) Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII gaya belajar auditorial dalam menyelesaikan masalah segiempat.
- c) Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII gaya belajar kinestetik dalam menyelesaikan masalah segiempat.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi peserta didik, dapat membantu peserta didik untuk mengetahui gaya belajarnya dan sebagai latihan soal untuk mengasah kemampuan berpikir kreatifnya dalam menyelesaikan masalah bangun datar segiempat.
- b) Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi terkait profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik dalam menyelesaikan masalah segiempat.
- c) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian yang sejenis.
- d) Bagi peneliti, untuk menambah pengalaman dan meningkatkan pengetahuan tentang gaya belajar dan profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Matematika

Belajar merupakan berkembangnya individu dalam mendapatkan pengetahuan yang berawal dari ketidaktahuan menjadi tahu. Husamah dkk., (2016: 5) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu usaha dalam proses perubahan kepribadian individu ketika bersikap dengan penuh kesadaran dalam bertindak, baik pengamatan langsung pada lingkungan sebagai modal latihan. Belajar adalah perubahan diri seseorang dengan melibatkan kegiatan mental atau psikis dengan berinteraksi dengan lingkungan, sehingga seseorang mendapatkan pengetahuan, kemahiran, pemahaman, nilai-nilai, sikap serta keterampilan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar dapat ditinjau berdasarkan meningkatnya kualitas maupun kuantitas kepribadian hidup seseorang.

Pembelajaran adalah aktivitas hubungan antara pengajar sebagai sumber belajar bersama siswa, yang diterapkan di dalam kelas maupun di luar kelas. Sugihartono dkk., (2007: 81) menyatakan pembelajaran merupakan suatu usaha yang diterapkan sang pengajar kepada siswa guna menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan menggunakan beragam metode pembelajaran agar aktivitas pembelajaran dapat berlangsung secara efisien dan efektif, sebagai akibatnya kegiatan pembelajaran memperoleh hasil yang maksimal. Pembelajaran sebagai proses perubahan pengetahuan, kepribadian, dan sikap seseorang yang merupakan hasil dari hubungan dirinya dengan lingkungannya guna memenuhi keperluan semasa hidupnya. Siswa selama proses pembelajaran mendapatkan perubahan dalam hidupnya meliputi pengetahuan, cara berpikir, dan kemahiran. Hal ini sebagai modal seseorang ketika menghadapi berbagai permasalahan dalam hidup.

Matematika adalah ilmu eksak yang menjadi dasar bagi ilmu pengetahuan lainnya berupa pola dari struktur, perubahan, dan ruang. Matematika menurut Amalia (dalam Ekawati, 2019: 405) adalah mata pelajaran yang dapat melatih siswa dalam mengembangkan cara berpikir logis, kritis, serta kreatif. Matematika merupakan ilmu pengetahuan pasti yang dalam menyelesaikan permasalahan yang

berkaitan dengan aktivitas kehidupan menggunakan kemampuan berpikir analitis, logis, teliti, kreatif, dan tersusun, baik bersifat fungsional maupun teoritis (Ulva 2020: 14). Berbagai permasalahan dalam aktivitas kehidupan dapat diselesaikan menggunakan matematika, dengan cara memodelkannya kedalam bentuk matematika, kemudian mencari solusi menggunakan kaidah-kaidah matematika (Andayani & Amir, 2019: 147).

Pembelajaran matematika adalah aktivitas hubungan antara peserta didik dengan pengajar dengan mengerjakan matematika, dan mengaitkan ilmu abstrak matematika dalam berbagai aktivitas kehidupan yang melibatkan pola pikir seseorang (Andayani & Amir, 2019: 148). Pembelajaran matematika menurut Hidayatullah (2018: 4) dapat dikatakan sebagai proses mental seseorang ketika memahami konsep matematika, keterampilan, dan fakta-fakta. Tujuan dari pembelajaran matematika yakni diharapkan peserta didik berkembang dalam kemahiran matematika. Tujuan lain dari pembelajaran matematika yaitu peserta didik dapat mengaplikasikan matematika pada aktivitas hidupnya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi. Menurut Sriyanto (2017: 126) diharapkan praktik pembelajaran matematika di sekolah sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu: Perlunya sumber daya dengan melibatkan kemampuan berpikir kreatif siswa guna menyelesaikan permasalahan matematika yang terjadi dalam aktivitas kehidupan.

1. Siswa menjadi sentra pembelajaran.
2. Siswa mendapatkan kebebasan untuk mengajukan buah pikirannya secara terbuka, menafsirkan suatu masalah, dan menyusun strategi dalam menyelesaikan suatu masalah.
3. Pola berpikir kreatif dan kritis siswa dalam menyelesaikan masalah perlu dibimbing dan dilatih oleh guru.
4. Guru membimbing siswa untuk bekerja sama ketika berkelompok, dan melatih siswa untuk berkomunikasi menggunakan diagram, variabel, grafik, dan skema.
5. Hasil kerja dalam proses pembelajaran disajikan guna menemukan penyelesaian masalah, aturan matematika, dan kosep yang beragam.

2.2 Berpikir

Berpikir sebagai proses berkembangnya konsep, persepsi, gagasan, serta pemikiran dalam menyelesaikan suatu masalah. Berpikir berasal dari diri seseorang yang melibatkan kerja otak, dan terkadang ide muncul ketika seseorang merasa terdesak dengan keadaan. Oleh karena itu, berpikir dalam aktivitas kehidupan mempunyai peran penting seperti melakukan, memecahkan, menalar, dan menyelesaikan suatu permasalahan.

Beberapa pengertian atau definisi berpikir sebagai berikut.

- a. Berpikir didefinisikan sebagai kemampuan menyelesaikan suatu persoalan atau masalah dengan cara saling mengaitkan hubungan (asosiasi) antara sesuatu dengan hal lain Yudhanegara (dalam Akmalia dkk., 2016: 183).
- b. Berpikir adalah representasi mental baru yang dibentuk dari proses transformasi dalam kegiatan mental yang meliputi penalaran, pertimbangan, penggambaran, kreativitas, pembentukan konsep, kecerdasan, serta penyelesaian masalah secara logis Solso (dalam Lailiyah dkk., 2015: 1016).
- c. Berpikir diartikan sebagai suatu aktivitas otak untuk mendapatkan pengertian atau pemahaman dan kemauan untuk menyelesaikan sesuatu (Mualifah dkk., 2020: 214).
- d. Berpikir merupakan kerja otak individu dengan proses memahami dan mengingat serta memanipulasi otak ketika menyelesaikan suatu masalah, sehingga terbentuk representasi mental baru dalam diri (Herlina, 2013: 170).

Berdasarkan definisi di atas, dapat diartikan bahwa berpikir merupakan kegiatan psikis atau mental seseorang dalam mempertimbangkan, mengambil, dan membuat keputusan untuk mendapatkan alternatif jawaban dari suatu masalah. Berpikir merupakan proses menghasilkan representasi mental seperti penilaian, abstraksi, imajinasi, dan menyelesaikan masalah yang melibatkan kerja otak.

2.3 Profil Berpikir Kreatif

Profil yaitu data yang menggambarkan keadaan individu atau sesuatu dengan penjelasan data menggunakan tulisan, diagram, atau grafik. Menurut Pertiwi (2012: 7) profil merupakan suatu gambaran terkait keadaan secara keseluruhan dengan

menggunakan berbagai sudut pandang. Dengan demikian dapat dikatakan profil merupakan suatu gambaran umum yang menjelaskan keadaan individu atau sesuatu menggunakan berbagai sudut pandang dengan menjelaskan data berupa tulisan, diagram, atau grafik.

Kreativitas merupakan salah satu hasil dari proses berpikir. Kreativitas adalah hasil hubungan seseorang dengan lingkungan keluarga, sekolah, bahkan lingkungan masyarakat berupa kemampuan menciptakan kombinasi baru dari informasi, data, atau pengetahuan yang telah dikenal sebelumnya yang diperoleh dari pengalaman selama hidupnya (Munandar 2009: 12). Kreativitas sebagai kemampuan mengungkapkan ide-ide baru, kemampuan menciptakan hal baru, kemampuan memandang keterkaitan interaksi baru dengan unsur-unsur yang telah ada guna diaplikasikan pada penyelesaian suatu permasalahan. Oleh sebab itu, kreativitas berperan penting bagi siswa ketika menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi. Karakter kreatif siswa akan terbentuk ketika siswa berusaha menyelesaikan masalah.

Berpikir kreatif adalah gabungan antara berpikir divergen dengan berpikir logis yang meliputi aspek keluwesan, kelancaran, keterampilan, serta kebaruan (Defitriani 2014: 67). Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang melakukan kegiatan dan keterampilan dalam menyelesaikan suatu masalah karena mendapat rangsangan dari guru. Pembelajaran matematika memerlukan kemampuan berpikir kreatif untuk penyelesaian masalah dalam matematika. Oleh sebab itu, berpikir kreatif perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan agar siswa dapat secara aktif membentuk konsep matematika dengan pola pikirnya.

Munandar (dalam Octafia dkk., 2018: 3) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif diukur dengan menggunakan tes yang terdiri dari empat aspek berpikir kreatif yaitu *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (orisinalitas berpikir) dan *elaborasi* (penguraian). *Fluency* adalah kemampuan berdasarkan banyaknya jawaban, gagasan ketika menyelesaikan suatu masalah dan pertanyaan. *Flexibility* adalah kemampuan berdasarkan banyaknya gagasan yang beragam ketika menyelesaikan suatu masalah dan pertanyaan berdasarkan informasi yang diperoleh. *Originality* adalah kemampuan berdasarkan

gagasan yang berbeda dari sebelumnya ketika menyelesaikan suatu masalah dan pertanyaan. *Elaborasi* adalah kemampuan berdasarkan mengelaborasi dan mengembangkan gagasan secara detail dan sistematis ketika menyelesaikan suatu masalah dan pertanyaan.

Hendriana dkk., (2018) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif terdiri dari indikator dan aspek berpikir kreatif pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Indikator dan Aspek Berpikir Kreatif (dimodifikasi dari Ekawati, 2019)

Indikator Berpikir Kreatif	Aspek Berpikir Kreatif
<i>Fluency</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengemukakan banyak jawaban, ide, dan penyelesaian masalah 2. Siswa dapat memberikan banyak cara untuk melakukan beragam hal 3. Siswa merencanakan jawaban lebih dari satu
<i>Flexibility</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat memberikan beragam cara penyelesaian, jawaban, serta pertanyaan yang berlainan dalam menyelesaikan permasalahan dengan sudut pandang yang berbeda-beda. 2. Siswa dapat menemukan alternative jawaban yang berlainan 3. Siswa dapat menyampaikan beragam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu masalah.
<i>Originality</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengemukakan cara yang unik dan baru 2. Siswa dapat memberikan cara penyelesaian masalah yang tidak lazim 3. Siswa dapat mengkombinasi hal yang tidak lazim berdasarkan unsur-unsur atau bagian-bagian.
<i>Elaborasi</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengembangkan dan menguraikan suatu ide atau produk 2. Siswa dapat melakukan langkah-langkah dengan detail dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan definisi, indikator, dan aspek berpikir kreatif dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan atau keahlian individu ketika menyelesaikan suatu masalah secara kreatif dengan metode dan strategi (divergen) yang bervariasi. Salah satu materi geometri untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan memberikan permasalahan tentang bangun datar segiempat. Sejalan dengan penelitian Eviliasani (dalam Ekawati, 2019: 406)

menyatakan bahwa indentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan materi segiempat yang membahas tentang macam-macam segiempat, sehingga siswa dapat menciptakan ide-ide baru. Profil berpikir kreatif adalah cara siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat menggunakan ide baru, berbeda, serta unik untuk mendapatkan penyelesaian yang tepat. Indikator dan aspek digunakan untuk mengetahui profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat.

2.4 Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan cara seseorang saat menuntut ilmu guna menyerap, mengingat, berpikir, dan memperoleh informasi serta menyelesaikan masalah dengan beragam cara berdasarkan masing-masing kepribadian, yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar berdasarkan tiga tipe belajar meliputi gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik L. Hartati (dalam Sirait, 2019: 10). Menurut Asran dkk., (2019: 253) pengertian gaya belajar adalah cara belajar yang paling disenangi oleh peserta didik guna memahami dan mengolah ilmu pengetahuan yang dijelaskan oleh pendidik. Berdasarkan definisi gaya belajar, dapat dikatakan gaya belajar ialah cara belajar seseorang dalam menyerap, memahami, mengatur, serta memproses ilmu pengetahuan yang telah dipelajari guna memperoleh hasil belajar secara optimal.

Masing-masing individu bertipe gaya belajar yang berlainan ketika menggali suatu pengetahuan yang sedang dipelajari. Setiap individu mempunyai ketiga gaya belajar tersebut, tetapi umumnya individu memiliki satu gaya belajar yang lebih dikuasai, dan sebagian besar terdapat individu yang mempunyai gaya belajar dengan gabungan dari ketiga tipe gaya belajar (Tanamir dkk., 2020: 53). Hal tersebut memperlihatkan bahwa masing-masing individu mempunyai tipe gaya belajar yang berbeda-beda, yakni terdapat siswa hanya dominan terhadap satu tipe gaya belajar, juga terdapat siswa dominan terhadap dua tipe gaya belajar, serta terdapat siswa dominan terhadap ketiga tipe gaya belajar. Berikut adalah pengelompokan gaya belajar berdasarkan panca indra:

a. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual ialah gaya belajar individu dalam memahami pengetahuan dengan cara memandang, mengamati, melihat, menonton, dan menyaksikan. Indra penglihatan menjadi kekuatan utama dalam gaya belajar visual. Mata merupakan alat paling responsif dalam menangkap setiap tanda-tanda kejadian ketika belajar.

b. Gaya Belajar Auditorial

Gaya belajar auditorial ialah gaya belajar individu dalam memahami pengetahuan dengan cara mendengarkan. Indra pendengaran menjadi kekuatan utama dalam gaya belajar visual. Telinga merupakan alat paling responsif dalam menangkap setiap tanda-tanda kejadian ketika belajar.

c. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik ialah gaya belajar individu dalam memahami pengetahuan dengan cara menyentuh, bergerak, meraba, dan bekerja. Indra perasa dan gerakan tubuh atau badan menjadi kekuatan utama dalam gaya belajar kinestetik. Gerakan tubuh seperti meraba, bergerak, menggesek-gesek kepala memudahkan individu menangkap setiap tanda-tanda kejadian ketika belajar.

Menurut DePorter dan Hernacki (2007: 116-120) menjelaskan ciri-ciri gaya belajar visual (indra penglihatan), belajar auditorial (indra pendengaran), dan belajar kinestetik (gerakan tubuh) pada Tabel 2.2 sebagai berikut:

Tabel 2.2 Ciri-ciri Gaya Belajar

Kategori	Ciri-ciri Gaya Belajar		
	Visual	Auditorial	Kinestetik
Berbicara	Cepat dalam berbicara	Ketika beraktivitas senang berbicara sendiri.	Suara pelan ketika berbicara.
Belajar	Kebisingan atau keributan tidak mengganggu kegiatan belajar.	Kebisingan atau keributan mengganggu kegiatan belajar.	Kebisingan atau keributan tidak mengganggu kegiatan belajar.
Mengingat informasi	Mudah mengingat informasi dengan melihat daripada mendengarkan.	Mudah mengingat informasi dengan mendengarkan daripada melihat.	Mudah mengingat informasi dengan belajar secara mempraktekkan
Memahami tulisan	Senang membaca daripada orang lain yang membacakan.	Senang membaca dengan suara lantang untuk didengarkan.	Senang membaca dengan gerakan untuk mencerminkan aksi di dalam buku.
Membaca	Rajin dan cepat dalam membaca.	Membaca tulisan dengan gerakan bibir.	Membaca menggunakan jari sebagai penunjuk.
Menyampaikan informasi	Memahami hal yang ingin diucapkan, tetapi tidak pintar dalam merangkai kata.	Fasih ketika berbicara dan senang bercerita daripada menulis.	Kesulitan ketika menulis tetapi pandai dalam bercerita
Keahlian	Senang berdemonstrasi daripada berpidato.	Pandai mengeja dengan suara lantang daripada menulis.	Senang bergerak dan berkegiatan.
Hobi	Menyukai seni	Menyukai musik dan senang hiburan yang berbentuk suara	Menyukai permainan yang berkegiatan secara aktif.
Kelemahan	Sulit menghafalkan instruksi verbal yang tidak ditulis.	Lemah dalam pekerjaan yang berkaitan dengan visualisasi.	Sulit mengingat geografi, kecuali pernah mengunjungi tempat itu.
Berdiskusi	Singkat dalam menjawab pertanyaan.	Senang berdiskusi dengan penjelasan yang panjang dan terdapat irama dalam berbicara.	Mendekatkan diri saat mengobrol dengan orang lain.

Berdasarkan definisi dan ciri-ciri gaya belajar yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga tipe belajar meliputi gaya belajar visual, auditorial, atau kinestetik. Indra penglihatan (mata) menjadi kekuatan utama dalam gaya belajar visual. Indra pendengaran (telinga) menjadi kekuatan utama dalam gaya belajar auditorial. Selanjutnya, Indra perasa dan gerakan-gerakan tubuh atau badan menjadi kekuatan utama dalam gaya belajar kinestetik.

Siswa perempuan dan laki-laki mempunyai karakteristik khusus secara fisiologisnya terkait panca indra, keadaan fisik, dan sebagainya. Hal ini mengakibatkan terdapat perbedaan bagaimana cara belajar siswa dalam poses pembelajaran. Gaya belajar siswa perempuan dan laki-laki terdapat perbedaan tergantung pada cara belajar yang paling disukai. Penelitian Buali (dalam Papilaya dan Huliselan, 2016: 58) menyimpulkan bahwa antara siswa perempuan dengan siswa laki-laki terdapat perbedaan yang signifikan. Siswa perempuan dominan pada gaya belajar divergen dan siswa laki-laki dominan pada gaya belajar konvergen. Penelitian Yazici (dalam Papilaya dan Huliselan, 2016: 58) menemukan bahwa perbedaan jenis kelamin berpengaruh pada gaya belajar seseorang.

Gaya belajar juga berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Penelitian Indra dkk., (2020: 80) menyimpulkan bahwa gaya belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran matematika, dimana nilai $T_{hitung} = 2,39$ dan $T_{tabel} = 2,0042$. Sejalan dengan penelitian Bire dkk., (2014) menunjukkan bahwa gaya belajar mempunyai hubungan positif dengan prestasi belajar, dimana koefisien masing-masing gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik adalah 0,080, 0,043, dan 0,079. Artinya, penggunaan gaya belajar yang meningkat maka prestasi belajar siswa juga meningkat. Penelitian lain oleh Septi dalam Indra dkk., (2020: 80) membuktikan bahwa adanya pengaruh positif antara gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika, dimana $F_h > F_t$ yaitu $8,81 > 3,17$. Sebagaimana yang telah diuraikan, masing-masing siswa mempunyai gaya belajar serta kreatifitas yang berbeda-beda.

Pada penelitian ini, subjek penelitian dipilih dengan mengambil dua siswa dari setiap tipe gaya belajar. Cara mengkategorikan tipe gaya belajar dengan menggunakan angket gaya belajar yang dibagikan kepada siswa berupa pertanyaan

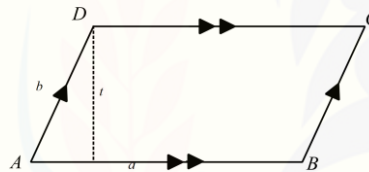
yang berkaitan dengan masing-masing tipe gaya belajar. Pembuatan angket berdasarkan indikator dari setiap tipe gaya belajar. Selanjutnya, hasil jawaban siswa akan mengukur tipe gaya belajar siswa dengan menghitung kecenderungan siswa menjawab pertanyaan yang diberikan.

2.5 Materi Segiempat

“A quadrilateral is a polygon with four sides”, artinya segiempat adalah poligon dengan empat sisi (Gustafson & Peter D. Frisk 1991: 117). Materi geometri dalam penelitian ini yakni pokok bahasan bangun datar segiempat.

1. Jajar genjang

Menurut Gustafson & Peter D. Frisk (1991: 117) “a parallelogram is a quadrilateral whose opposite sides are parallel”. Sebuah jajar genjang adalah segiempat yang sisi-sisi berhadapan sejajar.



Gambar 2.1 Jajar Genjang

Sifat-sifat jajar genjang (Wagiyo dkk., 2008: 206):

- Sisi yang berhadapan memiliki panjang yang sama dan sejajar.
- Diagonal saling membagi dua dan panjangnya sama (titik potong di tengah).
- Sudut berhadapan sama besar.
- Jajar genjang diputar 180° tetap menempati bingkainya.

Wintarti dkk., (2008: 268-269) hasil perkalian alas dengan tinggi sama dengan luas dari jajar genjang. Hasil dua kali penjumlahan sepasang sisi yang berdampingan sama dengan keliling dari jajar genjang. Misalkan L sebagai luas, K sebagai keliling, a sebagai alas, b sebagai sisi yang berdampingan dengan a, dan t sebagai tinggi dari jajar genjang, maka rumus luas beserta keliling jajar genjang:

$$L = a \times t \text{ dan } K = 2 \times (a + b)$$

2. Persegi panjang

Menurut Gustafson & Peter D. Frisk (1991: 126) “A *rectangle is a parallelogram with one right angle*”. Sebuah persegi panjang adalah jajargenjang dengan satu sudut siku-siku.



Gambar 2.2 Persegi Panjang

Sifat-sifat persegi panjang (Wagiyo dkk., 2008: 205):

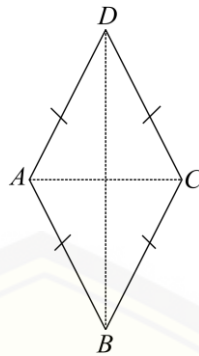
- Sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
- Semua sudutnya siku-siku.
- Diagonal-diagonalnya memiliki panjang yang sama.
- Diagonal terbagi menjadi dua dengan panjang yang sama dan berpotongan di satu titik.
- Memiliki dua sumbu simetri.
- Terdapat empat cara dalam menempati bingkainya.

Wintarti dkk., (2008: 253-256) hasil perkalian panjang dengan lebar sama dengan luas dari persegi panjang. Hasil dua kali penjumlahan panjang dengan lebar sama dengan keliling dari persegi panjang. Misalkan L sebagai luas, K sebagai keliling, p sebagai panjang, l sebagai lebar dari persegi panjang, maka rumus luas beserta keliling persegi panjang:

$$L = p \times l \text{ dan } K = 2 \times (p + l)$$

3. Belah ketupat

Menurut Gustafson & Peter D. Frisk (1991: 127) “A *rhombus is a parallelogram with two adjacent sides that are congruent*”. Sebuah belah ketupat adalah jajar genjang dengan dua sisi yang berdekatan kongruen.



Gambar 2.3 Belah Ketupat

Sifat-sifat belah ketupat (Wagiyo dkk., 2008: 207):

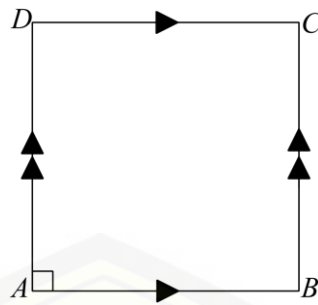
- a. Sisi-sisinya memiliki panjang yang sama.
- b. Sudut memiliki besar yang sama dan terbagi oleh diagonal menjadi dua dengan besar yang sama.
- c. Diagonal-diagonalnya memiliki panjang yang sama, terbagi menjadi dua dengan panjang yang sama, serta tegak lurus.
- d. Terdapat empat cara dalam menempati bingkainya.

Wintarti dkk., (2008: 272-273) hasil perkalian panjang diagonal-diagonal dengan setengah sama dengan luas dari belah ketupat. Hasil perkalian empat dengan panjang sisi sama dengan keliling dari belah ketupat. Misalkan L sebagai luas, K sebagai keliling, d_1 dan d_2 sebagai diagonal-diagonalnya, dan s sebagai panjang sisi, maka rumus luas dan keliling belah ketupat:

$$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2 \text{ dan } K = 4 \times s$$

4. Persegi

Menurut Gustafson & Peter D. Frisk (1991: 129) “*A square is a rhombus with a right angle*”. Sebuah persegi adalah belah ketupat dengan satu sudut siku-siku.



Gambar 2.4 Persegi

Sifat-sifat persegi (Wagiyo dkk., 2008: 203):

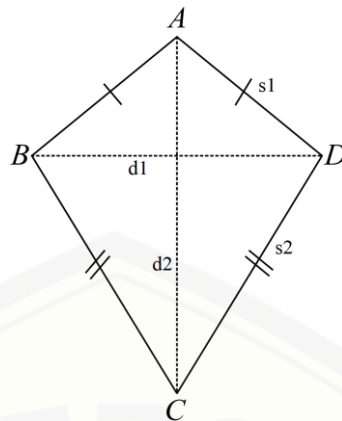
- a. Sisi-sisinya memiliki panjang yang sama.
- b. Semua sudutnya siku-siku.
- c. Diagonal-diagonalnya memiliki panjang yang sama, terbagi menjadi dua dengan panjang yang sama, serta tegak lurus pada satu titik.
- d. Terdapat delapan cara dalam menempati bingkainya.
- e. Dua sudut sama besar yang dibagi oleh diagonal.

Wintarti dkk., (2008: 261-262) hasil empat kali panjang sisi sama dengan luas dari persegi. Hasil panjang sisi kali panjang sisi sama dengan keliling dari persegi. Misalkan L sebagai luas, K sebagai keliling, dan s sebagai panjang sisi, maka rumus luas beserta keliling persegi:

$$L = s \times s \text{ dan } K = 4 \times s$$

5. Layang-layang

Menurut Clemens (dalam Faradina 2017: 12) “A kite is a quadrilateral with both pairs of congruent sides”. Sebuah layang-layang adalah segiempat dengan kedua pasang sisi yang kongruen.



Gambar 2.5 Layang-layang

Sifat-sifat layang-layang (Wagiyo, F. Surati, dan Supradiarini 2008: 209):

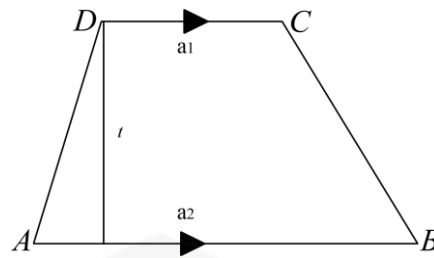
- Dua pasang sisi mempunyai panjang yang sama.
- Sepasang sudut-sudut yang berhadapan sama besar.
- Salah satu diagonal membagi bangun menjadi dua bagian yang sebangun (sumbu simetri).
- Terdapat satu diagonal memotong diagonal yang lain sehingga terbagi dua dengan panjang yang sama, serta saling tegak lurus.
- Terdapat dua cara dalam menempati bingkainya.

Wintarti dkk., (2008: 277) hasil perkalian panjang diagonal-diagonal dengan setengah sama dengan luas dari layang-layang. Hasil perkalian dua dengan jumlah sisi yang berdampingan sama dengan keliling dari layang-layang. Misalkan L sebagai luas, K sebagai keliling, d_1 dan d_2 sebagai diagonal-diagonalnya, dan s_1 dan s_2 sebagai panjang sisi, maka rumus luas dan keliling layang-layang:

$$L = \frac{1}{2} \times (d_1 \times d_2) \text{ dan } K = 2 \times (s_1 + s_2)$$

6. Trapesium

Menurut Gustafson dan Peter D. Frisk (1991: 133) A trapezoid is a quadrilateral with two, and only two, sides parallel. Sebuah trapesium alah segiempat dengan dua, dan hanya dua sisi yang sejajar.



Gambar 2.6 Trapesium

Sifat-sifat trapesium (Wagiyo, F. Surati, dan Supradiarini 2008: 209):

- a. Mempunyai sepasang sisi yang berhadapan sejajar.
- b. Jumlah sudut antara sisi yang sejajar dengan kaki sudut sekutu yaitu 180° .

Wintarti dkk., (2008: 280-282) hasil perkalian setengah dengan tinggi dan panjang sisi yang sejajar sama dengan luas dari trapesium. Hasil penjumlahan semua sisi sama dengan keliling dari trapesium. Misalkan L sebagai luas, K sebagai keliling, t sebagai tinggi, dan a_1 dan a_2 sebagai panjang sisi yang sejajar, maka rumus luas trapesium:

$$L = \frac{1}{2} \times t \times (a_1 + a_2)$$

2.6 Masalah Segiempat

Sunardi (2009: 2) mengungkapkan matematika merupakan ilmu pasti yang berhubungan dengan penalaran. Belajar matematika tidak dapat dipisahkan dari suatu masalah, karena kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah berpengaruh pada kesuksesan belajar. Beberapa pakar pendidikan matematika mengartikan masalah ialah pertanyaan yang perlu adanya jawaban dan tanggapan, namun tidak seluruh pertanyaan dapat digolongkan menjadi masalah. Sesuatu hal diartikan sebagai masalah apabila terdapat tantangan di dalamnya dan proses penyelesaian membutuhkan pemikiran yang kuat. Sugiaman (dalam Sunendar, 2017: 87) mengungkapkan bahwa tidak semua pertanyaan, soal, atau pekerjaan yang dibagikan kepada siswa disebut masalah. Pertanyaan dikatakan masalah menurut Dhurori, A & Markaban (dalam Sunendar, 2017: 87) yaitu adanya tantangan pada pertanyaan dan tidak mudah diselesaikan menggunakan langkah-

langkah rutin, sehingga hal tersebut menentukan pertanyaan biasa atau masalah. Bell (dalam Sunendar, 2017: 87) mengemukakan bahwa situasi dianggap masalah jika terdapat persoalan yang mendorong diri untuk segera menyelesaikannya, tetapi proses penyelesaian tidak mampu dikerjakan secara cepat.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan dapat dikatakan bahwa masalah merupakan suatu pertanyaan yang menantang bagi siswa dengan proses penyelesaian membutuhkan pemikiran yang kuat dan tidak menggunakan langkah-langkah rutin. Polya (dalam Sunendar, 2017: 88) membagi masalah menjadi dua jenis yakni menemukan dan membuktikan. Berdasarkan proporsi menurut Lamon (dalam Ambarwati dkk., 2019: 4) masalah semantik diidentifikasi menjadi 4 tipe meliputi tipe 1 (*well-chunked measures*), tipe 2 (*part-part-whole problem*), tipe 3 (*associated sets problem*), dan tipe 4 (*stretchers and shrinkers problem*). Tipe pertama merupakan masalah ukuran atau dimensi yang dipotong-potong dengan mengaitkan 2 dimensi ekstensif, menciptakan dimensi (tingkatan) yang intensif. Tipe kedua merupakan permasalahan sebagian-sebagian-keseluruhan dimana dimensi ekstensif (Kardinalitas) dari satu subset dari totalitas diberikan dalam perihal kardinalitas dari 2 ataupun lebih subset yang tersusun. Tipe ketiga terkait permasalahan himpunan dengan mengaitkan 2 elemen yang memiliki hubungan tidak jelas dan tidak diketahui kecuali hubungan ditentukan karena suatu masalah. Tipe keempat adalah usungan dan penyusutan dimana menyatakan hubungan dua besaran yang kontinu, seperti lebar, panjang, tinggi, atau keliling, dengan mengaitkan keduanya diperbesar atau diperkecil.

Umumnya masalah yang diberikan pendidik kepada peserta didik dalam pembelajaran matematika berupa soal atau pertanyaan. Masalah-masalah yang diberikan kepada siswa berpengaruh pada cara berpikir kreatifnya. Masalah matematika merupakan suatu hal berupa pertanyaan atau soal matematika yang membutuhkan penyelesaian masalah, namun tidak mudah untuk menyelesaikannya. Salah satu masalah matematika untuk melatih cara berpikir siswa adalah masalah geometri. Fung dan Roland (dalam Sunendar, 2017: 91) menyatakan bahwa kriteria masalah matematika meliputi: 1) langkah penyelesaian masalah lebih dari satu, 2) metode penyelesaian masalah lebih dari satu, 3)

penggunaan bahasa dalam masalah jelas, 4) terdapat tantangan dalam masalah, dan 5) masalah berkonsep matematik yang nyata.

Pada penelitian ini, materi geometri yang akan dibahas adalah masalah segiempat. Masalah segiempat merupakan pertanyaan atau soal berupa materi bangun datar segiempat yang menantang yang tidak dapat dengan mudah diselesaikan dan pertanyaan dikaitkan dengan beberapa hal dalam aktivitas kehidupan. Masalah segiempat adalah alat yang digunakan guna membantu siswa mengembangkan keterampilan dasar dan mengembangkan cara berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bangun datar segiempat maupun masalah dalam aktivitas kehidupan.

2.7 Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang relevan yakni penelitian yang dilakukan Wardani (2019) bertujuan untuk mendiskripsikan proses berpikir kreatif dalam memecahkan masalah *open ended* materi persegi panjang ditinjau dari gaya belajar kelas V SD Muhammadiyah 1 Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang bergaya belajar visual dapat menemukan jawaban menggunakan cara coba-coba, dapat menanggapi pertanyaan dengan tepat dan mampu memberikan banyak jawaban. Siswa dengan gaya belajar auditorial mampu menemukan jawaban menggunakan rumus, dapat menanggapi pertanyaan dengan benar serta mampu mengemukakan banyak jawaban. Siswa dengan gaya belajar kinestetik mampu menemukan jawaban menggunakan rumus, dapat menanggapi pertanyaan dengan benar serta mampu mengemukakan banyak jawaban.

Penelitian selanjutnya dilakukan Dewi dkk., (2019) bertujuan untuk mengetahui profil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah kontekstual berdasarkan gaya belajar visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa hasil profil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah kontekstual berdasarkan gaya belajar visual yaitu subyek gaya belajar visual pada indikator kelancaran sudah cukup memahami apa yang dimaksudkan pada permasalahan, subyek sudah mampu menuliskan pada lembar jawab siswa apa yang diketahui dan ditanyakan secara detail, pada indikator kelenturan subyek sudah

mampu memecahkan masalah dalam satu cara maupun dengan cara lain, pada indikator keaslian subyek sudah mampu memahami dengan baik apa yang ingin dikerjakan dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan metode lain, dan pada indikator elaborasi subyek sudah mampu merinci secara detail pekerjaan yang dikerjakan dan ditulis secara rapi dan teratur.

Penelitian selanjutnya dilakukan Larasati dkk., (2019) mengatakan terdapat siswa dengan kemampuan berpikir kreatif kurang dan sangat kurang dalam setiap kelompok gaya belajar. Penelitian ini menggunakan tiga komponen berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility*, dan *elaborasi*. Siswa yang gaya belajar visual sebagian besar siswa mampu mencapai indikator *fluency* dan *novelty*, sisanya hanya mampu mencapai indikator *fluency*. Siswa gaya belajarnya auditorial mampu mencapai indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu *fluency* dan *novelty*. Siswa gaya belajar kinestetik sebagian siswa mampu mencapai satu indikator yaitu *fluency*, sisanya mampu mencapai indikator *fluency* dan *novelty*.

Penelitian selanjutnya dilakukan Sunardi dkk., (2017) menyatakan siswa bergaya belajar visual cenderung memiliki kreativitas yang cukup tinggi dalam soal tes yang telah diberikan. Dalam hal pengerjaan tes pun terlihat muncul sikap para siswa bergaya belajar visual tersebut yang sesuai dengan ciri – ciri gaya belajar visual, misalnya saja sebagian besar siswa membaca soal dalam hati sambil menunjuk setiap kalimat dengan alat tulis dan menggerakkan mulutnya, membuat ilustrasi gambar dengan detail dan tidak menuliskan data yang diketahui dari soal, siswa bergaya belajar visual cenderung serius pada saat mengerjakan soal, dan memeriksa kembali hasil pekerjaannya secara sekilas dengan membaca ulang dan melihat hasil akhir jawaban sambil menunjuk soal dengan jari.

Kebaruan pada penelitian ini, terletak pada tujuan, materi, kelas dan indikator berpikir kreatif yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa berdasarkan gaya belajar siswa yaitu visual, auditorial, dan kinestetik dalam menyelesaikan masalah segiempat yang diberikan. Profil berpikir kreatif dimaksudkan untuk mendeskripsikan cara penyelesaian siswa ditinjau dari gaya belajar yang dimilikinya dengan melihat posisi berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat menggunakan ide baru, berbeda,

unik, serta sistematis untuk mendapatkan penyelesaian yang tepat. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan dijelaskan pada Tabel 2.3

Tabel 2.3 Perbedaan Penelitian

Nama Peneliti	Materi	Tujuan	Perbedaan dengan Peneliti	
			Materi	Tujuan
Wardani (2019)	Persegi panjang	Mendiskripsikan proses berpikir kreatif dalam memecahkan masalah <i>open ended</i> materi persegi panjang ditinjau dari gaya belajar kelas V	Segiempat	Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII berdasarkan gaya belajar dalam menyelesaikan masalah segiempat
Dewi dkk., (2019)	Masalah kontekstual	Mengetahui profil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah kontekstual berdasarkan gaya belajar visual.	Segiempat	Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII berdasarkan gaya belajar dalam menyelesaikan masalah segiempat
Larasati dkk., (2019)	Luas bangun datar	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi bidang gambar dua dimensi dipelajari dari gaya belajar siswa di SMP.	Segiempat	Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII berdasarkan gaya belajar dalam menyelesaikan masalah segiempat
Sunardi dkk., (2017)	Persegi panjang dan persegi	Mendeskripsikan tingkat berpikir kreatif siswa dalam gaya belajar visual dalam menyelesaikan masalah persegi panjang dan persegi.	Segiempat	Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII berdasarkan gaya belajar dalam menyelesaikan masalah segiempat

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian dengan tujuan mengeksplorasi serta menjelaskan sesuatu peristiwa ataupun fenomena sosial, dengan cara mendiskripsikan sebagian variabel yang berkaitan erat dengan permasalahan dan bagian yang sedang diteliti. Penelitian dengan pendekatan kualitatif menurut Moleong (2012: 6) merupakan penelitian dengan tujuan mendeskripsikan fenomena atau kejadian yang dirasakan oleh subjek penelitian berupa bentuk kata-kata dengan menggunakan bahasa alamiah serta memanfaatkan beragam tata cara ilmiah, misalnya penelitian tentang persepsi, tindakan, perilaku, motivasi, dan hal-hal lain secara menyeluruh.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini mengklasifikasikan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik dari siswa kelas VIII, kemudian masing-masing siswa dianalisis profil berpikir kreatifnya. Penelitian ini memberikan gambaran umum mengenai profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat kelas VIII di SMP N 1 Genteng ditinjau dari gaya belajar.

3.2 Daerah dan Subjek Penelitian

Daerah penelitian yakni lokasi ataupun area yang dimanfaatkan oleh peneliti sebagai tempat penelitian. Penelitian ini menggunakan sekolah SMPN 1 Genteng sebagai daerah penelitian. Alasan daerah penelitian di SMPN 1 Genteng dengan mempertimbangkan:

- 1) Penelitian tentang profil berpikir kreatif siswa belum ada di SMPN 1 Genteng.
- 2) Guru mata pelajaran matematika belum mengetahui gaya belajar dan profil berpikir kreatif dari setiap siswanya.
- 3) Kesanggupan oleh pihak SMP N 1 Genteng sebagai tempat penelitian.

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu siswa SMPN 1 Genteng kelas VIII. Semua siswa akan diberikan angket gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik untuk dikerjakan, sehingga gaya belajar dari setiap siswa dapat diketahui. Penentuan subjek penelitian dipilih berdasarkan saran dari guru mata pelajaran matematika di kelas yaitu dengan memilih dua siswa dari setiap tipe gaya belajar untuk mengerjakan soal tes berpikir kreatif. Dua siswa yang dipilih berdasarkan hasil belajar matematika selama di kelas dengan memilih siswa yang unggul untuk mewakili setiap tipe gaya belajar. Selanjutnya, enam subjek penelitian melakukan wawancara secara mendalam.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional berfungsi guna mengatasi perbedaan tanggapan dan kesalahan penafsiran, beberapa istilah perlu penjelasan sebagai berikut:

- 1) Profil berpikir kreatif dari siswa sekolah menengah pertama yang dimaksud adalah gambaran umum atau deskripsi berpikir kreatif yang dimiliki siswa berdasarkan gaya belajar dalam menyelesaikan masalah segiempat.
- 2) Berpikir kreatif adalah kemampuan yang terdiri dari *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (orisinalitas berpikir), dan *elaborasi* (penguraian).
- 3) Materi segiempat yang digunakan adalah persegi panjang, persegi, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan belah ketupat.
- 4) Gaya belajar merupakan cara belajar seseorang dalam menyerap, memahami, mengatur, serta memproses suatu pengetahuan yang dipelajari. Gaya belajar terbagi ke dalam tiga tipe yang dibedakan berdasarkan kecenderungan setiap siswa dalam memahami informasi meliputi: visual (penglihatan), auditorial (pendengaran), serta kinestetik (pergerakan tubuh).
- 5) Masalah adalah suatu pertanyaan yang menantang bagi siswa dengan proses penyelesaian membutuhkan pemikiran yang kuat dan tidak menggunakan langkah-langkah rutin. Masalah segiempat merupakan pertanyaan atau soal berupa materi bangun datar segiempat yang menantang yang tidak dapat

dengan mudah diselesaikan dan pertanyaan dikaitkan dengan beberapa hal dalam aktivitas kehidupan.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ialah keterangan terkait langkah-langkah aktivitas penelitian yang penting untuk dilaksanakan oleh peneliti. Langkah-langkah prosedur penelitian dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi terkait tujuan penelitian. Prosedur penelitian diawali dengan kegiatan pendahuluan dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan. Langkah-langkah prosedur penelitian pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan pada penelitian ini diawali dengan memilih wilayah atau tempat penelitian, mendesain rencana penelitian yang disesuaikan dengan situasi pandemi *covid-19*, mempersiapkan surat izin penelitian, memastikan kelas yang akan digunakan saat penelitian, dan bekerjasama dengan pihak guru matematika untuk menjadwalkan kegiatan penelitian terhadap siswa.

2) Pembuatan Instrumen

Pada penelitian ini instrumen pertama adalah angket gaya belajar. Penggunaan angket gaya belajar guna memperoleh informasi mengenai cara belajar dari setiap siswa yang terdiri dari tiga tipe gaya belajar yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Pada penelitian ini mengaplikasikan angket gaya belajar yang dikemukakan oleh V Chislett MSc & A Chapman (2005) *VAK Learning Styles Self-Assessment Questionnaire* yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Instrumen kedua adalah membuat soal tes berpikir kreatif siswa berbentuk soal cerita dengan materi pokok bahasan bangun datar segiempat. Instrumen ketiga adalah pedoman wawancara yang memuat tentang pertanyaan-pertanyaan yang ingin diketahui oleh peneliti dalam kegiatan wawancara yang ditujukan kepada subjek penelitian.

3) Memvalidasi Instrumen

Validasi instrumen dilakukan guna menghasilkan penelitian yang akurat dengan divalidasi oleh validator. Instrumen yang hendak divalidasi meliputi angket gaya belajar, soal tes berpikir kreatif, serta pedoman wawancara berupa lembar validasi dengan membagikan kepada dosen sebagai validator. Angket gaya belajar dan soal tes divalidasi dengan meliputi kesesuaian validasi isi, validasi konstruksi, validasi penggunaan bahasa, serta validasi petunjuk pengerjaan. Pedoman wawancara divalidasi dengan meliputi validasi bahasa dan validasi konstruk. Instrumen yang tidak valid akan diperbaiki atau direvisi kembali agar valid sehingga dapat digunakan dalam penelitian ini.

4) Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data pada penelitian ini yaitu membagikan angket gaya belajar kepada seluruh siswa dikelas. Setiap pertanyaan berisikan tentang kecenderungan siswa dalam cara belajar diantaranya gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Selanjutnya, memilih dua siswa dari setiap gaya belajar untuk mengerjakan soal tes berpikir kreatif guna mengetahui profil berpikir kreatifnya. Langkah selanjutnya, enam subjek penelitian di wawancara guna mengetahui bagaimana profil pikir masing-masing siswa ketika menyelesaikan suatu masalah.

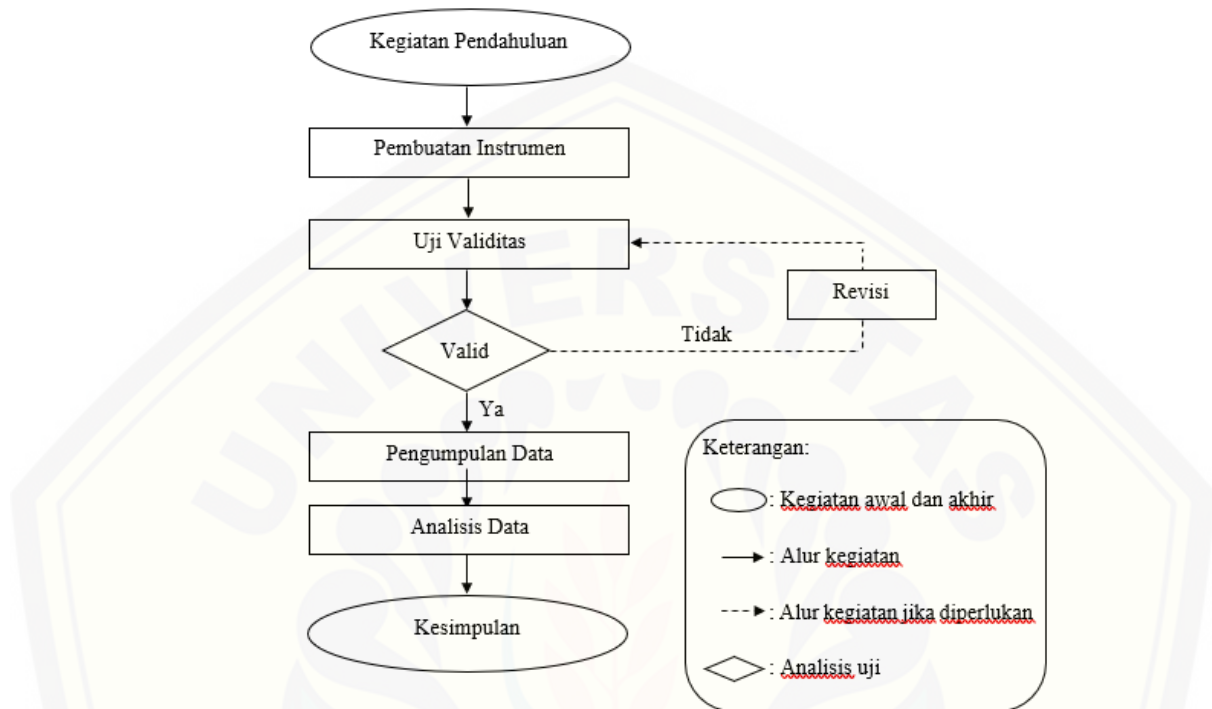
5) Analisis Data

Pada sesi ini, analisis data dilakukan setelah peneliti memperoleh data dari tanggapan siswa menjawab angket gaya belajar, tes soal tulis, dan wawancara yang sudah dilaksanakan. Hasil analisis berupa bentuk deskripsi dari bagaimana profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan masalah segiempat ditinjau dari gaya belajar sebagai tujuan utama dari penelitian.

6) Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah sesi akhir dari prosedur penelitian yang diperoleh berdasarkan analisis data. Penarikan kesimpulan digunakan untuk memberikan gambaran terkait profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan masalah segiempat ditinjau dari gaya belajar. Prosedur

penelitian yang hendak dilaksanakan secara ringkas dapat ditinjau pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu peneliti ketika melakukan kegiatan penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk mempermudah pekerjaan peneliti ketika mengumpulkan data, sehingga data yang dihasilkan lebih baik, lengkap, cermat, dan mempermudah peneliti dalam mengolah data. Instrumen pada penelitian ini meliputi:

1) Angket Gaya Belajar

Angket gaya belajar berguna dalam memperoleh informasi terkait cara belajar masing-masing siswa yang terdiri dari tiga tipe gaya belajar yakni visual, auditorial, serta kinestetik. Pada penelitian ini mengaplikasikan angket gaya belajar yang dikemukakan oleh V Chislett MSc & A Chapman (2005) *VAK Learning Styles Self-Assessment Questionnaire* yang diterjemahkan dalam

Bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Angket gaya belajar memuat 30 pertanyaan yang dibagikan kepada masing-masing siswa. Pilihan jawaban disesuaikan dengan keadaan siswa dari setiap gaya belajar. Hasil jawaban kemudian dianalisis untuk mengenali tipe gaya belajar dari setiap siswa.

2) Soal Tes Berpikir Kreatif

Soal tes pada penelitian ini berbentuk soal cerita dengan materi pokok bahasan bangun datar segiempat. Soal tes berpikir kreatif akan diberikan kepada siswa setelah selesai menjawab pertanyaan dari angket gaya belajar. Soal tes digunakan guna mengetahui sejauh mana profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan suatu masalah. Tes menyelesaikan masalah segiempat bertujuan mendorong siswa dalam berpikir kreatif untuk memberikan jawaban yang benar.

3) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara adalah instrumen penelitian berupa pertanyaan yang ditujukan kepada subjek penelitian untuk memperoleh data yang valid. Pertanyaan dapat berkembang melihat bagaimana situasi nantinya agar peneliti mendapatkan informasi lebih dan akurat. Siswa diwawancara setelah selesai mengerjakan soal tes berpikir kreatif dan dipilih dua siswa dari setiap tipe gaya belajar untuk mengetahui dan mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara peneliti guna memperoleh informasi ketika melakukan penelitian demi tercapainya tujuan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan metode angket, tes, dan wawancara. Metode pengumpulan data disesuaikan dengan situasi pandemi *covid-19* dengan menggunakan *google form* untuk membagikan angket dan mengunjungi subjek penelitian dirumahnya untuk diberikan soal tes berpikir kreatif serta sesi wawancara. Berikut adalah metode pengumpulan data yang akan digunakan:

a. Metode Angket

Angket diaplikasikan dari angket gaya belajar yang dikemukakan oleh V Chislett MSc & A Chapman (2005) *VAK Learning Styles Self-Assessment Questionnaire* yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia serta bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Angket gaya belajar memuat 30 pertanyaan yang dibagikan kepada masing-masing siswa. Pilihan jawaban disesuaikan dengan keadaan siswa dari setiap gaya belajar. Hasil jawaban kemudian dianalisis untuk mengetahui tipe gaya belajar dari setiap siswa. Angket gaya belajar diberikan kepada setiap siswa guna mengetahui gaya belajar yang dimilikinya. Ketentuan tipe gaya belajar, ditentukan dengan cara sebagai berikut:

- Siswa yang memilih opsi A paling dominan, maka bertipe gaya belajar visual (V).
- Siswa yang memilih opsi B paling dominan, maka bertipe gaya belajar auditorial (A).
- Siswa yang memilih opsi C paling dominan, maka bertipe gaya belajar kinestetik (K).
- Siswa yang memilih dua opsi jawaban dominan, maka memiliki dua tipe gaya belajar (VA, VK, atau AK).
- Siswa yang memilih tiga opsi jawaban dominan, maka memiliki tiga tipe gaya belajar (VAK).

b. Metode Tes

Metode tes merupakan alat yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data yang berisikan pertanyaan yang diajukan kepada subjek penelitian. Instrumen tes pada penelitian ini berupa pertanyaan untuk melihat, mengukur, dan menganalisis profil berpikir kreatif dari subjek penelitian. Pertanyaan berbentuk soal cerita berisikan materi pokok bahasan bangun datar segiempat. Soal tes berpikir kreatif diberikan kepada siswa setelah mengisi angket gaya belajar. Tes menyelesaikan masalah segiempat bertujuan mendorong siswa berpikir kreatif untuk memberikan jawaban yang benar.

c. Metode Wawancara

Wawancara adalah alat evaluasi yang digunakan oleh peneliti dengan melakukan kegiatan percakapan dengan siswa sebagai subjek wawancara untuk mengumpulkan informasi lebih. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terpimpin yaitu pertanyaan yang diajukan pada kegiatan wawancara disesuaikan dengan pedoman wawancara yang telah disusun dalam penelitian. Pertanyaan dapat berkembang melihat bagaimana situasi nantinya agar peneliti mendapatkan informasi yang lebih akurat. Dua siswa dari setiap tipe gaya belajar diwawancara usai mengerjakan soal tes berpikir kreatif guna mengetahui dan mendeskripsikan profil berpikir kreatifnya.

3.7 Metode Analisis Data

Analisis data adalah cara peneliti guna menyusun, mengolah, dan menafsirkan data atau informasi dari penelitian yang telah dilakukan. Analisis data diperlukan guna menghasilkan kesimpulan untuk dipertanggungjawabkan. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan menjalankan langkah-langkah berikut ini:

3.7.1 Analisis Validitas Instrumen

Analisis validitas instrumen sebagai alat mengecek kevalidan instrumen dari penelitian. Instrumen yang hendak divalidasi yaitu angket gaya belajar, soal tes, dan pedoman wawancara. Instrumen secara totalitas akan divalidasi oleh dua dosen sebagai validator. Selanjutnya, hasil lembar validasi oleh validator dihitung tingkat kevalidannya. Hasil dari validasi berupa rata-rata total dari seluruh aspek (V_a). Hobri (2010: 52-53) menjelaskan langkah-langkah penentuan V_a sebagai berikut:

- a) Hasil validasi dihitung dengan menghitung rata-rata nilai untuk setiap aspek (I_i):

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^v V_{ji}}{v}$$

Keterangan:

I_i = rata-rata untuk aspek ke-i

V_{ji} = data nilai dari valiator ke-j terhadap indikator ke-i,

v = banyaknya validator

- b) Semua aspek V_a ditentukan berdasarkan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n I_i}{n}$$

Keterangan:

V_a = nilai rata-rata total untuk semua aspek,

I_i = rata-rata nilai untuk aspek ke-1- i ,

n = banyaknya aspek

- c) Hasil nilai rata-rata total V_a dikategorikan menjadi beberapa tingkat yang disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kategori Tingkat Kevalidan Instrumen

Nilai V_a	Tingkat Kevalidan
$8,2 \leq V_a < 10$	Sangat Valid
$6,4 \leq V_a < 8,2$	Valid
$4,6 \leq V_a < 6,4$	Cukup Valid
$2,8 \leq V_a < 4,6$	Kurang Valid
$1 \leq V_a < 2,8$	Tidak Valid

(dimodifikasi dari Hobri (2010: 53))

Instrumen penelitian yang valid dapat digunakan pada penelitian. Sebaliknya, Instrumen penelitian yang tidak valid hendak direvisi kembali sesuai saran validator sampai valid, agar dapat digunakan oleh peneliti ketika melakukan kegiatan penelitian.

3.7.2 Analisis Angket Gaya Belajar

Data hasil angket gaya belajar diidentifikasi dan dianalisis guna mengetahui tipe gaya belajar siswa. Masing-masing siswa dikelompokkan berdasarkan gaya belajar yang dimilikinya dengan menghitung skor dominan pilihan jawaban. Siswa dengan perolehan skor dominan pada pertanyaan visual, maka dikelompokkan menjadi siswa betipe gaya belajar visual. Siswa dengan perolehan skor dominan pada jawaban auditorial, maka dikelompokkan menjadi siswa betipe gaya belajar auditorial. Siswa dengan perolehan skor dominan pada jawaban kinestetik, maka dikelompokkan menjadi siswa betipe gaya belajar

kinestetik. Siswa dengan perolehan skor dominan pada dua jawaban gaya belajar, maka dikelompokkan memiliki perpaduan dari dua tipe gaya belajar. Selanjutnya, Siswa dengan perolehan skor dominan pada tiga jawaban gaya belajar, maka dikelompokkan memiliki perpaduan dari tiga tipe gaya belajar.

3.7.3 Analisis Hasil Tes Berpikir Kreatif

Proses analisis data dari hasil tes berpikir kreatif subjek penelitian dilakukan setelah data hasil tes terkumpul. Analisis data bertujuan untuk menelaah hasil pekerjaan subjek penelitian dalam menyelesaikan masalah segiempat yang diberikan. Telaah dilakukan dengan mengoreksi hasil pekerjaan subjek penelitian dengan cermat sesuai dengan pedoman kunci jawaban. Hasil pekerjaan subjek penelitian diidentifikasi berdasarkan indikator berpikir kreatif untuk dapat dianalisis profil berpikir kreatifnya dalam menyelesaikan masalah segiempat. Profil berpikir kreatif dimaksudkan untuk mendeskripsikan cara siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat berdasarkan gaya belajar dan dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan.

3.7.4 Analisis Data Hasil Wawancara

Data hasil wawancara berupa penjelasan dari subjek penelitian kemudian dianalisis. Wawancara *semi-structural* digunakan pada penelitian ini, dikarenakan ketika mengajukan pertanyaan kepada subjek penelitian wawancara dapat berkembang melihat bagaimana kondisi dari subjek penelitian, tetapi tidak menjauh dari topik pembicaraan yang dibahas. Wawancara dilakukan guna menunjang penelitian untuk mengolah data dan menarik kesimpulan yang diperoleh dengan metode tes. Media yang digunakan adalah media perekam suara dan didokumentasikan agar informasi yang diperoleh tidak terlewatkan.

3.7.5 Triangulasi Data

Triangulasi merupakan metode pemeriksaan keabsahan data dengan mengecek, mencocokkan, atau menggabukannya menggunakan sesuatu yang lain di luar data itu. Tujuan metode triangulasi yaitu untuk menguatkan keabsahan data yang didapatkan dengan menggabungkan data-data dari berbagai metode pengumpulan data. Metode triangulasi terdiri dari empat hal meliputi triangulasi antar-peneliti, triangulasi teori, triangulasi sumber data, serta triangulasi metode.

Pada penelitian ini menggunakan triangulasi metode, dimana ada dua macam metode yang dilakukan yakni metode tes dan metode wawancara. Alhasil, penggabungan dua metode yang digunakan diharapkan dapat memberikan kevalidan data untuk mengukur profil berpikir kreatif siswa.



BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis tes dan wawancara, dapat disimpulkan profil berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam menyelesaikan masalah segiempat pada indikator *fluency* mampu memahami permasalahan dengan baik dan mengemukakan jawaban lebih dari satu, mengerjakan permasalahan dengan menggambarkan bentuk bangun datar persegi terlebih dahulu kemudian membayangkan ukuran dan bentuk bangun datar lainnya, serta membaca permasalahan dalam hati dan mengerakkan mulutnya atau liris. Pada indikator *flexibility* mampu memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya dengan cara membagi persegi panjang menjadi dua bagian dan mampu menyampaikan pendapatnya terhadap suatu masalah ketika di wawancara. Pada indikator *originality* mampu memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru dengan memikirkan ide menggunakan kertas untuk menemukan bentuk bangun datar segiempat lainnya dimana ukuran kertas di sesuaikan dengan ukuran origami. Pada indikator *elaborasi* mampu mengembang dan menguraikan suatu idenya dengan melakukan langkah-langkah penyelesaian masalah secara detail dan sistematis dengan menuliskan diketahui, ditanya, dan dijawab pada lembar jawaban, serta menuliskan satuan dari luas bangun datar segiempat yang ditemukan.

Profil berpikir kreatif siswa gaya belajar auditorial dalam menyelesaikan masalah segiempat pada indikator *fluency* mampu dengan cepat memahami permasalahan setelah dibacakan satu kali, mengemukakan jawaban lebih dari satu, mengerjakan permasalahan dengan cara menentukan bangun datar yang dicari dan menentukan rumus yang digunakan, kemudian mencoba-coba perkalian untuk menemukan ukuran-ukurannya. Pada indikator *flexibility* mampu memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya dengan cara membagi persegi panjang menjadi dua bagian dan mampu menyampaikan pendapatnya terhadap suatu masalah dengan fasih ketika menjelaskannya. Pada indikator *originality* mampu memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru menggunakan kertas origami dengan cara memotong origami menjadi bentuk yang berbeda, kemudian digabung

lagi untuk membentuk bangun datar yang diinginkan, cara unik lainnya yang ada dalam pikirannya yaitu menggunakan plastisin dan kertas yang dibentuk dengan penggaris untuk menentukan panjang-panjang sisi-sisinya. Pada indikator *elaborasi* mampu mengembang dan menguraikan suatu idenya dengan melakukan langkah-langkah penyelesaian masalah secara detail dan sistematis dengan menuliskan diketahui, ditanya, dan dijawab pada lembar jawaban, serta menuliskan secara lengkap satuan dari luas bangun datar segiempat.

Profil berpikir kreatif siswa gaya belajar kinestetik dalam menyelesaikan masalah segiempat pada indikator *fluency* mampu memahami permasalahan dengan baik, mengemukakan jawaban lebih dari satu, mengerjakan permasalahan dengan cara membayangkan bentuk bangun datar beserta ukuran sisi-sisinya untuk membentuk luas yang sama dengan persegi. Pada indikator *flexibility* mampu memberikan cara penyelesaian yang berbeda dari sebelumnya dengan membagi bangun datar segiempat menjadi dua bagian, selanjutnya menghitung satu persatu luas bagian satu dan dua untuk dijumlahkan kembali atau mengalikannya dengan dua. Pada indikator *originality* mampu memberikan cara penyelesaian yang unik dan baru menggunakan origami dengan cara memotong origami menjadi bentuk yang berbeda, kemudian digabungkan lagi untuk membentuk bangun datar yang diinginkan. Pada indikator *elaborasi* mampu mengembang dan menguraikan suatu idenya dengan melakukan langkah-langkah penyelesaian masalah secara detail dan sistematis, menuliskan diketahui, ditanya, dan dijawab pada lembar jawaban, serta menuliskan secara lengkap satuan dari luas bangun datar segiempat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

- 1) Kepada siswa, sebaiknya sering berlatih mengerjakan permasalahan matematika seperti soal-soal segiempat yang melibatkan kemampuan berpikir kreatif untuk menyelesaikannya.

- 2) Kepada guru, sebaiknya proses pembelajaran di maksimalkan dengan memberikan siswa latihan-latihan soal yang berkaitan dengan permasalahan untuk meningkatkan kemampuan beripikir kreatif siswa.
- 3) Kepada peneliti selanjutnya, sebaiknya membuat pedoman wawancara dengan pertanyaan yang mendalam dan kegiatan wawancara sebaiknya dilakukan di hari yang sama ketika diberikan soal tes agar siswa masih mengingat dengan jawabannya

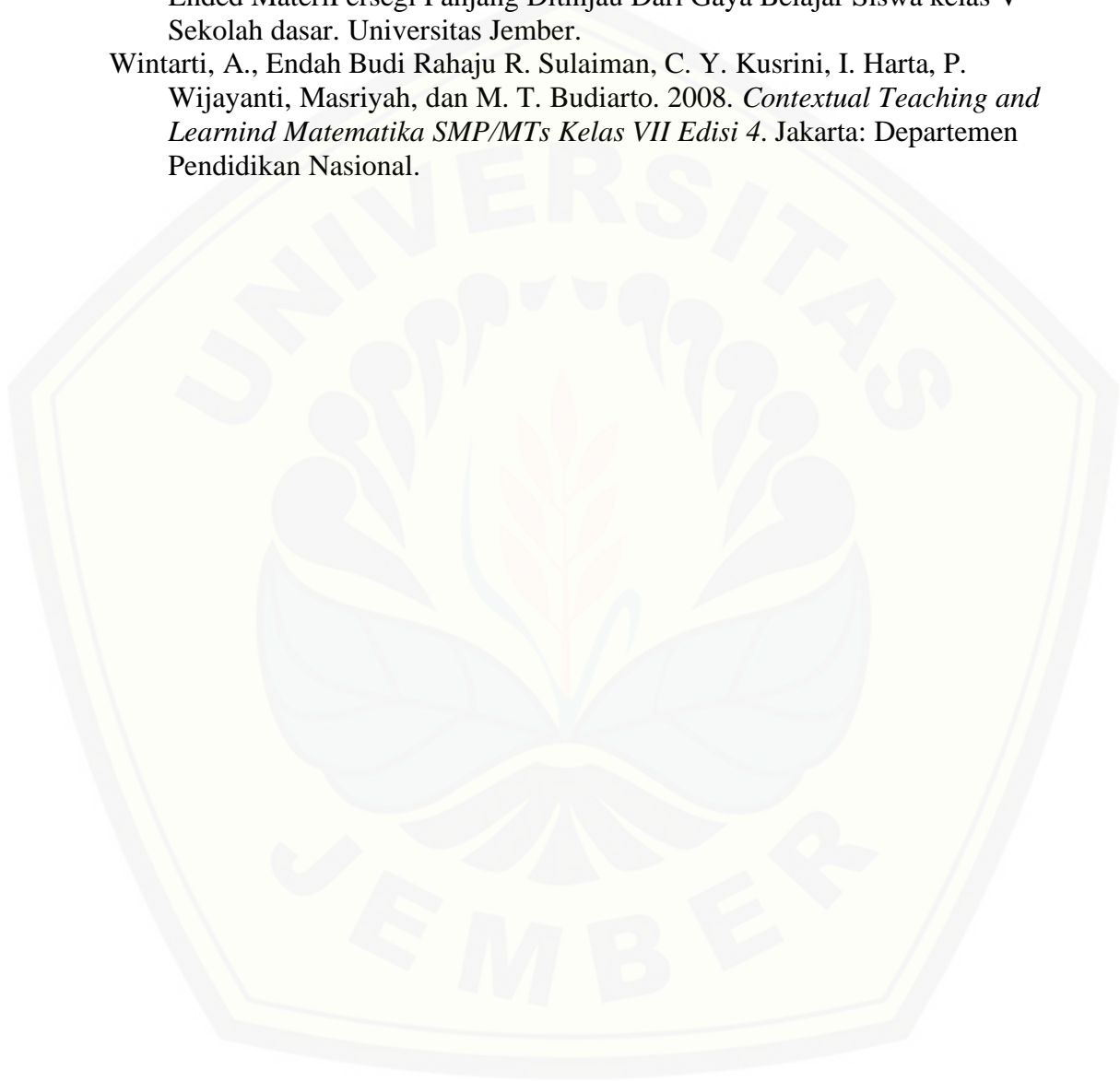


DAFTAR PUSTAKA

- Akmalia, N. N., H. Pujiastuti, dan Y. Setiani. 2016. Identifikasi tahap berpikir kreatif matematis melalui penerapan model problem based learning. *Jppm*. 9(2):183–193.
- Ambarwati, R., L. N. Safrida, E. R. Albirri, R. Adawiyah, dan A. Nizar. 2019. How do Indonesian sixth grader students make sense of direct proportion: a closer look at student with mathematics anxiety. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*. 243(1):1–12.
- Andayani, M. dan Z. Amir. 2019. Membangun self-confidence siswa melalui pembelajaran matematika. *Desimal: Jurnal Matematika*. 2(2):147–153.
- Asran, Nadiroh, dan E. Solihatin. 2019. Pengaruh model pembelajaran dan gaya belajar terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Tunas Bangsa*. 6(2):251–265.
- Bire, A. L., U. Geradus, dan J. Bire. 2014. Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Kependidikan*. 44(2):168–174.
- Bobbi DePorter & Mike Hernacki. 2008. *Quantum learning : Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Defitriani, E. 2014. Profil berpikir kreatif siswa kelas akselerasi dalam memecahkan masalah matematika terbuka. *JMP*. 6(2):65–76.
- DePorter, B. dan M. Hernacki. 2007. *Quantum Learning. Diterjemahkan oleh Alwiyah Adurrahman*. Bandung: Kaifa: PT. Mizan Pustaka.
- Dewi, S., Kartinah, dan L. Harun. 2019. Profil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah kontekstual berdasarkan gaya belajar visual. *SENATIK*. 346–351.
- Ekawati, S. 2019. Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis dalam menyelesaikan soal segiempat dan segitiga. *Prosiding Sesiomadika*. 2(2):405–414.
- Faradina, A. T. E. 2017. Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Dalam Memahami Masalah Segiempat. Universitas Jember.
- Gustafson, R. D. dan Peter D. Frisk. 1991. *Elementary Geometry Third Edition*. Amerika: Archata Graphics Company.
- Hendriana, H., E. E. Rohaeti, dan U. Sumarmo. 2018. *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Herlina, E. 2013. Meningkatkan disposisi berpikir kreatif matematis melalui pendekatan apos. *Infinity Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. 2(2):169–182.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Huda, N. dan M. B. Tandiyuk. 2017. Profil berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah segitiga berdasarkan tingkat kemampuan matematis kelas vii smp negeri 1 palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*. 4(3):382–396.
- Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, P. S. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Pres.

- Indra Martha Rusmana dan Dwi Santi Wulandari. 2020. Pengaruh gaya belajar dan kecerdasan logika matematika terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*. 1(2):76–81.
- Lailiyah, S., T. Nusantara, C. Sa, dan E. B. Irawan. 2015. Proses berpikir versus penalaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. (978):1016–1023.
- Larasati, D. D., Sugiatno, dan Bistari. 2019. Kemampuan berpikir kreatif dalam materi luas bangun datar dikaji dari gaya belajar di smp. *Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 8(9):1–10.
- Mahmudi, A. 2008. Tinjauan kreativitas dalam pembelajaran matematika. *Phytagoras*. 4(2):37–49.
- Moleong, L. J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mualifah, K. H. Basuki, dan I. Lestari. 2020. Pengaruh berpikir kreatif dan percaya diri terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*. 2(2):213–222.
- Munandar, U. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Octafia, Y., T. B. Setiawan, dan Sunardi. 2018. Profil berfikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal segiempat dan segitiga. *Kadikma*. 9(1):131–140.
- Papilaya, J. O. dan N. Huliselan. 2016. Identifikasi gaya belajar mahasiswa. *Jurnal Psikologi Undip*. 15(1):56–63.
- Pertiwi, C. T. J. 2012. Profil Kondisi Fisik Atlet Anggar di Kabupaten Purworejo Jawa Tengah. [https://eprints.uny.ac.id/7652/3/BAB 2 - 08601241081.pdf](https://eprints.uny.ac.id/7652/3/BAB%20-%2008601241081.pdf) [Diakses pada 20 Juni 2020]
- Sirait, E. D. 2019. Pengaruh gaya dan kebiasaan belajar terhadap kemampuan berpikir kritis matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. 4(1):9–16.
- Sriyanto, H, J. 2017. *Mengobarkan Api Matematika*. Sukabumi: CV Jejak.
- Sugihartono, K. N. Fatiyah, F. A. Setiawati, F. Harahap, dan S. R. Nurhayati. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sunardi. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jember: Universitas Jember.
- Sunardi, A. F. Ramadhani, dan E. Oktavianingtyas. 2017. ANALISIS tingkat berpikir kreatif siswa gaya belajar visual dalam memecahkan masalah persegi panjang dan persegi sunardi 1 , amalia febrianti ramadhani 2 , ervin oktavianingtyas 3. *Kadikma*. 8(1):31–39.
- Sunendar, A. 2017. Pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah. *Theorems (the Original Research of Mathematic)*. 2(1):86–93.
- Tanamir, M. D., R. E. Putri, dan S. Pertiwi. 2020. Analisis karakteristik gaya belajar remaja di korong sijangek kenagarian sungai durian kecamatan patamuan kabupaten padang pariaman. *JOURNAL OF TEACHING AND LEARNING*. 5(1):50–59.
- Ulva, M. dan R. Amalia. 2020. Proses pembelajaran matematika pada anak berkebutuhan khusus (autisme) di sekolah inklusif. *Journal On Teacher*

- Education*. 1(2):9–19.
- V Chislett MSc & A Chapman. 2005. VAK Learning Styles Self-Assessment Questionnaire. www.businessballs.com. [Diakses pada 24 Juni 2020]
- Wagiyo, A., F. Surati, dan I. Supradirini. 2008. *Pegangan Belajar Matematika*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Wardani, V. 2019. Analisis Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Open Ended Materi Persegi Panjang Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa kelas V Sekolah dasar. Universitas Jember.
- Wintarti, A., Endah Budi Rahaju R. Sulaiman, C. Y. Kusri, I. Harta, P. Wijayanti, Masriyah, dan M. T. Budiarto. 2008. *Contextual Teaching and Learning Matematika SMP/MTs Kelas VII Edisi 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Segiempat ditinjau dari Gaya Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan masalah segiempat ditinjau dari gaya belajar visual? 2. Bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan masalah segiempat ditinjau dari gaya belajar auditorial? 3. Bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan masalah segiempat ditinjau dari gaya belajar kinestetik? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat 2. Gaya belajar siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indikator Berpikir Kreatif Siswa <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Fluency</i> (berpikir lancar): b. <i>Flexibility</i> (berpikir luwes): c. <i>Originality</i> (orisinalitas berpikir) d. <i>Elaborasi</i> (penguraian) 2. Gaya Belajar Siswa <ol style="list-style-type: none"> a. Gaya Belajar Visual (Penglihatan) b. Gaya Belajar Auditorial (Pendengaran) c. Gaya Belajar Kinestetik (Pergerakan tubuh) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kepustakaan 2. Siswa SMP 3. Hasil penelitian lain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian: siswa SMP kelas VIII 2. Jenis penelitian: deskriptif kualitatif 3. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Angket b. Tes c. Wawancara 4. Metode analisis data: analisis deskriptif kualitatif

Lampiran 2. Angket Gaya Belajar (Sebelum Validasi)**ANGKET GAYA BELAJAR****Petunjuk Pengerjaan:**

1. Berdoalah sebelum mengerjakan angket belajar.
2. Bacalah setiap pertanyaan pada ilustrasi yang telah tersedia.
3. Pilihlah jawaban dengan melingkari jawaban yang mencerminkan keadaan saudara yang sebenarnya.
4. Isilah identitas anda dan kerjakan secara individu.

Identitas Diri:

Nama :

Kelas :

Asal Sekolah :

-
1. **Ketika saya menggunakan perangkat baru misalkan *handphone*, saya umumnya:**
 - a. Membaca instruksi terlebih dahulu.
 - b. Mendengarkan penjelasan dari teman yang pernah memakai sebelumnya.
 - c. Seketika langsung memakainya, saya dapat memahaminya saat menggunakannya.
 2. **Ketika saya memerlukan petunjuk arah untuk pergi kerumah teman, saya umumnya:**
 - a. Melihat peta yang dijelaskan oleh teman.
 - b. Meminta petunjuk arah yang diucapkan.
 - c. Mengikuti keinginan hati, dan mungkin menggunakan kompas.

- 3. Ketika saya memasak mie goreng, saya senang:**
 - a. Mengikuti resep tertulis.
 - b. Meminta teman untuk menjelaskan.
 - c. Mengikuti naluri, dengan mencicipinya ketika sedang memasak.

- 4. Ketika mengajarkan seseorang tentang hal baru, saya cenderung:**
 - a. Menuliskan petunjuk untuk mereka.
 - b. Memberikan penjelasan lisan.
 - c. Mempertunjukkan terlebih dahulu, setelah itu meminta mereka mempraktekannya.

- 5. Saya terbiasa berkata:**
 - a. Lihatlah bagaimana saya mengerjakannya.
 - b. Dengarkan penjelasan saya.
 - c. Kamu harus mengerjakannya.

- 6. Selama waktu luang saya paling senang:**
 - a. Menonton televisi.
 - b. Mendengarkan musik dan bercerita dengan teman-teman saya.
 - c. Berolahraga atau melakukan kegiatan apa saja.

- 7. Ketika saya berbelanja pakaian, saya cenderung:**
 - a. Membayangkan seperti apa pakaian itu jika dikenakan.
 - b. Mendiskusikan pakaian yang cocok dengan pegawai toko.
 - c. Mencoba pakaian satu-satu diruang ganti pakaian dan memutuskannya.

- 8. Ketika saya memilih tempat wisata, saya biasanya:**
 - a. Membaca berbagai brosur.
 - b. Mendengarkan saran teman.
 - c. Membayangkan bagaimana rasanya di sana.

9. Jika saya membeli mainan baru, saya akan:

- a. Membaca ulasan tentang mainan di brosur dan *youtuber*.
- b. Berbicara dengan teman apa yang saya ingin beli.
- c. Mencoba beberapa mainan yang berbeda merek.

10. Ketika belajar keterampilan baru, saya paling paham:

- a. Memperhatikan yang dilakukan guru.
- b. Berdiskusi dengan guru tentang hal yang seharusnya saya lakukan.
- c. Mencoba sendiri dan berusaha menyelesaikannya.

11. Ketika memilih makanan dari menu, saya cenderung:

- a. Membayangkan bentuk makanan itu nantinya.
- b. Memutuskan pilihan menu sendiri atau dengan teman dekat.
- c. Membayangkan rasa makanan itu.

12. Ketika mendengarkan konser menyanyi, saya cenderung:

- a. Memperhatikan vokalis dan penonton lain.
- b. Mendengarkan liriknya dan musiknya.
- c. Bergerak mengikuti irama.

13. Ketika berkonsentrasi, saya sangat senang:

- a. Fokus pada kata-kata atau gambar di depan saya.
- b. Memikirkan permasalahannya dan mencoba mencari solusi dalam pikiran.
- c. Banyak bergerak, menggesek-menggesakkan pena, dan sering memegang sesuatu.

14. Saya memilih peralatan rumah tangga karena saya senang:

- a. Warna dan penampilannya.
- b. Penjelasan dari penjual.
- c. Teksturnya dan bagaimana rasanya ketika menyentuhnya.

15. Ingatan pertama saya adalah:

- a. Melihat sesuatu.
- b. Mendengarkan sesuatu.
- c. Melakukan sesuatu.

16. Ketika saya ketakutan, saya akan:

- a. Membayangkan situasi terburuk.
- b. Banyak bicara dalam hati tentang apa yang sangat saya khawatirkan.
- c. Tidak dapat duduk tenang, terus menerus berkeliling dan memegang sesuatu.

17. Saya merasa nyaman berteman dengan orang lain karena:

- a. Bagaimana penampilan dia
- b. Apa yang mereka katakan pada saya.
- c. Bagaimana mereka membuat saya berperasaan.

18. Ketika saya harus ujian remidi, saya biasanya:

- a. Menulis banyak catatan lengkap dan diagram.
- b. Mengulas kembali catatan saya, sendiri ataupun dengan orang lain.
- c. Belajar dengan membayangkan rumus atau tulisan menggunakan gerakan.

19. Ketika saya menerangkan materi pelajaran kepada teman saya biasanya:

- a. Menunjukkan kepada teman apa yang saya maksud.
- b. Menjelaskan kepada teman dengan berbagai cara hingga mereka paham.
- c. Mendorong teman untuk mencoba sendiri seraya saya jelaskan ketika teman mengerjakannya.

20. Saya sangat senang:

- a. Menonton televisi, fotografi, melihat seni.
- b. Mendengarkan musik, radio atau bercerita dengan teman.
- c. Berolahraga, menari, atau makan makanan yang enak.

21. Sepanjang waktu luang saya habiskan:

- a. Menonton televisi.
- b. Bercerita dengan sahabat.
- c. Melakukan kegiatan fisik, atau membuat sesuatu.

22. Jika saya pertama kali berkenalan dengan teman baru, saya cenderung:

- a. Mengatur pertemuan untuk melihatnya secara langsung.
- b. Mengobrol lewat telepon.
- c. Bertemu dan bersama melakukan kegiatan yang lain, misalnya jalan-jalan, olahraga atau makan.

23. Saya pertama kali memperhatikan bagaimana orang:

- a. Tampak dan cara berpakaian.
- b. Suara dan cara berbicara.
- c. Berdiri dan bergerak.

24. Jika saya marah, saya cenderung:

- a. Terus memikirkannya apa yang membuat saya marah.
- b. Mengeluarkan suara dan mengatakan kepada seseorang apa yang saya rasakan.
- c. Menghentakkan kaki, membanting pintu dan memperlihatkan kemarahan saya

25. Saya paling mudah mengingat:

- a. Wajah.
- b. Nama.
- c. Hal-hal yang pernah saya lakukan.

26. Saya berpikir dapat mengetahui seseorang berbohong apabila:

- a. Mereka menghindar menatap kita.
- b. Suaranya berubah.
- c. Mereka menceritakan banyak cerita lucu.

27. Ketika saya berjumpa sahabat lama:

- a. Saya berkata: “sangat senang bertemu kamu”.
- b. Saya berkata: “sangat senang mendengar suara kamu”.
- c. Saya memberikan pelukan atau jabat tangan dia.

28. Saya mudah mengingat sesuatu dengan:

- a. Menulis catatan atau membiarkan labelnya.
- b. Mengucapkannya dengan suara keras atau mengulang kata kunci dalam benak saya.
- c. Mempraktikan peristiwa tersebut atau membayangkan peristiwa tersebut pernah dilakukan.

29. Jika saya mengeluh barang-barang yang rusak, saya biasanya:

- a. Menulis pesan.
- b. Mengeluhkan melalui telepon.
- c. Mengembalikan barang tersebut ke tokonya atau melaporkannya ke kantor.

30. Saya cenderung mengatakan:

- a. “Saya memahami apa maksud kamu”.
- b. “Saya mendengar apa yang kamu katakan”.
- c. “Saya memahami bagaimana perasaan kamu”.

Lampiran 3. Angket Gaya Belajar (Setelah Validasi)**ANGKET GAYA BELAJAR****Petunjuk Pengisian Angket:**

1. Isilah identitas diri anda sebelum mengisi angket gaya belajar.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat pada ilustrasi yang telah tersedia.
3. Pilihlah jawaban dengan mengklik jawaban yang mencerminkan keadaan Anda yang sesungguhnya.
4. Setiap pertanyaan tidak ada jawaban benar atau salah, jadi pililah jawaban yang sesuai dengan diri Anda.

Identitas Siswa:

Nama :

Kelas :

Asal Sekolah :

- 1. Ketika saya menggunakan perangkat baru misalkan *handphone*, saya umumnya:**
 - a. Membaca instruksi terlebih dahulu.
 - b. Mendengarkan penjelasan dari teman yang pernah memakai sebelumnya.
 - c. Seketika langsung memakainya, saya dapat memahaminya saat menggunakannya.
- 2. Ketika saya memerlukan petunjuk arah untuk pergi kerumah teman, saya umumnya:**
 - a. Melihat peta yang dijelaskan oleh teman.
 - b. Meminta petunjuk arah yang diucapkan.
 - c. Mengikuti keinginan hati, dan mungkin bertanya kepada tetangga yang berada di dekat rumah teman.

- 3. Ketika saya mengerjakan soal matematika pada buku paket, saya senang:**
 - a. Mengikuti langkah-langkah pengerjaan contoh soal pada buku paket.
 - b. Meminta teman untuk menjelaskan.
 - c. Mengikuti naluri, dengan mengingat materi terdahulu ketika sedang mengerjakannya.

- 4. Ketika mengajarkan teman materi baru tentang matematika, saya cenderung:**
 - a. Menuliskan petunjuk untuk mereka.
 - b. Memberikan penjelasan lisan.
 - c. Mempertunjukkan terlebih dahulu, setelah itu meminta mereka mempraktekannya.

- 5. Saya terbiasa berkata:**
 - a. Lihatlah bagaimana saya mengerjakannya.
 - b. Dengarkan penjelasan saya.
 - c. Kamu harus mengerjakannya.

- 6. Selama waktu luang saya paling senang:**
 - a. Menonton televisi.
 - b. Mendengarkan musik dan bercerita dengan teman-teman saya.
 - c. Berolahraga atau melakukan kegiatan apa saja.

- 7. Ketika saya mencari luas bangun datar dengan teman, saya cenderung:**
 - a. Membayangkan seperti apa bentuk dari bangun datar.
 - b. Mendiskusikan soal dengan teman.
 - c. Mencoba rumus satu-satu dan mencari jawabannya.

8. Ketika saya memilih tempat wisata, saya biasanya:

- a. Membaca dan mencari foto tempat wisata di google.
- b. Mendengarkan saran teman.
- c. Membayangkan bagaimana rasanya di sana.

9. Jika saya membeli mainan baru, saya akan:

- a. Membaca ulasan tentang mainan di brosur dan *YouTube*.
- b. Berbicara dengan teman apa yang saya ingin beli.
- c. Mencoba beberapa mainan yang berbeda merek.

10. Ketika belajar keterampilan baru, saya paling paham:

- a. Memperhatikan yang dilakukan guru.
- b. Berdiskusi dengan guru tentang hal yang seharusnya saya lakukan.
- c. Mencoba sendiri dan berusaha menyelesaikannya.

11. Ketika memilih makanan dari menu, saya cenderung:

- a. Membayangkan bentuk makanan itu nantinya.
- b. Memutuskan pilihan menu sendiri atau dengan teman dekat.
- c. Membayangkan rasa makanan itu.

12. Ketika mendengarkan konser menyanyi, saya cenderung:

- a. Memperhatikan vokalis dan penonton lain.
- b. Mendengarkan liriknya dan musiknya.
- c. Bergerak mengikuti irama.

13. Ketika berkonsentrasi, saya sangat senang:

- a. Fokus pada kata-kata atau gambar di depan saya.
- b. Memikirkan permasalahannya dan mencoba mencari solusi dalam pikiran.
- c. Banyak bergerak, menggesek-menggesakkan pena, dan sering memegang sesuatu.

14. Saya memilih baju di toko pakaian karena saya senang:

- a. Warna dan penampilannya.
- b. Penjelasan dari penjual.
- c. Teksturnya dan bagaimana rasanya ketika menyentuhnya.

15. Ingatan pertama saya adalah:

- a. Melihat sesuatu.
- b. Mendengarkan sesuatu.
- c. Melakukan sesuatu.

16. Ketika saya ketakutan, saya akan:

- a. Membayangkan situasi terburuk.
- b. Banyak bicara dalam hati tentang apa yang sangat saya khawatirkan.
- c. Tidak dapat duduk tenang, terus menerus berkeliling dan memegang sesuatu.

17. Saya merasa nyaman berteman dengan orang lain karena:

- a. Bagaimana penampilan dia
- b. Apa yang mereka katakan pada saya.
- c. Bagaimana mereka membuat saya berperasaan.

18. Ketika saya harus ujian remidi, saya biasanya:

- a. Menulis banyak catatan lengkap dan diagram.
- b. Mengulas kembali catatan saya, sendiri ataupun dengan orang lain.
- c. Belajar dengan membayangkan rumus atau tulisan menggunakan gerakan.

19. Ketika saya menerangkan materi pelajaran kepada teman saya biasanya:

- a. Menunjukkan kepada teman apa yang saya maksud.
- b. Menjelaskan kepada teman dengan berbagai cara hingga mereka paham.
- c. Mendorong teman untuk mencoba sendiri seraya saya jelaskan ketika teman mengerjakannya.

20. Saya sangat senang:

- a. Menonton televisi, fotografi, melihat seni.
- b. Mendengarkan musik, radio atau bercerita dengan teman.
- c. Berolahraga, menari, atau makan makanan yang enak.

21. Sepanjang waktu luang saya habiskan:

- a. Menonton televisi.
- b. Bercerita dengan sahabat.
- c. Melakukan kegiatan fisik, atau membuat sesuatu.

22. Jika saya pertama kali berkenalan dengan teman baru, saya cenderung:

- a. Mengatur pertemuan untuk melihatnya secara langsung.
- b. Mengobrol lewat telepon.
- c. Bertemu dan bersama melakukan kegiatan yang lain, misalnya jalan-jalan, olahraga atau makan.

23. Saya pertama kali memperhatikan bagaimana orang:

- a. Tampak dan cara berpakaian.
- b. Suara dan cara berbicara.
- c. Berdiri dan bergerak.

24. Jika saya marah, saya cenderung:

- a. Terus memikirkannya apa yang membuat saya marah.
- b. Mengeluarkan suara dan mengatakan kepada seseorang apa yang saya rasakan.
- c. Menghentakkan kaki, membanting pintu dan memperlihatkan kemarahan saya

25. Saya paling mudah mengingat:

- a. Wajah.
- b. Nama.

- c. Hal-hal yang pernah saya lakukan.

26. Saya berpikir dapat mengetahui seseorang berbohong apabila:

- a. Mereka menghindar menatap kita.
- b. Suaranya berubah.
- c. Mereka menceritakan banyak cerita lucu.

27. Ketika saya berjumpa sahabat lama:

- a. Saya berkata: “sangat senang bertemu kamu”.
- b. Saya berkata: “sangat senang mendengar suara kamu”.
- c. Saya memberikan pelukan atau jabat tangan dia.

28. Saya mudah mengingat sesuatu dengan:

- a. Menulis catatan dan menandainya.
- b. Mengucapkannya dengan suara keras atau mengulang kata kunci dalam benak saya.
- c. mempraktikkan peristiwa tersebut atau membayangkan peristiwa tersebut pernah dilakukan.

29. Jika saya mengeluh barang-barang yang rusak, saya biasanya:

- a. Menulis pesan.
- b. Mengeluhkan melalui telepon.
- c. Mengembalikan barang tersebut ke tokonya atau melaporkannya ke kantor.

30. Saya cenderung mengatakan:

- a. “Saya memahami apa maksud kamu”.
- b. “Saya mendengar apa yang kamu katakan”.
- c. “Saya memahami bagaimana perasaan kamu”.

Lampiran 4. Pedoman Penilaian Angket Gaya Belajar**PEDOMAN PENILAIAN ANGKET GAYA BELAJAR****Perhitungan skor angket gaya belajar dihitung dengan cara sebagai berikut:**

- Menjumlahkan opsi A yang dipilih siswa sebagai kategori tipe gaya belajar visual.
- Menjumlahkan opsi B yang dipilih siswa sebagai kategori tipe gaya belajar auditorial.
- Menjumlahkan opsi C yang dipilih siswa sebagai kategori tipe gaya belajar kinestetik.

Petentuan tipe gaya belajar ditentukan dengan cara sebagai berikut:

- Siswa yang memilih opsi A paling dominan, maka bertipe gaya belajar visual (V).
- Siswa yang memilih opsi B paling dominan, maka bertipe gaya belajar auditorial (A).
- Siswa yang memilih opsi C paling dominan, maka bertipe gaya belajar kinestetik (K).
- Siswa yang memilih dua opsi jawaban dominan, maka memiliki dua tipe gaya belajar (VA, VK, atau AK).
- Siswa yang memilih tiga opsi jawaban dominan, maka memiliki tiga tipe gaya belajar (VAK).

Lampiran 5. Lembar Validasi Angket Gaya Belajar**LEMBAR VALIDASI ANGKET GAYA BELAJAR****Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan melingkari pilihan pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika terdapat saran, mohon Bapak/Ibu dapat menuliskan saran pada lembar saran yang tersedia.
3. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan paraf jika sudah valid pada kolom yang tersedia.

A. Nilai Kevalidan Angket Gaya Belajar

1. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Opsi A tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar visual						Opsi A tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar visual					

2. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Opsi B tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar auditorial						Opsi B sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar auditorial					

3. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Opsi C tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar kinestetik						Opsi C sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar kinestetik					

4. Validasi Konstruk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Angket gaya belajar mengandung pertanyaan yang dapat menggali data dari setiap gaya belajar						Angket gaya belajar mengandung pertanyaan yang dapat menggali data dari setiap gaya belajar					

5. Validasi Konstruk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Angket tidak sesuai dengan keadaan siswa Sekolah Menengah Pertama						Angket sesuai dengan keadaan siswa Sekolah Menengah Pertama					

6. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Penggunaan bahasa pada angket tidak sesuai kaidah bahasa indonesia						Penggunaan bahasa pada angket sesuai kaidah bahasa indonesia					

7. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)						Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)					

8. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan tidak menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami siswa Sekolah Menengah Pertama						Pertanyaan menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami siswa Sekolah Menengah Pertama					

9. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Penggunaan bahasa mengubah makna dari bahasa asli						Penggunaan bahasa tidak mengubah makna dari bahasa asli					

10. Validasi Petunjuk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Petunjuk tidak pengerjaan jelas						Petunjuk pengerjaan jelas					

Saran

.....

.....

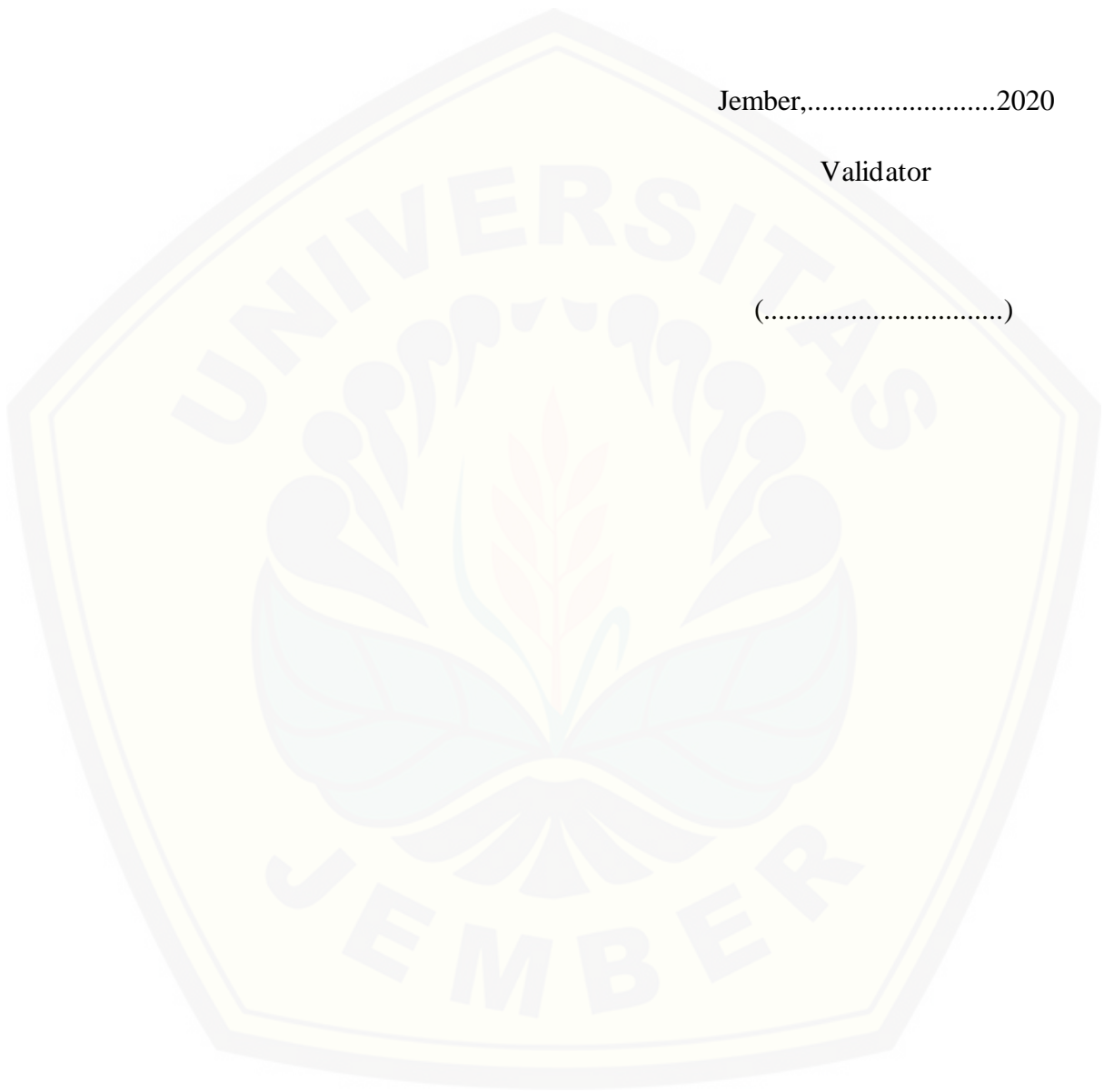
.....

.....
.....
.....

Jember,.....2020

Validator

(.....)



Lampiran 6. Hasil Validasi Angket Gaya Belajar

➤ Validator 1

64

LEMBAR VALIDASI ANGKET GAYA BELAJAR

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan melingkari pilihan pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika terdapat saran, mohon Bapak/Ibu dapat menuliskan saran pada lembar saran yang tersedia.
3. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan paraf jika sudah valid pada kolom yang tersedia.

A. Nilai Kevalidan Angket Gaya Belajar

1. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Ops A tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar visual						Ops A tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar visual					

2. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Ops B tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar auditorial						Ops B sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar auditorial					

3. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Ops C tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar kinestetik						Ops C sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar kinestetik					

4. Validasi Konstruk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Angket gaya belajar mengandung pertanyaan yang dapat menggali data dari setiap gaya belajar						Angket gaya belajar mengandung pertanyaan yang dapat menggali data dari setiap gaya belajar					

5. Validasi Konstruk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Angket tidak sesuai dengan keadaan siswa Sekolah Menengah Pertama						Angket sesuai dengan keadaan siswa Sekolah Menengah Pertama					

6. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Penggunaan bahasa pada angket tidak sesuai kaidah bahasa indonesia						Penggunaan bahasa pada angket sesuai kaidah bahasa indonesia					

7. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)						Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)					

8. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan tidak menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami siswa Sekolah Menengah Pertama						Pertanyaan menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami siswa Sekolah Menengah Pertama					

9. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Penggunaan bahasa mengubah makna dari bahasa asli						Penggunaan bahasa tidak mengubah makna dari bahasa asli					

10. Validasi Petunjuk

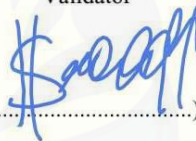
Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Petunjuk tidak pengerjaan jelas						Petunjuk pengerjaan jelas					

Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Jember, 7 November 2020

Validator


(.....)



➤ **Validator 2**

65

Lampiran 11**LEMBAR VALIDASI ANGKET GAYA BELAJAR****Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan melingkari pilihan pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika terdapat saran, mohon Bapak/Ibu dapat menuliskan saran pada lembar saran yang tersedia.
3. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan paraf jika sudah valid pada kolom yang tersedia.

A. Nilai Kevalidan Angket Gaya Belajar

1. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Ops A tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar visual						Ops A tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar visual					

2. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Ops B tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar auditorial						Ops B sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar auditorial					

3. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Ops C tidak sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar kinestetik						Ops C sesuai dengan cara belajar siswa bergaya belajar kinestetik					

4. Validasi Konstruk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Angket gaya belajar mengandung pertanyaan yang dapat menggali data dari setiap gaya belajar						Angket gaya belajar mengandung pertanyaan yang dapat menggali data dari setiap gaya belajar					

5. Validasi Konstruk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Angket tidak sesuai dengan keadaan siswa Sekolah Menengah Pertama						Angket sesuai dengan keadaan siswa Sekolah Menengah Pertama					

6. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Penggunaan bahasa pada angket tidak sesuai kaidah bahasa indonesia						Penggunaan bahasa pada angket sesuai kaidah bahasa indonesia					

7. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)						Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)					

8. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan tidak menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami siswa Sekolah Menengah Pertama						Pertanyaan menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami siswa Sekolah Menengah Pertama					

9. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Penggunaan bahasa mengubah makna dari bahasa asli						Penggunaan bahasa tidak mengubah makna dari bahasa asli					

10. Validasi Petunjuk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Petunjuk tidak pengerjaan jelas						Petunjuk pengerjaan jelas					

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

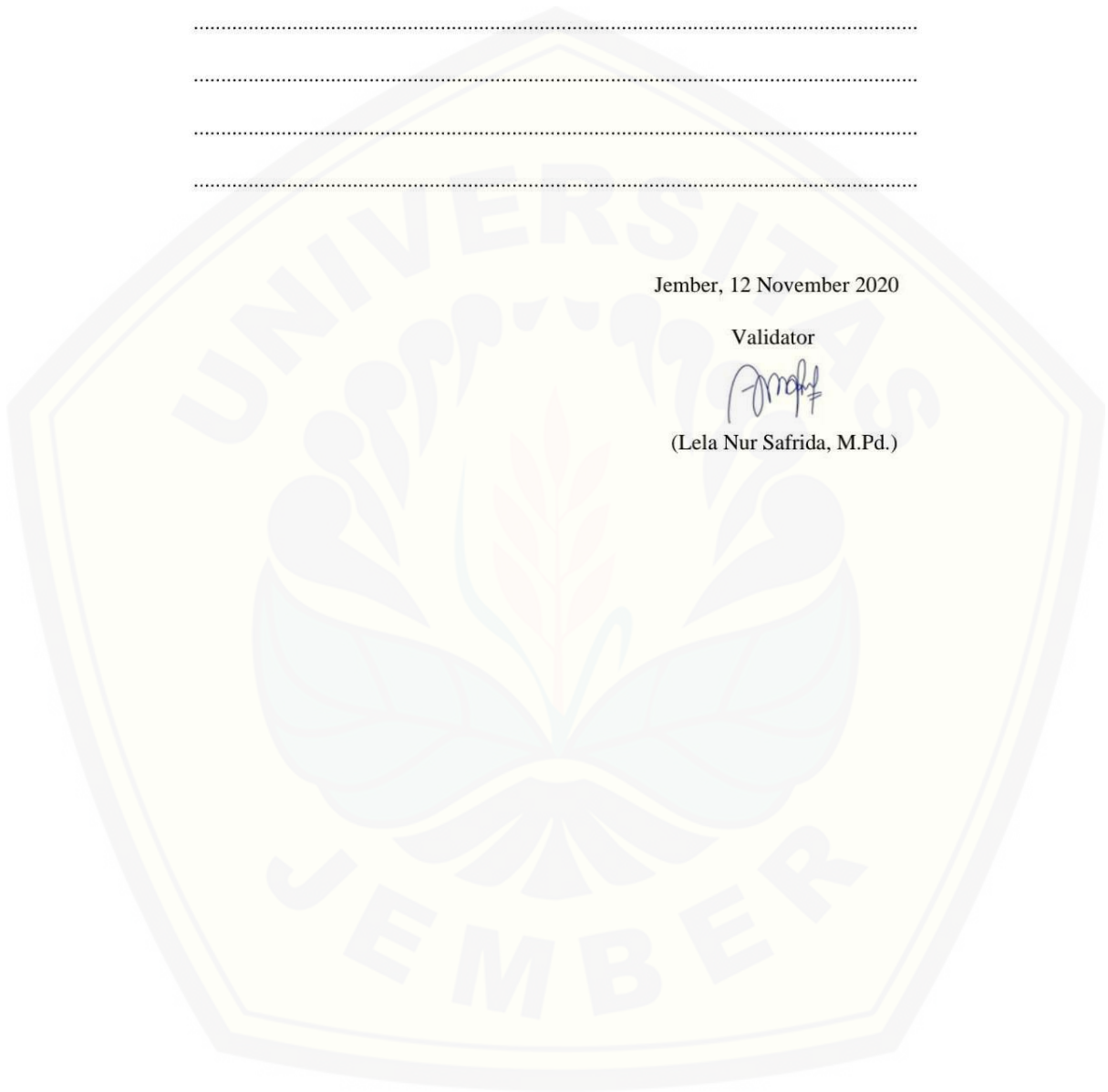
.....

Jember, 12 November 2020

Validator



(Lela Nur Safrida, M.Pd.)



Lampiran 7. Analisis Data Hasil Validasi Angket Gaya Belajar

ANALISIS DATA HASIL VALIDASI ANGGKET GAYA BELAJAR


No	Aspek Validasi	Aspek yang diamati	Penilaian		I_a	V_a
			Validator 1	Validator 2		
1	Validasi Isi	1	8	10	9	8,85
		2	8	9	8,5	
		3	8	8	8	
2	Validasi Konstruk	4	8	9	8,5	
		5	9	9	9	
3	Validasi Bahasa	6	9	9	9	
		7	9	9	9	
		8	9	9	9	
		9	9	9	9	
4	Validasi Petunjuk	10	9	10	9,5	

Perolehan rata-rata dari kedua validator adalah 8,85 yang berada pada interval $8,2 \leq V_a < 10$. Berdasarkan interval tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen angket gaya belajar dapat dikategorikan sangat valid.

Lampiran 8. Kisi-Kisi Tes Berpikir Kreatif Segiempat

KISI-KISI TES BERPIKIR KREATIF SEGIEMPAT

Mata pelajaran : Matematika
 Materi : Segiempat
 Satuan Pendidikan : SMP
 Kelas : VIII
 Alokasi Waktu : 60 Menit
 Bentuk : Uraian

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Bepikir Kreatif	Soal-soal
					Rumusan Soal
1	KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat jajargenjang trapesium, dan layang-layang)	Siswa mampu menemukan berbagai bentuk bangun datar	1. <i>Fluency</i> 2. <i>Flexibility</i> 3. <i>Originality</i> 4. <i>Elaborasi</i>	Perhatikan gambar dan dengarkan soal untuk dibacakan satu kali.  Bayu dan teman-temannya sedang bermain kertas origami untuk membentuk bermacam-macam bangun datar. Bayu memiliki kertas origami berbentuk persegi dimana panjang sisi-sinya adalah 20 cm.

					<p>a. Bantulah Bayu untuk menemukan bentuk bangun datar lainnya dengan luas yang sama. Gambarkan dan tulis ukurannya dengan sebanyak-banyaknya kemudian hitung luasnya.</p> <p>b. Perhatikan salah satu segiempat yang telah kamu buat pada poin a. Gambarlah dan tulis ukurannya kembali, kemudian temukan cara penyelesaian yang berbeda untuk menemukan luas yang sama.</p> <p>c. Apakah kamu dapat menemukan bentuk bangun datar dengan cara yang unik dengan caramu sendiri? Jika ada, coba tentukan dengan caramu sendiri.</p>
--	--	--	--	--	--

Lampiran 9. Tes Berpikir Kreatif Segiempat (Sebelum Validasi)**TES BERPIKIR KREATIF SEGIEMPAT**

Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas	: VIII
Alokasi Waktu	: 1 × 30 menit

Petunjuk Pengerjaan:

1. Sebelum mengerjakan soal tes berdoalah terlebih dahulu.
2. Permasalahan dibacakan oleh peneliti satu kali dan dilanjutkan dibaca sendiri dan dikerjakan.
3. Tulislah identitas diri meliputi nama, kelas, dan sekolah pada lembar jawaban.
4. Kerjakanlah setiap pertanyaan berdasarkan langkah-langkah pengerjaan (diketahui, ditanya, dan jawab) dengan benar.
5. Kerjakan secara mandiri dan tanyakan pada Guru apabila permasalahan kurang jelas.
6. Kerjakanlah soal pada lembar jawaban.

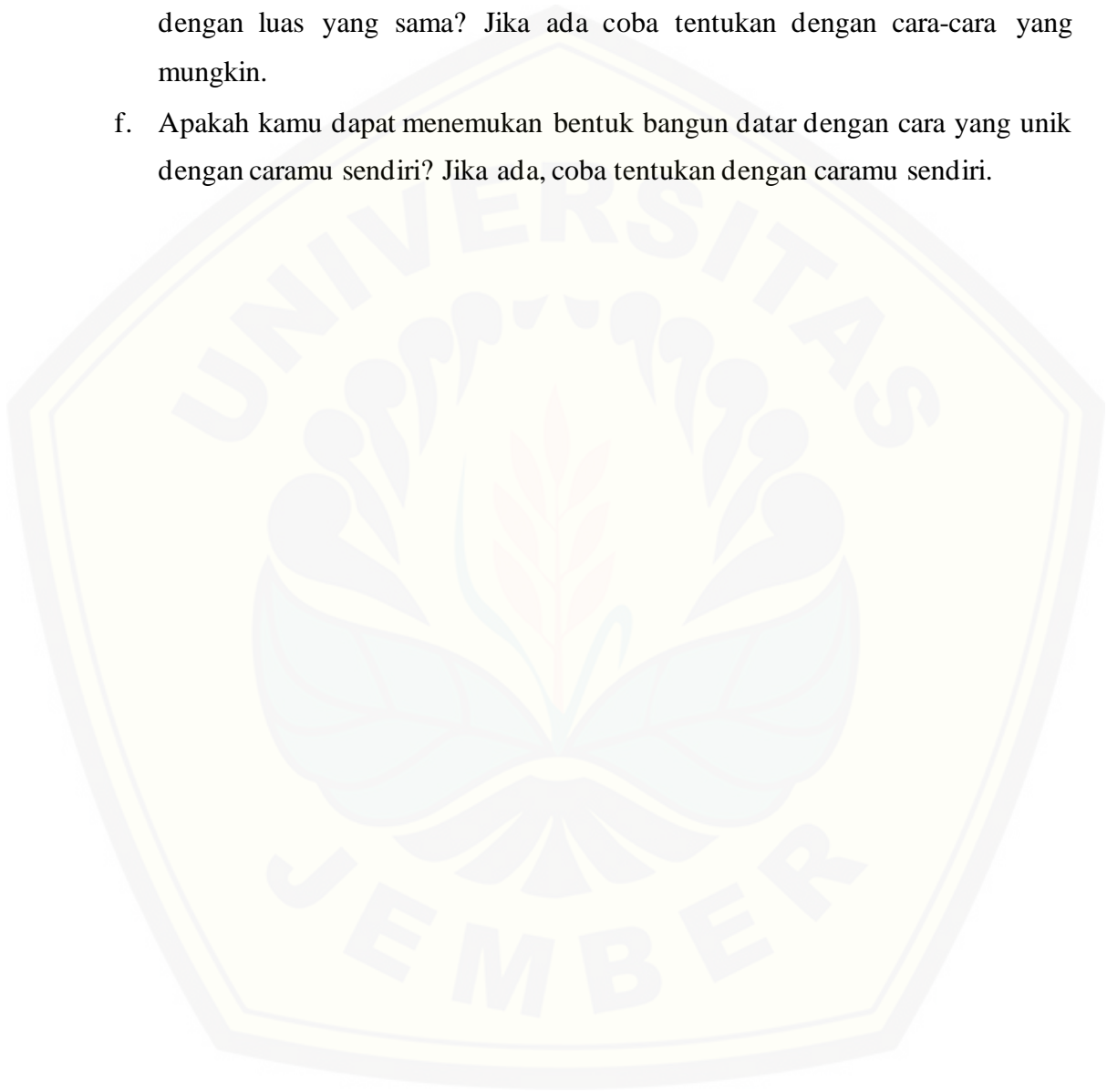
Jawablah permasalahan berikut ini!

Perhatikan gambar dan dengarkan soal untuk dibacakan satu kali.



Bayu dan teman-temannya sedang bermain kertas lipat origami untuk membentuk bermacam-macam bangun datar. Bayu memiliki kertas origami berbentuk persegi dimana panjang sisi-sinya adalah 20 cm. Bayu dan teman-temannya ingin membentuk bangun datar yang bermacam-macam.

- d. Bantulah Bayu untuk menemukan bentuk bangun datar lainnya dengan luas yang sama dengan kertas origami yang dimilikinya. Gambarkan dan tulis ukurannya dengan sebanyak-banyaknya.
- e. Apakah kamu dapat menemukan bangun datar dengan cara yang berbeda dengan luas yang sama? Jika ada coba tentukan dengan cara-cara yang mungkin.
- f. Apakah kamu dapat menemukan bentuk bangun datar dengan cara yang unik dengan caramu sendiri? Jika ada, coba tentukan dengan caramu sendiri.



Lampiran 10. Tes Berpikir Kreatif Segiempat (Setelah Validasi)**TES BERPIKIR KREATIF SEGIEMPAT**

Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas	: VIII
Alokasi Waktu	: 1 × 30 menit

Petunjuk Pengerjaan:

1. Sebelum mengerjakan soal tes berdoalah terlebih dahulu.
2. Permasalahan dibacakan oleh peneliti satu kali dan dilanjutkan dibaca sendiri dan dikerjakan.
3. Tulislah identitas diri meliputi nama, kelas, dan sekolah pada lembar jawaban.
4. Kerjakanlah setiap pertanyaan berdasarkan langkah-langkah pengerjaan (diketahui, ditanya, dan jawab) dengan benar.
5. Kerjakan secara mandiri dan tanyakan pada Guru apabila permasalahan kurang jelas.
6. Kerjakanlah soal pada lembar jawaban.

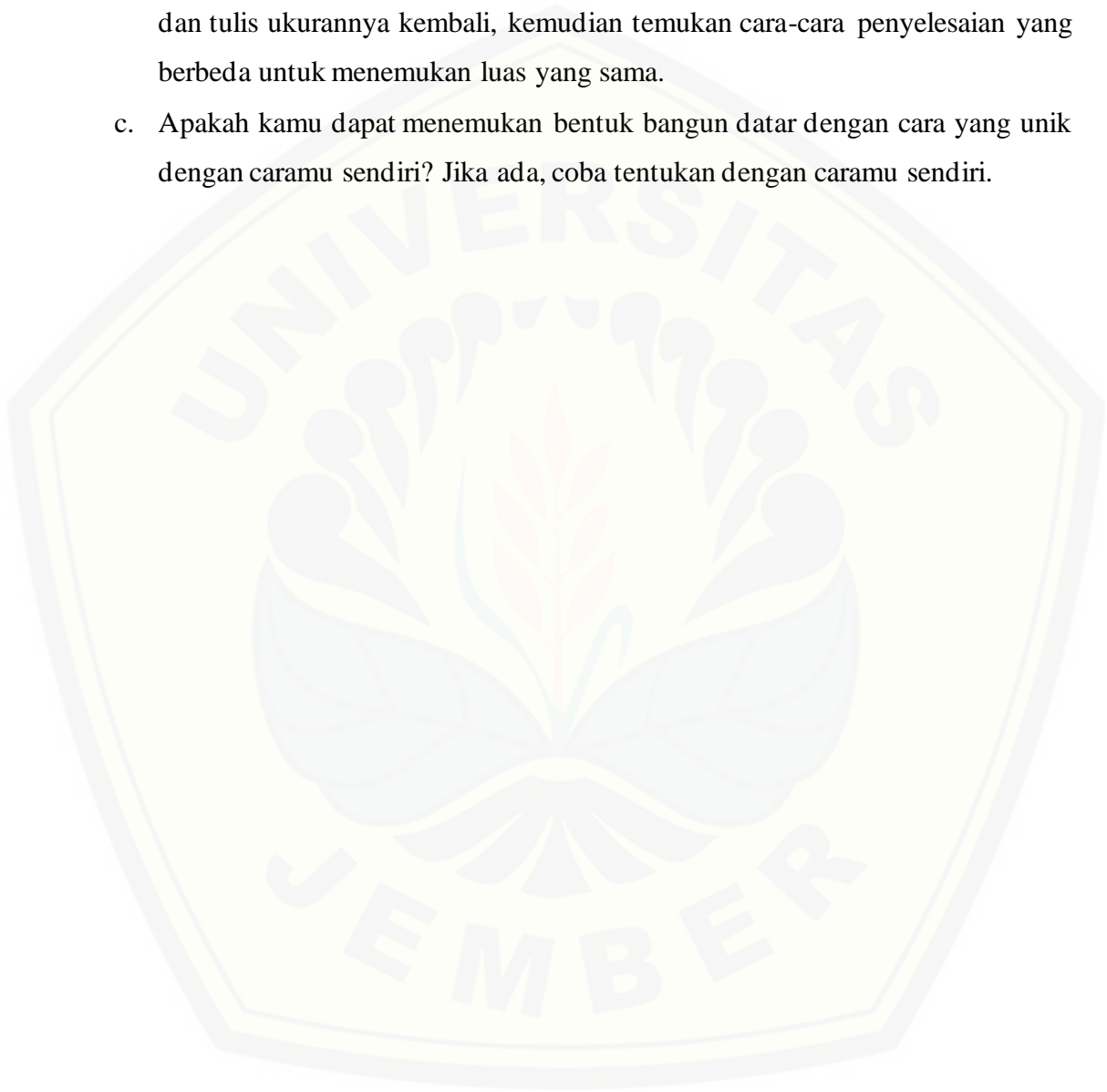
Jawablah permasalahan berikut ini!

Perhatikan gambar dan dengarkan soal untuk dibacakan satu kali.



Bayu dan teman-temannya sedang bermain kertas lipat origami untuk membentuk bermacam-macam bangun datar. Bayu memiliki kertas origami berbentuk persegi dimana panjang sisi-sinya adalah 20 *cm*.

- a. Bantulah Bayu untuk menemukan bentuk bangun datar segiempat lainnya dengan luas yang sama. Gambarkan dan tulis ukurannya dengan sebanyak-banyaknya kemudian hitung luasnya.
- b. Perhatikan salah satu segiempat yang telah kamu buat pada poin a. Gambarlah dan tulis ukurannya kembali, kemudian temukan cara-cara penyelesaian yang berbeda untuk menemukan luas yang sama.
- c. Apakah kamu dapat menemukan bentuk bangun datar dengan cara yang unik dengan caramu sendiri? Jika ada, coba tentukan dengan caramu sendiri.



Lampiran 12. Kunci Jawaban Tes Berpikir Kreatif**KUNCI JAWABAN TES BERPIKR KREATIF**

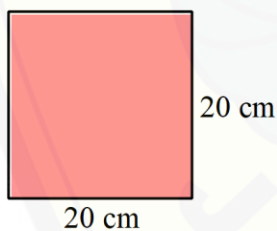
Diketahui: Bayu memiliki kertas origami berbentuk persegi dimana panjang sisinya adalah 20 cm.

Ditanya:

- Bantulah Bayu untuk menemukan bentuk bangun datar lainnya dengan luas yang sama. Gambarkan dan tulis ukurannya dengan sebanyak-banyaknya kemudian hitung luasnya.
- Perhatikan salah satu segiempat yang telah kamu buat pada poin a. Gambarlah dan tulis ukurannya kembali, kemudian temukan cara penyelesaian yang berbeda untuk menemukan luas yang sama.
- Apakah kamu dapat menemukan bentuk bangun datar dengan cara yang unik dengan caramu sendiri? Jika ada, coba tentukan dengan caramu sendiri.

Penyelesaian:

Menghitung luas origami berbentuk persegi



$$L_{\text{persegi}} = s \times s$$

$$L_{\text{persegi}} = 20 \text{ cm} \times 20 \text{ cm}$$

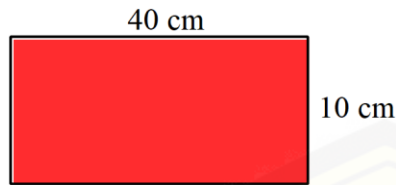
$$L_{\text{persegi}} = 400 \text{ cm}^2$$

Setelah luas persegi diketahui selanjutnya mencari luas bangun datar lainnya dengan menghitung dan mengukur ukuran-ukurannya.

Fluency

- Menghitung luas bangun datar lainnya**

- Alternatif jawaban pertama: Bangun datar persegi panjang dengan panjang 40 cm dan lebar 10 cm

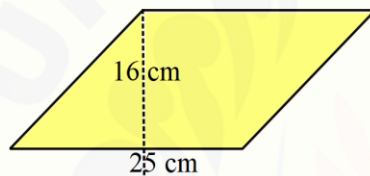


$$L_{\text{persegi panjang}} = p \times l$$

$$L_{\text{persegi panjang}} = 40 \times 10$$

$$L_{\text{persegi panjang}} = 400 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban kedua: Bangun datar jajar genjang dengan alas 16 cm dan tinggi 25 cm

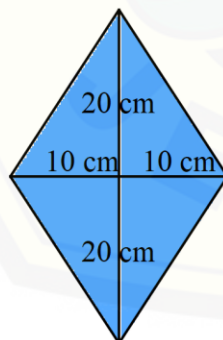


$$L_{\text{jajar genjang}} = a \times t$$

$$L_{\text{jajar genjang}} = 25 \times 16$$

$$L_{\text{jajar genjang}} = 400 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban ketiga: Bangun datar belah ketupat dengan diagonal1 = 40 cm dan diagonal2 = 20 cm

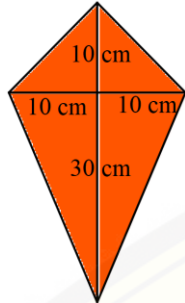


$$L_{\text{belah ketupat}} = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

$$L_{\text{belah ketupat}} = \frac{40 \times 20}{2}$$

$$L_{\text{belah ketupat}} = 400 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban keempat: Bangun datar layang-layang dengan diagonal1 = 40 cm dan diagonal2 = 20 cm

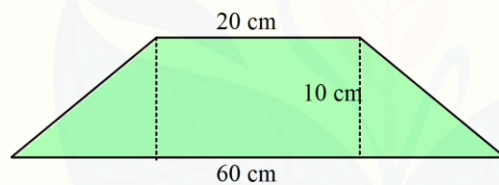


$$L_{\text{layang-layang}} = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

$$L_{\text{layang-layang}} = \frac{40 \times 20}{2}$$

$$L_{\text{layang-layang}} = 400 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban keempat: Bangun datar trapesium dengan panjang sisi sejajar pertama $a_1 = 20 \text{ cm}$, panjang sisi sejajar kedua $a_2 = 60 \text{ cm}$, dan tinggi $t = 10 \text{ cm}$.



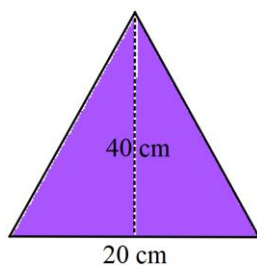
$$L_{\text{trapesium}} = \frac{1}{2} \times t \times (a_1 + a_2)$$

$$L_{\text{trapesium}} = \frac{1}{2} \times 10 \times (20 + 60)$$

$$L_{\text{trapesium}} = 5 \times (80)$$

$$L_{\text{trapesium}} = 400 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban kelima: Bangun datar segitiga dengan alas 16 cm dan tinggi 25 cm



$$L_{\text{segitiga}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

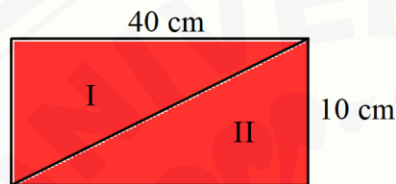
$$L_{\text{segitiga}} = \frac{1}{2} \times 20 \times 40$$

$$L_{\text{segitiga}} = 400 \text{ cm}^2$$

Flexibility

b. Menemukan bangun datar dengan cara yang berbeda

- Alternatif jawaban pertama:



$$L_{\text{segitiga I}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{segitiga I}} = \frac{1}{2} \times 10 \times 40$$

$$L_{\text{segitiga I}} = 200 \text{ cm}^2$$

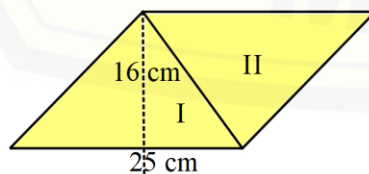
$$L_{\text{segitiga II}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{segitiga II}} = \frac{1}{2} \times 10 \times 40$$

$$L_{\text{segitiga II}} = 200 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{total}} = L_{\text{segitiga I}} + L_{\text{segitiga II}} = 400 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban kedua:



$$L_{\text{segitiga I}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{segitiga I}} = \frac{1}{2} \times 25 \times 16$$

$$L_{\text{segitiga I}} = 200 \text{ cm}^2$$

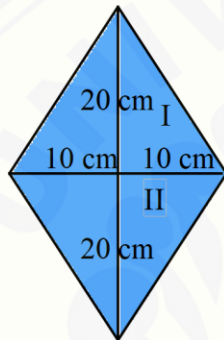
$$L_{\text{segitiga II}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{segitiga II}} = \frac{1}{2} \times 25 \times 16$$

$$L_{\text{segitiga II}} = 200 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{total}} = L_{\text{segitiga I}} + L_{\text{segitiga II}} = 400 \text{ cm}^2$$

➤ Alternatif jawaban ketiga:



$$L_{\text{segitiga I}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{segitiga I}} = \frac{1}{2} \times 20 \times 20$$

$$L_{\text{segitiga I}} = 200 \text{ cm}^2$$

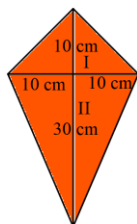
$$L_{\text{segitiga II}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{segitiga II}} = \frac{1}{2} \times 20 \times 20$$

$$L_{\text{segitiga II}} = 200 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{total}} = L_{\text{segitiga I}} + L_{\text{segitiga II}} = 400 \text{ cm}^2$$

➤ Alternatif jawaban keempat:



$$L_{\text{segitiga I}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{segitiga I}} = \frac{1}{2} \times 20 \times 10$$

$$L_{\text{segitiga I}} = 100 \text{ cm}^2$$

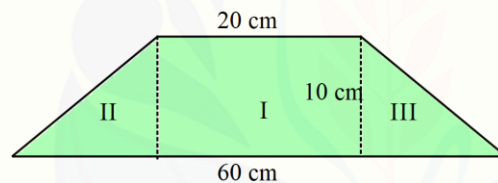
$$L_{\text{segitiga II}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{segitiga II}} = \frac{1}{2} \times 20 \times 30$$

$$L_{\text{segitiga II}} = 300 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{total}} = L_{\text{segitiga I}} + L_{\text{segitiga II}} = 400 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban keempat: Bangun datar trapesium dengan panjang sisi sejajar pertama $a_1 = 20 \text{ cm}$, panjang sisi sejajar kedua $a_2 = 60 \text{ cm}$, dan tinggi $t = 10 \text{ cm}$.



$$L_{\text{persegi panjang I}} = p \times l$$

$$L_{\text{persegi panjang I}} = 20 \times 10$$

$$L_{\text{persegi panjang I}} = 200 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{segitiga II}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{segitiga II}} = \frac{1}{2} \times 20 \times 10$$

$$L_{\text{segitiga II}} = 100 \text{ cm}^2$$

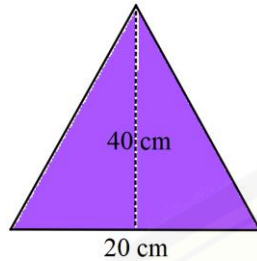
$$L_{\text{segitiga III}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{segitiga III}} = \frac{1}{2} \times 20 \times 10$$

$$L_{\text{segitiga III}} = 100 \text{ cm}^2$$

$$L_{total} = L_{persegi panjang I} + L_{segitiga II} + L_{segitiga III} = 400 \text{ cm}^2$$

➤ Alternatif jawaban kelima:



$$L_{segitiga I} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{segitiga I} = \frac{1}{2} \times 10 \times 40$$

$$L_{segitiga I} = 200 \text{ cm}^2$$

$$L_{segitiga II} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{segitiga II} = \frac{1}{2} \times 10 \times 40$$

$$L_{segitiga II} = 200 \text{ cm}^2$$

$$L_{total} = L_{segitiga I} + L_{segitiga II} = 400 \text{ cm}^2$$

Originality

c. Menemukan bangun datar dengan cara yang unik

Dengan menggunakan alternatif cara penyelesaian meliputi:

- Mengguting kertas origami yang telah disediakan untuk menyusun bentuk bangun datar lainnya.
- Melipat-lipat kertas origami yang telah disediakan untuk mendapatkan bentuk bangun datar lainnya.
- Memutar kertas origami yang telah disediakan untuk mendapatkan bentuk bangun datar lainnya.

- Alternatif jawaban pertama

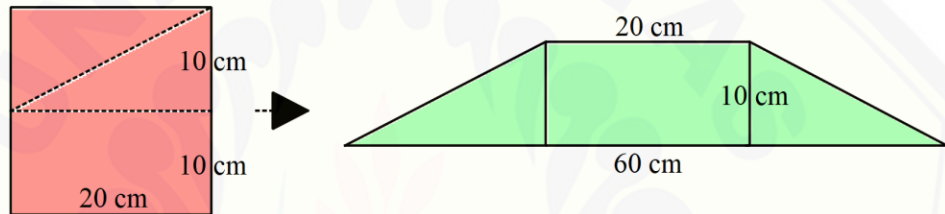


$$L_{\text{persegi panjang}} = p \times l$$

$$L_{\text{persegi panjang}} = 40 \times 10$$

$$L_{\text{persegi panjang}} = 400 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban kedua



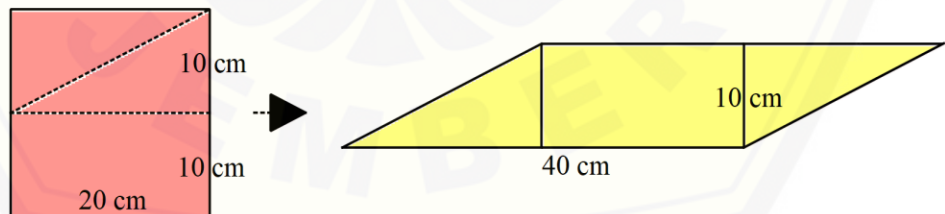
$$L_{\text{trapesium}} = \frac{1}{2} \times t \times (a_1 + a_2)$$

$$L_{\text{trapesium}} = \frac{1}{2} \times 10 \times (20 + 60)$$

$$L_{\text{trapesium}} = 5 \times (80)$$

$$L_{\text{trapesium}} = 400 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban ketiga

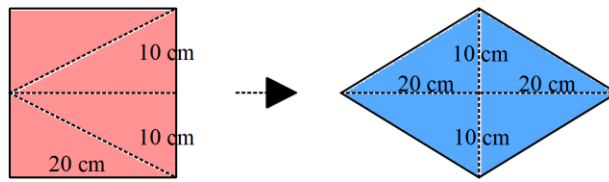


$$L_{\text{ajar genjang}} = a \times t$$

$$L_{\text{ajar genjang}} = 40 \times 10$$

$$L_{\text{ajar genjang}} = 400 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban keempat

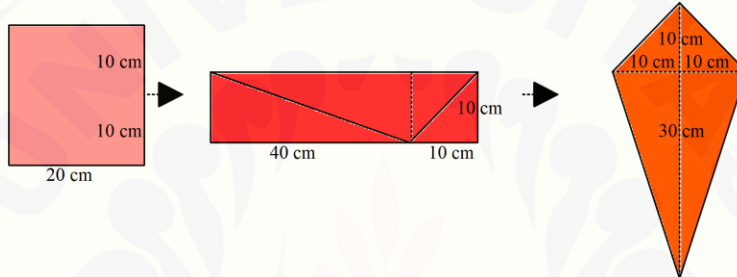


$$L_{\text{belah ketupat}} = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

$$L_{\text{belah ketupat}} = \frac{40 \times 20}{2}$$

$$L_{\text{belah ketupat}} = 400 \text{ cm}^2$$

➤ Alternatif jawaban kelima

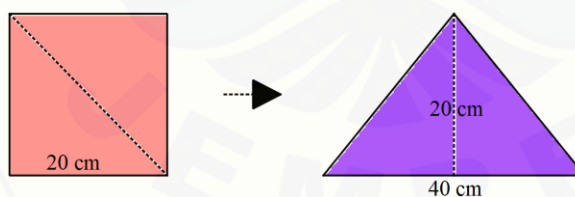


$$L_{\text{layang-layang}} = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

$$L_{\text{layang-layang}} = \frac{40 \times 20}{2}$$

$$L_{\text{layang-layang}} = 400 \text{ cm}^2$$

➤ Alternatif jawaban keenam



$$L_{\text{segitiga}} = \frac{1}{2} \times 20 \times t$$

$$L_{\text{segitiga}} = \frac{1}{2} \times 20 \times 40$$

$$L_{\text{segitiga}} = 400 \text{ cm}^2$$

Elaborasi

1. Siswa dapat mengembangkan dan menguraikan suatu ide atau produk
2. Siswa dapat melakukan langkah-langkah dengan detail dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan.

Lampiran 13. Pedoman Posisi Siswa Tes Berpikir Kreatif**PEDOMAN POSISI SISWA DALAM MENGERJAKAN TES BERPIKIR
KREATIF**

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian
<i>Fluency</i>	<ul style="list-style-type: none">• Siswa dapat mengemukakan banyak jawaban, ide, dan penyelesaian masalah dengan lancar mencari bentuk bangun datar yang berlainan.• Siswa dapat memberikan banyak cara untuk melakukan beragam hal• Siswa merencanakan jawaban lebih dari satu
<i>Flexibility</i>	<ul style="list-style-type: none">• Siswa dapat memberikan beragam cara penyelesaian, jawaban, serta pertanyaan yang berlainan dalam menyelesaikan permasalahan dengan sudut pandang yang berbeda-beda.• Siswa dapat menemukan alternatif jawaban yang berlainan• Siswa dapat menyampaikan beragam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu masalah.
<i>Originality</i>	<ul style="list-style-type: none">• Siswa dapat mengemukakan cara yang unik dan baru• Siswa dapat memberikan cara penyelesaian masalah yang tidak lazim• Siswa dapat mengkombinasi hal yang tidak lazim berdasarkan unsur-unsur atau bagian-bagian.
<i>Elaborasi</i>	<ul style="list-style-type: none">• Siswa dapat mengembangkan dan menguraikan suatu ide atau produk• Siswa dapat melakukan langkah-langkah dengan detail dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan.

Lampiran 14. Lembar Validasi Tes Berpikir Kreatif**LEMBAR VALIDASI TES BERPIKIR KREATIF****Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan melingkari pilihan pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika terdapat saran, mohon Bapak/Ibu dapat menuliskan saran pada lembar saran yang tersedia.
3. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan paraf jika sudah valid pada kolom yang tersedia.

A. Nilai Kevalidan Tes Berpikir Kreatif

1. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Soal tidak dapat mengeksplorasi indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan jawaban lebih dari satu dalam menyelesaikan suatu masalah”						Soal dapat mengeksplorasi indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan jawaban lebih dari satu dalam menyelesaikan suatu masalah”					

2. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Soal tidak dapat mengeksplorasi indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan cara yang berlainan dalam menyelesaikan suatu masalah”						Soal dapat mengeksplorasi indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan cara yang berlainan dalam menyelesaikan suatu masalah”					

3. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Soal tidak dapat mengeksplorasi indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan jawaban lebih dari satu jawaban dengan cara penyelesaian masalah yang berlainan”						Soal dapat mengeksplorasi indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan jawaban lebih dari satu jawaban dengan cara penyelesaian masalah yang berlainan”					

4. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Soal tidak dapat mengeksplorasi indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan jawaban dengan langkah-langkah pengerjaan secara mendetail dan sistematis dalam menyelesaikan suatu masalah.						Soal dapat mengeksplorasi indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan jawaban dengan langkah-langkah pengerjaan secara mendetail dan sistematis dalam menyelesaikan suatu masalah.					

5. Validasi Konstruk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Permasalahan yang di dipaparkan tidak dapat menggunakan beragam alternatif jawaban						Permasalahan yang di dipaparkan dapat menggunakan beragam alternatif jawaban					

6. Validasi Konstruk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Permasalahan yang diberikan tidak sesuai dengan setiap gaya belajar siswa						Permasalahan yang diberikan sesuai dengan setiap gaya belajar siswa					

7. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Penggunaan bahasa pada soal tidak sesuai kaidah bahasa indonesia						Penggunaan bahasa pada soal sesuai kaidah bahasa indonesia					

8. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)						Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)					

9. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa)						Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa)					

10. Validasi Petunjuk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Petunjuk pengerjaan tidak jelas						Petunjuk pengerjaan jelas					

11. Validasi Petunjuk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Bahasa petunjuk menimbulkan makna ganda (ambigu)						Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)					

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember,.....2020

Validator

(.....)

4. Validasi Isi

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Soal tidak dapat mengeksploarsi indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan jawaban dengan langkah-langkah pengerjaan secara mendetail dan sistematis dalam menyelesaikan suatu masalah.						Soal dapat mengeksploarsi indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan jawaban dengan langkah-langkah pengerjaan secara mendetail dan sistematis dalam menyelesaikan suatu masalah.					

5. Validasi Konstruk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Permasalahan yang di dipaparkan tidak dapat menggunakan beragam alternatif jawaban						Permasalahan yang di dipaparkan dapat menggunakan beragam alternatif jawaban					

6. Validasi Konstruk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Semua pertanyaan pada soal tidak sesuai dengan gaya belajar VAK						Semua pertanyaan pada soal sesuai dengan gaya belajar VAK					

7. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Penggunaan bahasa pada soal tidak sesuai kaidah bahasa indonesia						Penggunaan bahasa pada soal sesuai kaidah bahasa indonesia					

8. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)						Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)					

9. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi

Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa)	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa)
--	--

10. Validasi Petunjuk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Petunjuk pengerjaan tidak jelas						Petunjuk pengerjaan jelas					

11. Validasi Petunjuk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Bahasa petunjuk menimbulkan makna ganda (ambigu)						Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)					

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 7 November2020

Validator

Susanto
(.....)

9. Validasi Bahasa

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa)						Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa)					

10. Validasi Petunjuk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Petunjuk pengerjaan tidak jelas						Petunjuk pengerjaan jelas					

11. Validasi Petunjuk

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Bahasa petunjuk menimbulkan makna ganda (ambigu)						Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)					

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 12 November 2020

Validator



(Lela Nur Safrida, M.Pd.)

Lampiran 16. Analisis Data Hasil Validasi Tes Berpikir Kreatif

ANALISIS DATA HASIL VALIDASI TES BERPIKIR KREATIF

No	Aspek Validasi	Aspek yang diamati	Penilaian		I_a	V_a
			Validator 1	Validator 2		
1	Validasi Isi	1	8	10	9	8,54
		2	7	10	8,5	
		3	7	9	8	
		4	7	8	7,5	
2	Validasi Konstruk	5	9	10	9,5	
		6	8	8	8	
3	Validasi Bahasa	7	8	9	8,5	
		8	8	9	8,5	
		9	8	9	8,5	
4	Validasi Petunjuk	10	8	10	9	
		11	8	10	9	

Perolehan rata-rata dari kedua validator adalah 8,54 yang berada pada interval $8,2 \leq V_a < 10$. Berdasarkan interval tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen angket gaya belajar dapat dikategorikan sangat valid.

Lampiran 17. Pedoman Wawancara (Sebelum Validasi)**PEDOMAN WAWANCARA****Petunjuk Wawancara:**

1. Wawancara dilakukan setelah menganalisis hasil pengerjaan tes berpikir kreatif.
2. Narasumber adalah siswa SMP kelas VIII yang telah mengerjakan tes berpikir kreatif siswa.
3. Dokumentasi proses wawancara menggunakan media tulis dan media rekam suara.

Aspek Berpikir Kreatif	Pertanyaan
<i>Fluency</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah permasalahan yang diberikan sudah jelas? 2. Apakah kamu memahami permasalahan setelah dibacakan? 3. Apakah kamu membaca kembali permasalahan setelah dibacakan? 4. Berapa kali kamu membaca sampai memahami maksud dari permasalahan? 5. Bagaimana cara kamu membaca permasalahan yang diberikan? Apakah membaca dalam hati, liris, atau menggunakan jari sebagai petunjuk? 6. Apakah kamu sering mendapati dan menyelesaikan permasalahan seperti ini? 7. Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan? 8. Informasi apa yang kamu dapati dalam permasalahan yang diberikan? Coba ceritakan! 9. Apakah kamu dapat menyusun rencana penyelesaian masalah pada poin a? Bagaimanakah rencana kamu ketika menyelesaikan permasalahan poin a? 10. Bagaimana cara kamu menentukan bangun datar lainnya pada poin a? Coba jelaskan! 11. Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin a dengan cara tersebut?
<i>Flexibility</i>	<ol style="list-style-type: none"> 12. Selain itu, pada poin b apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berbeda? Jika iya, bagaimana perbedaannya? 13. Bagaimana kamu mengetahui cara penyelesaian tersebut? 14. Kapan kamu mendapatkan ide cara penyelesaian tersebut? Ketika membaca permasalahan atau yang lainnya?

	15. Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin b dengan cara tersebut?
<i>Originality</i>	16. Setelah menemukan beberapa cara penyelesaian, pada poin c apakah kamu menemukan cara yang baru dan unik bagi kamu? Coba ceritakan! 17. Apakah cara tersebut sudah pernah kamu temui sebelumnya? 18. Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin c dengan caramu sendiri?
<i>Elaborasi</i>	19. Apakah kamu merasa yakin bahwa penyelesaian pada poin d yang kamu kerjakan sudah detail dan sistematis? 20. Apakah ada kesulitan saat kamu mencoba menyelesaikan permasalahan poin d? 21. Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin d dengan caramu sendiri? 22. Setelah memperoleh jawaban, apakah kamu memeriksa kembali jawabanmu? Coba jelaskan! 23. Berapa kali kamu memeriksa kembali jawabanmu? 24. Bagaimana cara kamu memeriksa kembali jawabanmu?

Lampiran 18. Pedoman Wawancara (Setelah Validasi)**PEDOMAN WAWANCARA****Petunjuk Wawancara:**

1. Wawancara dilakukan setelah menganalisis hasil pengerjaan tes berpikir kreatif.
2. Narasumber adalah siswa SMP kelas VIII yang telah mengerjakan tes berpikir kreatif siswa.
3. Dokumentasi proses wawancara menggunakan media tulis dan media rekam suara.

Aspek Berpikir Kreatif	Pertanyaan
<i>Fluency</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah permasalahan yang diberikan sudah jelas? 2. Apakah kamu memahami permasalahan setelah dibacakan? 3. Apakah kamu membaca kembali permasalahan setelah dibacakan? 4. Berapa kali kamu membaca sampai memahami maksud dari permasalahan? 5. Bagaimana cara kamu membaca permasalahan yang diberikan? Apakah membaca dalam hati, liris, atau menggunakan jari sebagai petunjuk? 6. Apakah kamu sering mendapati dan menyelesaikan permasalahan seperti ini? 7. Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan? 8. Informasi apa yang kamu dapati dalam permasalahan yang diberikan? Coba ceritakan! 9. Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin a? Bagaimana pemahamanmu? 10. Apakah kamu dapat menyusun rencana penyelesaian masalah pada poin a? Bagaimanakah rencana kamu ketika menyelesaikan permasalahan poin a? 11. Bagaimana cara kamu menentukan bangun datar lainnya pada poin a? Coba jelaskan! 12. Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin a dengan cara tersebut? 13. Apakah kamu yakin jawabanmu sudah benar?
<i>Flexibility</i>	<ol style="list-style-type: none"> 14. Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin b? Bagaimana pemahamanmu?

	<p>15. Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berbeda pada poin b? Jika iya, bagaimana perbedaannya?</p> <p>16. Bagaimana kamu mengetahui cara penyelesaian tersebut?</p> <p>17. Kapan kamu mendapatkan ide cara penyelesaian tersebut? Ketika membaca permasalahan atau yang lainnya?</p> <p>18. Apakah kamu yakin jawabanmu sudah benar?</p>
<i>Originality</i>	<p>19. Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin c? Bagaimana pemahamanmu?</p> <p>20. Setelah menemukan beberapa cara penyelesaian, pada poin c apakah kamu menemukan cara yang baru dan unik bagi kamu? Coba ceritakan!</p> <p>21. Apakah cara tersebut sudah pernah kamu temui sebelumnya?</p> <p>22. Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin c dengan caramu sendiri?</p> <p>23. Apakah kamu yakin jawabanmu sudah benar?</p>
<i>Elaborasi</i>	<p>24. Apakah kamu merasa yakin bahwa cara penyelesaian yang kamu kerjakan sudah detail dan sistematis?</p> <p>25. Apakah ada kesulitan saat kamu mencoba menyelesaikan permasalahan?</p> <p>26. Setelah memperoleh jawaban, apakah kamu memeriksa kembali jawabanmu? Coba jelaskan!</p> <p>27. Berapa kali kamu memeriksa kembali jawabanmu?</p> <p>28. Bagaimana cara kamu memeriksa kembali jawabanmu?</p>

Lampiran 19. Indikator Pedoman Wawancara

INDIKATOR PEDOMAN WAWANCARA

Aspek Berpikir Kreatif	Indikator	Nomor Pertanyaan
<i>Fluency</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat mengemukakan banyak jawaban, ide, dan penyelesaian masalah dengan lancar dalam menemukan lua bangun datar. Siswa dapat memberikan banyak cara untuk melakukan beragam hal Siswa merencanakan jawaban lebih dari satu 	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13
<i>Flexibility</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat memberikan beragam cara penyelesaian, jawaban, serta pertanyaan yang berlainan dalam menyelesaikan permasalahan dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Siswa dapat menemukan alternatif jawaban yang berlainan Siswa dapat menyampaikan beragam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu masalah. 	14,15,16,17,18
<i>Origanality</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat mengemukakan cara yang unik dan baru Siswa dapat memberikan cara penyelesaian masalah yang tidak lazim Siswa dapat mengkombinasi hal yang tidak lazim berdasarkan unsur-unsur atau bagian-bagian. 	19,20,21,22,23
<i>Elaborasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat mengembangkan dan menguraikan suatu ide atau produk Siswa dapat melakukan langkah-langkah dengan detail dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan. 	24,25,26,27,28

Lampiran 20. Lembar Validasi Pedoman Wawancara

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan melingkari pilihan pada kolom yang tersedia.
2. Jika terdapat saran, mohon Bapak/Ibu dapat menuliskan saran pada lembar saran yang tersedia.
3. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan paraf jika sudah valid pada kolom yang tersedia.

A. Nilai Kevalidan Pedoman Wawancara

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak menggali berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat						Pertanyaan yang diajukan menggali berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang dipaparkan tidak menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa						Pertanyaan yang dipaparkan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Kalimat pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)						Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Kalimat pertanyaan tidak menggunakan tanda baca yang benar						Kalimat pertanyaan telah menggunakan tanda baca yang benar					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----------

Pertanyaan yang diajukan tidak sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>fluency</i>	Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>fluency</i>
--	--

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>flexibility</i>						Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>flexibility</i>					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>originality</i>						Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>originality</i>					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>elaborasi</i>						Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>elaborasi</i>					

Saran.....

Jember,.....2020

Validator

(.....)

Lampiran 21. Hasil Validasi Pedoman Wawancara

➤ **Validator 1**

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan melingkari pilihan pada kolom yang tersedia.
2. Jika terdapat saran, mohon Bapak/Ibu dapat menuliskan saran pada lembar saran yang tersedia.
3. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan paraf jika sudah valid pada kolom yang tersedia.

A. Nilai Kevalidan Pedoman Wawancara

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak menggali berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat						Pertanyaan yang diajukan menggali berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang dipaparkan tidak menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa						Pertanyaan yang dipaparkan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Kalimat pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)						Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Kalimat pertanyaan tidak menggunakan tanda baca yang benar						Kalimat pertanyaan telah menggunakan tanda baca yang benar					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak sesuai dengan indikator berpikir kreatif siswa						Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif siswa					

Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Jember, 7 November 2020

Validator

[Handwritten Signature]
(.....)



➤ Validator 2

71

Lampiran 13

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan melingkari pilihan pada kolom yang tersedia.
2. Jika terdapat saran, mohon Bapak/Ibu dapat menuliskan saran pada lembar saran yang tersedia.
3. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan paraf jika sudah valid pada kolom yang tersedia.

A. Nilai Kevalidan Pedoman Wawancara

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak menggali berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah						Pertanyaan yang diajukan menggali berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang dipaparkan tidak menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa						Pertanyaan yang dipaparkan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Kalimat pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)						Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Kalimat pertanyaan tidak menggunakan tanda baca yang benar						Kalimat pertanyaan telah menggunakan tanda baca yang benar					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>fluency</i>						Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>fluency</i>					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>flexibility</i>						Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>flexibility</i>					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>originality</i>						Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>originality</i>					

Tidak Memenuhi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Memenuhi
Pertanyaan yang diajukan tidak sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>elaborasi</i>						Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>elaborasi</i>					

Saran.....

Jember, 12 November 2020

Validator



(Lela Nur Safrida, M.Pd.)

Lampiran 22. Analisis Data Hasil Pedoman Wawancara

ANALISIS DATA HASIL VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Aspek yang diamati	Penilaian		I_a	V_a
	Validator 1	Validator 2		
Pertanyaan yang diajukan menggali berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah segiempat	7	10	8,5	8,06
Pertanyaan yang dipaparkan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	8	9	8,5	
Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)	8	10	9	
Kalimat pertanyaan telah menggunakan tanda baca yang benar	8	10	9	
Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>fluency</i>	7	10	8,5	
Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>flexibility</i>	7	8	7,5	
Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>originality</i>	7	10	8,5	
Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan indikator berpikir kreatif <i>elaborasi</i>	7	9	8	

Perolehan rata-rata dari kedua validator adalah 8,06 yang berada pada interval $6,4 \leq V_a < 8,2$. Berdasarkan interval tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen angket gaya belajar dapat dikategorikan valid.

Lampiran 23. Hasil Angket Gaya Belajar

No	Kode Siswa	Kode Nama	P/L	Total Skor			Gaya Belajar
				V	A	K	
1	SV1	AG	P	13	9	8	VISUAL
2	SV2	AFA	L	18	6	6	VISUAL
3	SV3	FZN	P	15	9	6	VISUAL
4	SV4	CHN	P	18	7	5	VISUAL
5	SV5	NAM	P	14	8	8	VISUAL
6	SV6	SZA	L	17	4	9	VISUAL
7	SV7	DPM	L	16	2	12	VISUAL
8	SV8	GDS	P	13	9	8	VISUAL
9	SV9	DIP	P	14	9	7	VISUAL
10	SV10	DN	P	14	6	10	VISUAL
11	SV11	AS	P	13	11	6	VISUAL
12	SV12	LN	P	12	9	9	VISUAL
13	SA1	ZNS	P	10	11	9	AUDITORIAL
14	SA2	MBFA	L	9	13	8	AUDITORIAL
15	SA3	DKP	P	8	13	9	AUDITORIAL
16	SA4	COB	P	10	11	9	AUDITORIAL
17	SA5	WEC	P	9	13	8	AUDITORIAL
18	SA6	FAR	L	9	15	6	AUDITORIAL
19	SA7	ADIS	P	6	13	11	AUDITORIAL
20	SK1	CAS	P	6	7	17	KINESTETIK
21	SK2	IA	L	9	7	14	KINESTETIK
22	SK3	SZA	P	7	9	14	KINESTETIK
23	SK4	NCF	P	7	7	16	KINESTETIK
24	SK5	AKA	P	11	7	12	KINESTETIK
25	SK6	BYP	L	9	4	17	KINESTETIK
26	SK7	DR	P	9	6	15	KINESTETIK
27	SK8	MM	P	8	9	13	KINESTETIK
28	SK9	HAA	L	7	6	17	KINESTETIK
29	SK10	MRB	L	9	8	13	KINESTETIK
30	SK11	RA	L	9	9	12	KINESTETIK
31	SK12	MNF	L	2	11	17	KINESTETIK
32	SK13	AFFF	L	7	11	12	KINESTETIK
33		RM	L	11	8	11	VISUAL- KINESTETIK
34		TBAP	P	11	8	11	VISUAL- KINESTETIK
35		PA		8	11	11	AUDITORIAL- KINESTETIK

Lampiran 24. Jawaban SV1

LEMBAR JAWABAN TES BERPIKIR KREATIF

Nama : AG
 Kelas : BA
 Asal Sekolah : SMP N 1 BENTENG
 Alokasi Waktu : 30 Menit

Tuliskan jawaban saudara dengan benar dibawah ini!

- a. . Diketahui = kertas origami berbentuk persegi dengan sisi 20 cm
 . Ditanya = gambar bangun datar lain dan menuliskan ukuran sebanyak-banyaknya
 . Jawab =

Luas kertas origami berbentuk persegi = $s \cdot s$
 $= 20 \cdot 20$
 $= 400 \text{ cm}^2$

→ Gambar 1



Ukuran luas :

$$a = 20 \text{ cm}$$

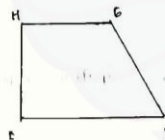
$$t = 40 \text{ cm}$$

$$L = \frac{a \cdot t}{2}$$

$$= \frac{20 \cdot 40}{2}$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$

→ Gambar 2



Ukuran luas :

$$HG = 11 \text{ cm}$$

$$EF = 14 \text{ cm}$$

$$t = 32 \text{ cm}$$

$$L = \frac{(HG + EF) \cdot t}{2}$$

$$= \frac{(11 + 14) \cdot 32}{2}$$

$$= 25 \cdot 16$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$

→ Gambar 3



Ukuran luas :

$$AB = 40 \text{ cm}$$

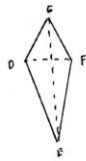
$$BC = 10 \text{ cm}$$

$$L = p \cdot l$$

$$= 40 \cdot 10$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$

→ Gambar 4



Ukuran luar :

$$DF = 16 \text{ cm}$$

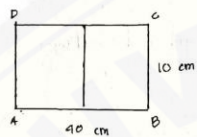
$$EG = 10 \text{ cm}$$

$$L = \frac{d_1 \cdot d_2}{2}$$

$$= \frac{16 \cdot 10}{2}$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$

- b. • Diketahui = satu bentuk bangun datar segiempat dengan ukuran luar 400 cm^2
- Ditanya = mencari cara penyelesaian lain untuk menemukan luar yang sama.
- Jawab :



$$L = \frac{p \cdot l}{1}$$

$$= \frac{40 \cdot 10}{1}$$

$$= \frac{40 \cdot 10}{1}$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$

Bangun persegi panjang dibagi menjadi 2 bagian lalu agar ukurannya 400 cm^2 , dikali dengan 2.

$$L = \frac{p \cdot l}{2} \times 2$$

$$= \frac{40 \cdot 10}{2} \cdot 2$$

$$= \frac{400}{2} \cdot 2$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$

Bangun persegi panjang dibagi menjadi 2 bagian lalu agar ukurannya 400 cm^2 , dikali 2.

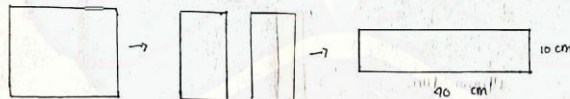
$$L = p \times l$$

$$= 20 \cdot 10$$

$$= 200 \text{ cm}^2 \times 2$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$

- c. • Diketahui = bangun datar berbentuk persegi
- Ditanya = menemukan bentuk bangun datar lain dengan cara unik
- Jawab = membagi ornamen berbentuk persegi menjadi 2 bagian dengan cara dipotong, lalu menggabungkan 2 bagian tersebut agar menjadi persegi panjang.



Ukuran luar :

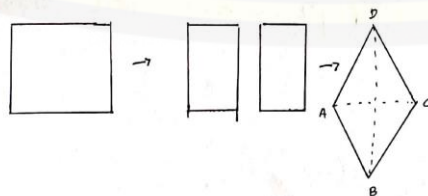
$$p = 40 \text{ cm}$$

$$l = 10 \text{ cm}$$

$$L = p \times l$$

$$= 40 \times 10$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$



Ukuran :

$$AC = 20 \text{ cm}$$

$$BD = 10 \text{ cm}$$

$$L = \frac{d_1 \cdot d_2}{2}$$

$$= \frac{20 \cdot 10}{2}$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$

Lampiran 25. Jawaban SV2

LEMBAR JAWABAN TES BERPIKIR KREATIF

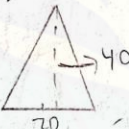
Nama : AFA
 Kelas : BA
 Asal Sekolah : SMPN 1 Genteng
 Alokasi Waktu : 30 Menit

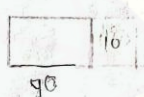
Tuliskan jawaban saudara dengan benar dibawah ini!

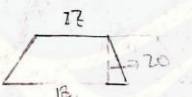


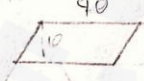
Diketahui :
 - panjang sisi : 20 cm
 - Luas : 400 cm

Ditanya :
 - Gambarkan bangun datar dengan luas yang sama sebanyak nya

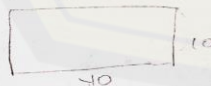
- Dijawab :
 - Segitiga :  $L = \frac{a \times t}{2} = \frac{20 \times 40}{2} = \frac{800}{2} = 400$

- Persegi panjang :  $L = p \times l = 40 \times 10 = 400$
 $100 \times 40 = \frac{4000}{10}$

- Trapesium :  $L = \frac{S1 + S2}{2} \times t = \frac{12 + 40}{2} \times 20 = 510 \times 10 = 400$

- jajargenjang :  $L = a \times t = 40 \times 10 = 400$


b. Persegi panjang



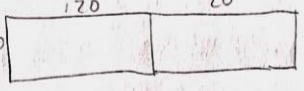
$$\begin{aligned} 40 + 10 + 40 + 10 &= 100 \\ 100 \cdot 40 &= 4000 \\ \frac{4000}{10} &= 400 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 100 \cdot 10 &= 40 \\ 100 \cdot 40 &= 4000 \\ \frac{4000}{10} &= \frac{4000}{10} \end{aligned}$$



c.



jika dipotong menjadi 2 dan digabungkan menjadi persegi panjang. Contoh:


$$L = p \times l$$
$$= 40 \times 10$$
$$= 400$$

jika dipotong menjadi 2 dan digabungkan secara miring akan menjadi belah ketupat. Contoh:


$$D = s \cdot \sqrt{2}$$
$$= 20 \cdot \sqrt{2}$$

Bisa menggunakan kertas, kain, kardus,

Lampiran 26. Jawaban SA1

LEMBAR JAWABAN TES BERPIKIR KREATIF

Nama : ZNS
 Kelas : 8A
 Asal Sekolah : SMPN 1 Genteng
 Alokasi Waktu : 30 Menit

Tuliskan jawaban saudara dengan benar dibawah ini!

diketahui = persegi dengan panjang sisi 20 cm
 ditanya = mencari bangun datar yang memiliki luas sama dengan persegi
 jawab =

* Persegi

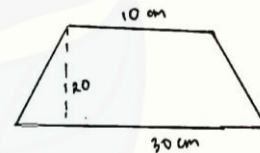
$$\text{rumus luas} = \text{sisi} \times \text{sisi} \\ 20 \times 20 = 400 \text{ cm}^2$$

* Persegi panjang

$$\text{rumus luas} = p \times l \\ 16 \times 25 = 400 \text{ cm}^2$$

* Trapesium

$$\text{rumus luas} = \frac{1}{2} \times (a+b) \times t \\ \frac{1}{2} \times (10+30) \times 20 = 40 \times 10 = 400 \text{ cm}^2$$



* Jajargenjang

$$\text{rumus} = \text{luas} = a \times t \\ 16 \times 25 = 400 \text{ cm}^2$$



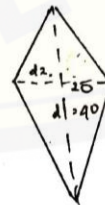
* segitiga

$$\text{rumus luas} = \frac{1}{2} \times a \times t \\ \frac{1}{2} \times 10 \times 80 = 40 \times 10 = 400 \text{ cm}^2$$



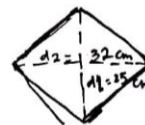
* layang-layang

$$\text{rumus luas} = L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2 \\ L = \frac{1}{2} \times 40 \times 20 = 400 \text{ cm}^2$$

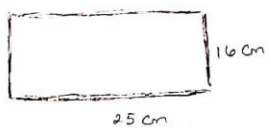


* belah ketupat

$$\text{rumus belah ketupat} \\ L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2 \\ L = \frac{1}{2} \times 25 \times 32 = 400 \text{ cm}^2$$



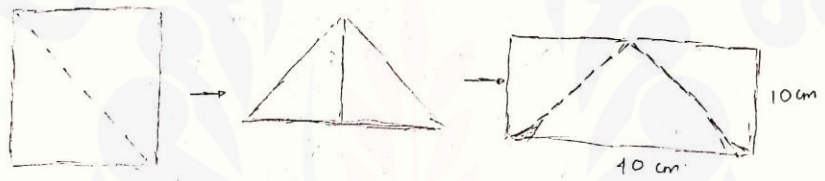
Persegi panjang
 Rumus Luas = P x L
~~16 x 25 = 400 cm²~~
 25 x 16 = 400 cm²



C. Cara Unik menurut saya dengan menggunting 1 buah persegi menjadi 2 dan berbentuk segitiga lalu digabungkan dan menjadi bangun baru yaitu jajargenjang.



B. Cara unik menurut saya dengan menggunting 1 buah persegi menjadi 2 dan berbentuk segitiga lalu salah satu segitiga digunting lagi menjadi 2 dan menjadi bangun baru yaitu persegi panjang



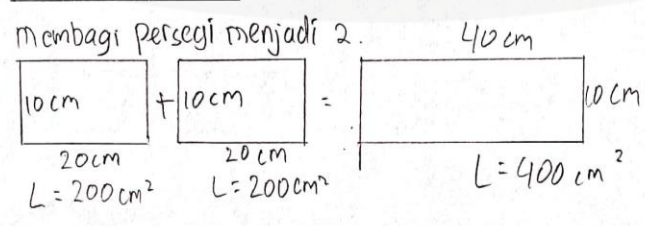
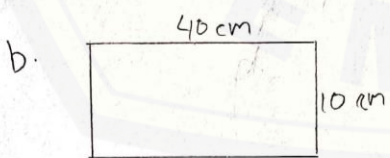
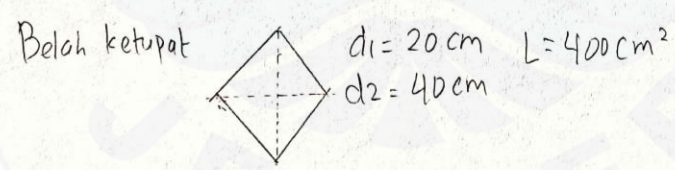
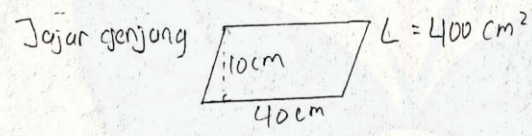
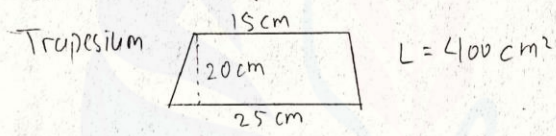
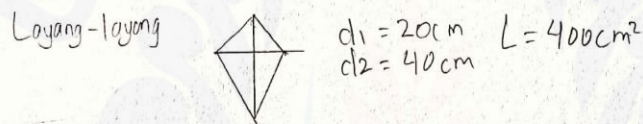
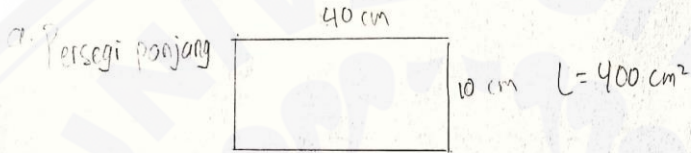
dengan panjang 10 cm dan lebar 10 cm jadi luas : $P \times L = 10 \text{ cm} \times 10 \text{ cm} = 100 \text{ cm}^2$

Lampiran 27. Jawaban SA2

LEMBAR JAWABAN TES BERPIKIR KREATIF

Nama : MBFA
 Kelas : 8A
 Asal Sekolah : SMP Negeri 1 Genteng
 Alokasi Waktu : 30 Menit

Tuliskan jawaban saudara dengan benar dibawah ini!



c.

$L = 400 \text{ cm}^2$
 $P \times L = 40 \times 10 = 400$

$\frac{a \times t}{2} = \frac{40 \times 20}{2} = 400 \text{ cm}^2$
 $\frac{800}{2}$

$a \times t = 20 \text{ cm} \times 20 \text{ cm} = 400 \text{ cm}^2$

$\frac{(a+b) \times t}{2} = \frac{(30+50) \times 10}{2} = \frac{800}{2} = 400 \text{ cm}^2$

diputar $\frac{d_1 \times d_2}{2} = \frac{20\sqrt{2} \times 20\sqrt{2}}{2} = 400 \text{ cm}^2$

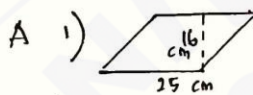
Memotong kertas agar berukuran 20cm dengan penggaris.
 Memakai plastisin
 untuk...

Lampiran 28. Jawaban SK1

LEMBAR JAWABAN TES BERPIKIR KREATIF

Nama : CAISIA ANISA FARAHATI
 Kelas : VIII A
 Asal Sekolah : SMP N 1 GENTENG
 Alokasi Waktu : 30 Menit

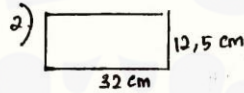
Tuliskan jawaban saudara dengan benar dibawah ini!



$$L = a \times t$$

$$= 25 \times 16$$

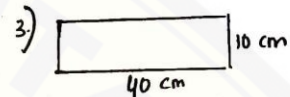
$$= 400 \text{ cm}^2$$



$$L = p \times l$$

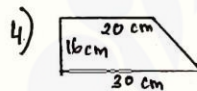
$$= 32 \text{ cm} \times 12,5 \text{ cm}$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$



$$L = 40 \times 10$$

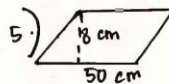
$$= 400 \text{ cm}^2$$



$$L = \frac{(a+b) \times t}{2}$$

$$= \frac{(20+30) \times 16}{2}$$

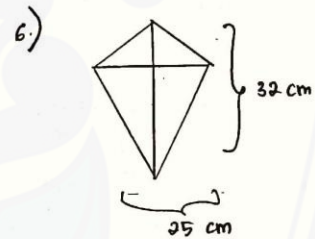
$$= \frac{50 \times 16}{2} = 400$$



$$L = a \times t$$

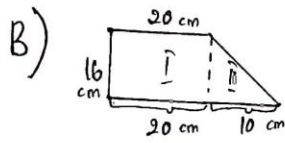
$$= 50 \times 8$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$

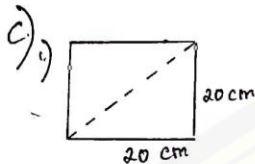


$$L = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

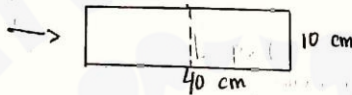
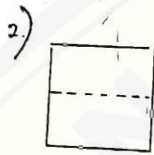
$$= \frac{32 \times 25}{2} = 400 \text{ cm}^2$$



$$\begin{aligned}
 &= \text{Bag. I} + \text{Bag. II} \\
 &= L. \text{ Persegi Panjang} + L. \text{ Segitiga} \\
 &= (20 \times 16) + \left(\frac{a \times t}{2} = \frac{10 \times 16}{2} \right) \\
 &= 320 \text{ cm} + 80 \text{ cm} \\
 &= 400 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned}
 L &= a \times t \\
 &= 20 \times 20 \\
 &= 400 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned}
 L &= p \times l \\
 &= 40 \times 10 \\
 &= 400 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$

Lampiran 29. Jawaban SK2

LEMBAR JAWABAN TES BERPIKIR KREATIF

Nama : I Azzahra Almasri
 Kelas : 8A
 Asal Sekolah : SMPN 1 GENTENG
 Alokasi Waktu : 30 Menit



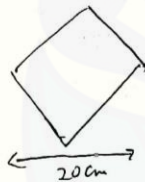
Tuliskan jawaban saudara dengan benar dibawah ini!

a. diketahui : $s = 20\text{ cm}$, s = sisi persegi
 ditanya : A bangun datar : A persegi (A = luas, gambarkan dan tulis ukurannya dengan sebanyak banyaknya?)

Jawab = A persegi $= s^2 = (20\text{ cm})^2$, A persegi = 400 cm^2



$A = p \cdot l = 40 \cdot 10\text{ cm}^2 = P \cdot L$
 $A = 400\text{ cm}^2$ (sama), $p = 40\text{ cm}$
 $l = 10\text{ cm}$



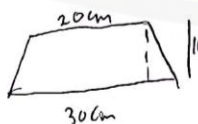
$A = \frac{d_1 \cdot d_2}{2} = \frac{40\text{ cm} \cdot 20\text{ cm}}{2}$, $d_1 = 40\text{ cm}$
 $A = 400\text{ cm}^2$ (sama), $d_2 = 20\text{ cm}$



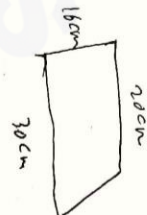
$A = \frac{d_1 \cdot d_2}{2} = \frac{40\text{ cm} \cdot 20\text{ cm}}{2}$, $d_1 = 40\text{ cm}$
 $A = 400\text{ cm}^2$ (sama), $d_2 = 20\text{ cm}$



$A = a \cdot t = 20\text{ cm} \cdot 20\text{ cm}$, $a = 20\text{ cm}$
 $A = 400\text{ cm}^2$ (sama), $t = 20\text{ cm}$

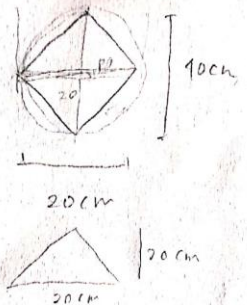


$A = \frac{(a+b) \cdot t}{2} = \frac{(20+30)\text{ cm} \cdot 16\text{ cm}}{2}$, $a = 30\text{ cm}$
 $A = 400\text{ cm}^2$ (sama), $b = 20\text{ cm}$
 $t = 16\text{ cm}$



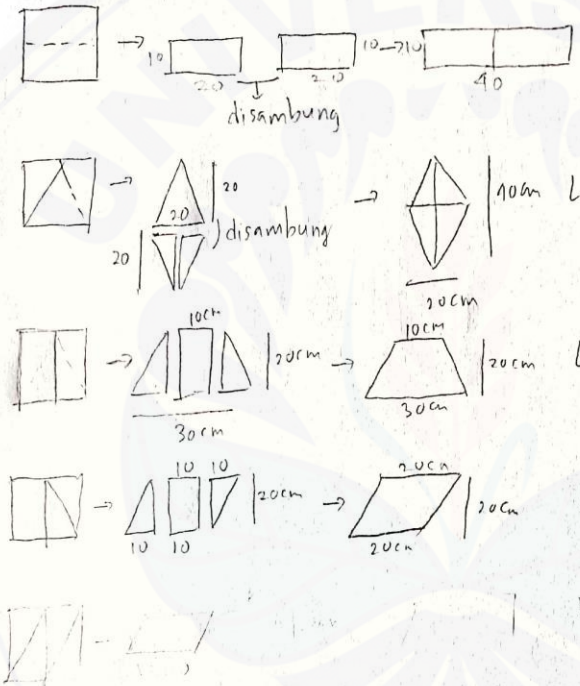
$A = \frac{(a+b) \cdot t}{2} = \frac{(20+20)\text{ cm} \cdot 16\text{ cm}}{2}$, $a = 30\text{ cm}$
 $A = 400\text{ cm}^2$ (sama), $b = 20\text{ cm}$
 $t = 16\text{ cm}$

d.



$L = 2 \cdot L_0$
 $L = 2 \cdot \frac{a \cdot t}{2}$
 $L = a \cdot t$
 $L = 20 \text{ cm} \cdot 20 \text{ cm}$
 $L = 400 \text{ cm}^2$

e.



$L = 10 \text{ cm} \cdot 20 \text{ cm}$
 $= 200 \text{ cm}^2$
 $L = 2 \cdot 200 \text{ cm}^2$
 $= 400 \text{ cm}^2$

$L = \frac{40 \text{ cm} \cdot 20 \text{ cm}}{2}$
 $= 400 \text{ cm}^2$

$L = \frac{(10 + 30) \cdot 20 \text{ cm}^2}{2}$
 $= 400 \text{ cm}^2$

$L = 20 \times 20$
 $= 400 \text{ cm}^2$

Lampiran 30. Transkrip Data Hasil Wawancara**TRANSKRIP DATA HASIL WAWANCARA SV1**

Fluency

P01 : *Apakah permasalahan yang diberikan sudah jelas?*

SV101 : *Sudah.*

P02 : *Apakah kamu memahami permasalahan setelah dibacakan?*

SV102 : *Ada yang sudah paham ada yang belum paham.*

P03 : *Apakah kamu membaca kembali permasalahan setelah dibacakan?*

SV103 : *Iya.*

P04 : *Berapa kali kamu membaca sampai memahami maksud dari permasalahan?*

SV104 : *Sekitar 2 kali.*

P05 : *Bagaimana cara kamu membaca permasalahan yang diberikan? Apakah membaca dalam hati, lirik, atau menggunakan jari sebagai petunjuk?*

SV105 : *Membaca dalam hati.*

P06 : *Apakah kamu sering mendapati dan menyelesaikan permasalahan seperti ini?*

SV106 : *Kadang-kadang.*

P07 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan secara keseluruhan?*

SV107 : *Iya.*

P08 : *Informasi apa yang kamu dapati dalam permasalahan yang diberikan? Coba ceritakan!*

SV108 : *Bayu memiliki kertas origami berbentuk persegi yang panjang sisi-sisinya 20 cm.*

P09 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin a? bagaimana pemahanmanmu?*

SV109 : *Iya paham, diketahui kan kertas origami berbentuk persegi dengan panjang sisinya 20 cm lalu kita mencari luasnya terlebih dahulu yaitu 400*

cm². Mencari bangun datar lain, dan menuliskan ukurannya agar luasnya 400 cm².

P10 : *Apakah kamu dapat menyusun rencana penyelesaian masalah pada poin a?*

SV110 : *Iya, mencari angka-angka lalu memasukan ke ukuran luasnya ke rumusnya, apakah benar luasnya 400 cm².*

P11 : *Dengan cara apa itu?*

SV111 : *Mencoba-coba, dimasukan kerumusnya sesuai bangun datarnya apakah betul 400 cm².*

P12 : *Kemudian kalau ada salah, misalkan engga 400 itu solusinya gimana dari kamu kalau dengan cara mencoba-coba?*

SV112 : *Semisal ee 21 dikali 65 atau 21 dikali berapa ya, pokok hasilnya bukan 400. Itu me.. itu misal 5, 5 itu kalau hasilnya 0 itu dikali berapa biar 0 misal dikali 2 lah satuannya dua nah angkanya berapa depannya.*

P13 : *Berapa bentuk bangun datar segiempat yang kamu temukan pada poin a dengan cara tersebut?*

SV113 : *Tiga, trapesium siku-siku, persegi panjang sama layang-layang.*

P14 : *Apakah kamu sudah yakin jawabanmu sudah benar?*

SV114 : *Iya yakin.*

Flexibility

P15 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin b? bagaimana pemahamanmu?*

SV115 : *Awalnya kurang paham, lalu membaca sekitar dua kali lalu paham.*

P16 : *Menurutmu apakah perbedaan poin a dan poin b?*

SV116 : *Kalau poin b itu kita harus berpikir semisal ini dibagi dua (menunjuk persegi panjang yang digambar) atau dilipat. Kalau poin a kan kayak gausa dibentuk-bentuk gitu loh.*

P17 : *Apalagi bedanya?*

SV117 : *Caranya, maksudnya kalau ini kan (menunjuk persegi panjang yang digambar) dibagi dua dikali dua kalau biasanya kan panjang kali lebar atau sisi kali sisi.*

P18 : *Ini gimana yang ini? Untuk mencari persegi panjangnya kamu gimana?*

SV118 : *Mencari satu luas persegi panjang dulu, kemudian dikalikan dua.*

P19 : *Bagaimana kamu mengetahui cara penyelesaian tersebut?*

SV119 : *Mencoba-coba, mencobanya semisal dibagi dua atau dibagi tiga atau dibagi berapa.*

P20 : *Kapan kamu mendapatkan ide cara penyelesaian tersebut? Ketika membaca permasalahan atau yang lainnya?*

SV120 : *Saat membaca permasalahan.*

P21 : *Apakah kamu yakin jawabanmu sudah benar?*

SV120 : *Iya yakin.*

Originality

P21 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin c? bagaimana pemahamanmu?*

SV121 : *Pertama kurang paham, lalu dibaca kembali dan paham. Kita itu harus menemukan bangun datar lain selain persegi tapi dari origami persegi tersebut.*

P22 : *Apakah cara tersebut pernah diajarkan di sekolah?*

SV122 : *Belum.*

P23 : *Setelah menemukan beberapa cara penyelesaian, pada poin c apakah kamu menemukan cara yang baru dan unik lagi bagi kamu?*

SV124 : *Kertas HVS misal... kalau panjangnya itu misal 40 lebarnya 10 lalu dibagi dua menggabungkan menjadi segitiga sama kaki.*

P25 : *Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin c dengan caramu sendiri?*

SV125 : *Dua bangun datar.. persegi panjang sama belah ketupat.*

P26 : *Apakah kamu yakin bahwa jawabanmu sudah benar?*

SV126 : *Iya yakin.*

Elaborasi

P27 : *Apakah kamu merasa yakin bahwa cara penyelesaian yang kamu kerjakan sudah detail dan sistematis?*

SV127 : *Ya.*

P28 : *Apakah ada kesulitan saat kamu mencoba menyelesaikan permasalahan yang diberikan secara keseluruhan dari poin a, b, dan c?*

SV128 : *Sedikit permasalahannya kurang paham memahami kata-katanya.*

P29 : *Setelah memperoleh jawaban, apakah kamu memeriksa kembali jawabanmu? Coba jelaskan!*

SV129 : *Iya.*

P30 : *Berapa kali kamu memeriksa kembali jawabanmu?*

SV131 : *2 kali.*

P32 : *Bagaimana cara kamu memeriksa kembali jawabanmu?*

SV132 : *Menghitung kembali misal apakah betul 20 kali 40 dibagi 2 itu sama dengan 400 cm².*

TRANSKIP DATA HASIL WAWANCARA SV2

Fluency

P01 : *Apakah permasalahan yang diberikan sudah jelas?*

SV201 : *Belum paham, belum jelas.*

P02 : *Apakah kamu memahami permasalahan setelah dibacakan?*

SV202 : *Memahami tapi salah paham.*

P03 : *Apakah kamu membaca kembali permasalahan setelah dibacakan?*

SV203 : *Iya.*

P04 : *Berapa kali kamu membaca sampai memahami maksud dari permasalahan?*

SV204 : *3 kali.*

P05 : *Bagaimana cara kamu membaca permasalahan yang diberikan? Apakah membaca dalam hati, lirik, atau menggunakan jari sebagai petunjuk?*

SV205 : *Lirik.*

P06 : *Apakah kamu sering mendapati dan menyelesaikan permasalahan seperti ini?*

SV206 : *Tidak.*

P07 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan?*

SV207 : *Bisa.*

P08 : *Informasi apa yang kamu dapati dalam permasalahan yang diberikan?
Coba ceritakan!*

SV208 : *Gabisa dijelaskan.*

P09 : *Kenapa kok gabisa? Apaja yang diketahui?*

SV209 : *Panjangnya persegi 20 dan harus menemukan bangun datar yang
luasnya 400.*

P10 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin a? bagaimana
pemahamanmu?*

SV210 : *Menemukan bangun datar lain dengan luas yang sama yaitu 400 cm².*

P11 : *Bagaimana cara kamu menentukan bangun datar lainnya pada poin a?
Coba dijelaskan!*

SV211 : *Mengira-ngira kemudian membayangkan.*

P12 : *Cara kamu menyelesaikan poin a itu bagaimana langkah-langkahnya
untuk mendapatkan bentuk bangun datar lainnya?*

SV212 : *Menggambar dulu pesegi, menulis apa yang diketahui apa yang
ditanyakan dan dijawab kemudian membayangkan.*

P13 : *Berapa bentuk bangun datar segiempat yang kamu temukan pada poin a
dengan cara tersebut?*

SV213 : *Tiga bangun datar... persegi panjang, trapesium, jajar genjang.*

P14 : *Apakah kamu sudah yakin jawabanmu sudah benar?*

SV214 : *Iya yakin.*

Flexibility

P15 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin b? bagaimana
pemahamanmu?*

SV215 : *Menemukan cara penyelesaian yang berbeda pada segiempat yang telah
dibuat..*

P16 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berbeda
pada poin b? jika iya, bagaimana perbedaannya?*

SV216 : *Tidak ada perbedaan.*

P17 : *Berarti belum menemukan caranya?*

SV217 : *Belum.*

Originality

P18 : Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin c? bagaimana pemahamanmu?

SV218 : Menemukan bangun datar dengan caranya baru.

P20 : Setelah menemukan beberapa cara penyelesaian, pada poin c apakah kamu menemukan cara yang baru dan unik bagi kamu? Coba ceritakan!

SV220 : Menggunakan kertas, kain, dan kardus.

P21 : Terus bagaimana caranya?

SV221 : Memotong kertas dengan sisinya yang panjangnya 20 cm. Potong persegi tersebut.

P22 : Iya jelaskan, terus kemudian bagaimana?

SV222 : Digabungkan.

P23 : Jadinya?

SV223 : Persegi panjang.

P24 : Untuk mengetahui ukuran-ukurannya ini bagaimana panjang dan lebarnya?

SV224 : Panjangnya 20 cm ada dua jadi 40 cm. lebarnya 20 cm dipotong jadi dua jadinya 10 cm.

P25 : Apakah cara tersebut sudah pernah kamu temui sebelumnya

SV225 : Belum pernah.

P26 : Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin c dengan caramu sendiri?

SV226 : Dua, persegi panjang dan segitiga.

P27 : Apakah kamu yakin bahwa jawabanmu sudah benar?

SV227 : Yakin

Elaborasi

P28 : Apakah kamu merasa yakin bahwa cara penyelesaian yang kamu kerjakan sudah detail dan sistematis?

SV228 : Yakin (menjawab dengan ragu-ragu).

P29 : Apakah ada kesulitan saat kamu mencoba menyelesaikan permasalahan?

SV229 : Ada.

P30 : Apakah kamu memeriksa kembali jawabanmu?

SV230 : *Tidak.*

TRANSKIP DATA HASIL WAWANCARA SA1

Fluency

P01 : *Apakah permasalahan yang diberikan sudah jelas?*

SA101: *Sudah.*

P02 : *Apakah kamu memahami permasalahan setelah dibacakan?*

SA102: *Sudah paham.*

P03 : *Apakah kamu membaca kembali permasalahan setelah dibacakan?*

SA103: *Iya.*

P04 : *Berapa kali kamu membacanya?*

SA104: *2 kali.*

P05 : *Bagaimana cara kamu membaca permasalahan yang diberikan? Apakah membaca dalam hati, lirik, atau menggunakan jari sebagai petunjuk?*

SA105: *Dalam hati dengan bantuan jari.*

P06 : *Apakah kamu sering mendapati dan menyelesaikan permasalahan seperti ini?*

SA106: *Endak.*

P07 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan?*

SA107: *Bisa, ada yang ga bisa.*

P08 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin a? bagaimana pemahanmanmu?*

SA108 : *Paham, menemukan bentuk bangun datar dengan luas yang sama kemudian hitung luasnya.*

P09 : *Informasi apa yang kamu dapati dalam permasalahan yang diberikan? Coba ceritakan!*

SA109: *Ternyata dengan satu buah origami bisa mendapatkan bangun-bangun yang lain. Bangun persegi dengan sisinya 20 cm lalu luasnya 400 cm².*

P10 : *Apakah kamu dapat menyusun rencana penyelesaian masalah pada poin a?*

SA110: *Nentuin bangun yang akan dicari luasnya, terus rumus-rumus luasnya, cari panjang sisinya.*

P11 : *Cara kamu mendapatkan luasnya bagaimana?*

SA111: *Mencoba-coba, kayak ini sama ini (menunjuk hasil pekerjaannya) bisa hasilnya 400 gimana, perkalian berapa yang bisa ngasilin 400.*

P12 : *Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin a?*

SA112: *Tujuh, persegi panjang, trapesium, jajar genjang, segitiga, layang-layang, belah ketupat.*

P13 : *Apakah kamu sudah yakin jawabanmu sudah benar?*

SA113: *Sudah.*

Flexibility

P14 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin b? bagaimana pemahamanmu?*

SA114: *Paham, namun dalam mengerjakannya susah.*

P15 : *Susah dimananya?*

SA115: *Kayak kan ya matematika ya cari luas persegi panjang kan ya panjang kali lebar tapi kayak harus menemukan rumus barunya kan susah.*

P16 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berbeda pada poin b?*

SA116: *Belum.*

P17 : *Menurut pemahamanmu poin b sama poin a apa bedanya?*

SA117: *Kalau poin a kan menemukan luas bangun yang lain kecuali persegi dengan luas yang sama, kalau yang b dengan satu panjang dan lebar yang sama gimana bisa mendapat luas yang baru dengan cara yang baru.*

P18 : *Terus dari kamu sendiri apakah menemukan cara penyelesaian yang baru untuk poin b?*

SA118: *Belum.*

Originality

P19 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin c? bagaimana pemahamanmu?*

SA119: *Paham, ya dengan cara satu origami itu caranya dengan cara kita bagaimana bisa dapat bangun datar yang lain.*

P20 : *Setelah menemukan beberapa cara penyelesaian, pada poin c apakah kamu menemukan cara yang baru dan unik?*

SA120: *Dapat, bisa.*

P21 : *Dengan cara apa?*

SA120: *Origami digunting jadi dua kan segitiga, digabung menjadi jajar genjang.*

P22 : *Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan?*

SA122: *Dua, jajar genjang sama persegi panjang.*

P21 : *Apakah kamu mendapatkan luasnya?*

SA121: *Hanya 1...persegi panjang.*

P22 : *Apakah sudah yakin bahwa jawaban poin c sudah benar?*

SA122: *Sudah.*

P23 : *Apakah cara tersebut sudah ada sebelumnya?*

SA123: *Belum.*

Elaborasi

P24 : *Apakah kamu merasa yakin bahwa cara penyelesaian yang kamu kerjakan sudah detail dan sistematis?*

SA124: *Sudah (yakin percaya diri).*

P25 : *Apakah ada kesulitan saat kamu mencoba menyelesaikan permasalahan?*

SA125: *Ada.*

P26 : *Setelah memperoleh jawaban, apakah kamu memeriksa kembali jawabanmu?*

SA126: *Iya.*

P27 : *Bagaimana cara kamu memeriksa kembali jawabanmu?*

SA127: *Sudah pas sama soalnya belum, maksute sesuai dengan soalnya yang nomer a itu kayak luasnya udah 400 atau belum, yang c kan dengan cara saya sendiri.*

P28 : *Berapa kali kamu memeriksa kembali jawabanmu?*

SA128: *2 sampai 3 kali.*

TRANSKIP DATA HASIL WAWANCARA SA2

Fluency

P01 : *Apakah permasalahan yang diberikan sudah jelas?*

SA201 : *Sudah.*

P02 : *Apakah kamu memahami permasalahan setelah dibacakan?*

SA202 : *Iya.*

P03 : *Apakah kamu membaca kembali permasalahan setelah dibacakan?*

SA203 : *Iya.*

P04 : *Berapa kali kamu membaca sampai memahami maksud dari permasalahan?*

SA204 : *2 kali.*

P05 : *Bagaimana cara kamu membaca permasalahan yang diberikan? Apakah membaca dalam hati, lirik, atau menggunakan jari sebagai petunjuk?*

SA205 : *Baca dalam hati.*

P06 : *Apakah kamu sering mendapati dan menyelesaikan permasalahan seperti ini?*

SA206 : *Tidak.*

P07 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan?*

SA207 : *Iya.*

P08 : *Informasi apa yang kamu dapati dalam permasalahan yang diberikan? Coba ceritakan!*

SA208 : *Bayu yang memiliki kertas origami berbentuk persegi dimana panjang sisi-sinya adalah 20 cm.*

P09 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin a? bagaimana pemahanmanmu?*

SA209 : *Menemukan bentuk bangun datar lain untuk bayu dengan luas yang sama.*

P10 : *Apakah kamu dapat menyusun rencana penyelesaian masalah pada poin a? bagaimana rencana kamu ketika menyelesaikan permasalahan pada poin a?*

SA210 : *Mencoba satu-satu.*

P11 : *Gimana itu mencobanya?*

SA211 : *Dicari angka yang mendekati agar luasnya 400.*

P12 : *Gimana cara mendekatinya langkah-langkahnya?*

SA212 : *Dicari dengan perkalian yang hasilnya sama, kan luasnya 400 berarti kaya 40 dikali 10.*

P13 : *Bagaimana cara kamu menentukan bangun datar lainnya pada poin a?*

SA213 : *Pernah saya lihat dibuku.*

P14 : *Berapa bentuk bangun datar segiempat yang kamu temukan pada poin a dengan cara tersebut?*

SA214 : *Lima.*

P15 : *Bangun datar apa aja yang kamu temukan?*

SA215 : *Persegi panjang, layang-layang, trapesium, jajar genjang, belah ketupat.*

P16 : *Apakah kamu sudah yakin jawabanmu sudah benar?*

SA216 : *Ya.*

Flexibility

P17 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin b? bagaimana pemahamanmu?*

SA217 : *Mencoba mencari bangun datar lain dengan cara yang berbeda dari cara yang a.*

P18 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berbeda pada poin b? Jika iya, bagaimana perbedaannya?*

SA218 : *Kalau yang b persegi panjangnya dibagi menjadi dua, lalu lalu ditambahkan lagi agar hasil luasnya 400.*

P19 : *Bagaimana kamu mengetahui cara penyelesaian tersebut?*

SA219 : *Yang ini bagi dua, terus ditambahkan lagi.*

P20 : *Kapan kamu mendapat ide cara penyelesaian tersebut?*

SA220 : *Ketika membaca soal itu.*

P21 : *Apakah kamu yakin jawabanmu sudah benar untuk poin b?*

SA221 : *Ya.*

Originality

P22 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin c? bagaimana pemahamanmu?*

SA222 : *Menemukan bentuk bangun datar dengan cara yang unik dengan cara saya sendiri.*

P23 : *Setelah menemukan beberapa cara penyelesaian, pada poin c apakah kamu menemukan cara yang baru dan unik?*

SA223 : *Bisa memakai plastisin dan membentuknya menjadi bangun datar. Bisa juga memotong kertas agar berukuran 20 cm dengan menggunakan penggaris.*

P24 : *Kemudian yang ini (menunjuk hasil pekerjaan siswa) dengan apa?*

SA224 : *Dengan origami.*

P25 : *Bagaimana origaminya menyelesaikannya?*

SA225 : *Di potong dan bisa juga di lipat. Dipotong menjadi bentuk yang berbeda kemudian digabungkan kembali.*

P26 : *Apakah cara tersebut pernah diajarkan di sekolah?*

SA226 : *Tidak.*

P27 : *Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin c dengan caramu sendiri?*

SA227 : *Lima.*

P28 : *Bangun datar apa aja itu?*

SA228 : *Persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, belah ketupat.*

P29 : *Apakah kamu yakin bahwa jawabanmu sudah benar?*

SA229 : *Ya.*

Elaborasi

P30 : *Apakah kamu merasa yakin bahwa cara penyelesaian yang kamu kerjakan sudah detail dan sistematis?*

SA230 : *Iya.*

P31 : *Apakah ada kesulitan saat kamu mencoba menyelesaikan permasalahan?*

SA231 : *Ada.*

P32 : *Bagian mana kesulitannya?*

SA232 : *Cara mencari bangun datar yang baru.*

P33 : *Apakah kamu memeriksa kembali jawabanmu*

SA233 : *Tidak.*

P34 : *Mengapa?*

SA234 : *Capek.*

TRANSKIP DATA HASIL WAWANCARA SK1

Fluency

P01 : *Apakah permasalahan yang diberikan sudah jelas?*

SK101 : *Sudah.*

P02 : *Apakah kamu memahami permasalahan setelah dibacakan?*

SK102 : *Iya.*

P03 : *Apakah kamu membaca kembali permasalahan setelah dibacakan?*

SK103 : *Iya.*

P04 : *Berapa kali kamu membaca sampai memahami maksud dari permasalahan?*

SK104 : *2 sampai 3 kali.*

P05 : *Bagaimana cara kamu membaca permasalahan yang diberikan? Apakah membaca dalam hati, lirik, atau menggunakan jari sebagai petunjuk?*

SK105 : *Jari sebagai petunjuk.*

P06 : *Apakah kamu sering mendapati dan menyelesaikan permasalahan seperti ini?*

SK106 : *Eee ga sering cuma pernah.*

P07 : *Dikasih soal origami?*

SK107 : *Engga.*

P08 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan secara keseluruhan?*

SK108 : *Iya.*

P09 : *Informasi apa yang kamu dapati dalam permasalahan yang diberikan? Coba ceritakan!*

SK109 : *Informasi... membentuk bangun baru dari suatu bentuk kertas origami bentuk persegi yang luasnya 400, mencari bangun baru yang luasnya sama.*

P10 : *Terus apalagi yang diketahui dalam soal?*

SK110 : *Panjang sisi-sisi kertas origami 20.*

P11 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin a? bagaimana pemahamannya?*

SK111 : *Emm, ya membentuk bangun datar lainnya dengan luas yang sama.*

P12 : *Apakah kamu dapat menyusun rencana penyelesaian masalah pada poin a? bagaimanakah rencana kamu ketika menyelesaikan permasalahan poin a?*

SK112 : *Dikira-kira sama pakai faktor.*

P13 : *Untuk mendapatkan rumusnya?*

SK113 : *A sesuai rumus bangun datar pada umumnya. Contohnya jajar genjang luas bangunnya alas kali tinggi. Ini trapesium luas bangunnya a ditambah b kali t bagi dua.*

P14 : *Bagaimana cara kamu menentukan bangun datar lainnya pada poin a? coba jelaskan*

SK114 : *Ya pakek itu tadi, faktor sama dikira-kira.*

P15 : *Berapa bentuk bangun datar segiempat yang kamu temukan pada poin a dengan cara tersebut?*

SK115 : *Enam.*

P16 : *Bangun datar apa aja itu?*

SK116 : *Ada jajar genjangnya ada dua, persegi panjangnya ada dua, trapesium 1, sama layang-layang satu.*

P17 : *Apakah kamu sudah yakin jawabanmu sudah benar?*

SK117 : *Yakin.*

Flexibility

P15 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin b? bagaimana pemahamannya?*

SK115 : *Ya sebenarnya sama kayak yang poin a suruh membuat lagi ukuran*

dengan luas yang sama tapi eee.. saya membuat menentukan luasnya dari bangun satu dan bangun dua dijumlahkan.

P16 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berbeda pada poin b? Jika iya, bagaimana perbedaanya?*

SK116: *Kalau a kan menggunakan faktor dan dikira-kira, kalau yang b ini digabung-gabungkan bagian satu dan bagian dua.*

P17 : *Untuk cara penyelesaiannya gimana?*

SK117: *Yang b digabung bangun persegi sama, ini saya menemukan bangun trapesium dari gabungan bangun satu yaitu persegi panjang sama bangun dua segitiga.*

P18 : *Bagaimana kamu mengetahui cara penyelesaian tersebut?*

SK118: *Eee.. ini saya ambil dari bangun a yang dimana b nya itu ee saya ambil bangun yang trapesium di bangun trapesium yang a, b nya itu saya bagi menjadi bangun persegi panjang dan bangun segitiga dengan panjang bangun persegi panjang itu 20 dan segitiga menjadi 10.*

P19 : *Luasnya?*

SK119: *Kalau yang b bangun satu karena bangunnya persegi panjang jadi rumusnya p kali l, 20 kali 16 ketemu 320. Yang bagian dua yaitu segitiga a kali b bagi dua sama dengan 10 kali 16 dibagi 2 ketemu 80 ditambah 320 sama dengan 400.*

P20 : *Kapan kamu mendapatkan ide cara penyelesaian tersebut? Ketika membaca permasalahan atau yang lainnya?*

SK120: *Ketika membaca permasalahan.*

P21 : *Apakah kamu yakin jawabanmu sudah benar?*

SK121 : *Sudah*

Originality

P22 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin c? bagaimana pemahamanmu?*

SK122: *Ya ini suruh menentukan eee bangun datar dengan cara saya sendiri jadi bangun persegi origami itu di potong lalu digabung-gabungkan.*

P23 : *Setelah menemukan beberapa cara penyelesaian, pada poin c apakah kamu menemukan cara yang baru dan unik?*

SK123 : *Ya tadi, kertas origaminya di potong terus di gabung-gabungkan, saya menemukan dua bangun. Bangun segiempat yang pertama itu ada jajargenjang yang kedua persegi panjang.*

P24 : *Apakah cara tersebut pernah kamu temui sebelumnya?*

SK124 : *Belum.*

P25 : *Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin c dengan caramu sendiri?*

SK125 : *Ada dua bangun datar.*

P26 : *Bangun datar apa aja itu?*

SK126 : *Ada jajargenjang sama persegi panjang.*

P27 : *Apakah kamu yakin bahwa jawabanmu sudah benar?*

SK127 : *Iya yakin.*

Elaborasi

P28 : *Apakah kamu merasa yakin bahwa cara penyelesaian yang kamu kerjakan sudah detail dan sistematis?*

SK128 : *Iya, sudah.*

P29 : *Apakah ada kesulitan saat kamu mencoba menyelesaikan permasalahan?*

SK129 : *Tadi yang b sempet ada cuma sudah ketemu.*

P30 : *Setelah memperoleh jawaban, apakah kamu memeriksa kembali jawabanmu? Coba jelaskan!*

SK130 : *Iya dibaca lagi dihitung lagi.*

P31 : *Berapa kali kamu memeriksa kembali jawabanmu?*

SK131 : *Sampai 2 kali.*

P32 : *Bagaimana cara kamu memeriksa kembali jawabanmu?*

SK132 : *Dibaca berulang-ulang sama dihitung lagi.*

TRANSKIP DATA HASIL WAWANCARA SK2

Fluency

P01 : *Apakah permasalahan yang diberikan sudah jelas?*

SK101 : *Sudah.*

P02 : *Apakah kamu memahami permasalahan setelah dibacakan?*

SK102 : *Belum, harus dibaca kembali.*

P03 : *Apakah kamu membaca kembali permasalahan setelah dibacakan?*

SK103 : *Membaca kembali.*

P04 : *Berapa kali kamu membaca sampai memahami maksud dari permasalahan?*

SK104 : *3 sampai 5 kali.*

P05 : *Bagaimana cara kamu membaca permasalahan yang diberikan? Apakah membaca dalam hati, lirik, atau menggunakan jari sebagai petunjuk?*

SK105 : *Membaca dalam hati dan jari.*

P06 : *Apakah kamu sering mendapati dan menyelesaikan permasalahan seperti ini?*

SK106 : *Tidak.*

P07 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan?*

SK107 : *Dapat.*

P08 : *Informasi apa yang kamu dapati dalam permasalahan yang diberikan? Coba ceritakan!*

SK108 : *Terdapat kertas lipat origami berbentuk persegi dengan panjang sisinya 20 cm.*

P09 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin a? bagaimana pemahanmanmu?*

SK109 : *Maksudnya itu kan misal eh.. origaminya kan dalam satu origami harus dibuat luas yang sama tapi bangun berbeda.*

P10 : *Untuk poin a bagaimana cara kamu untuk menyelesaikannya?*

SK110 : *Untuk poin a menyelesaikannya pertama dibayangkan dulu, kalau udah dihitung baru kalau sama ditulis.*

P11 : *Bagaimana mencari ukurannya?*

SK111 : *Kalau ukuran gimana ya, untuk ukuran biasanya saya banding-bandingkan kalau ga sama ya diulang lagi.*

P12 : *Apakah kamu dapat menyusun rencana penyelesaian masalah pada poin a?*

SK112 : *Dapat.*

P13 : *Bagaimanakah rencana kamu ketika menyelesaikan permasalahan poin a?*

SK113 : *Ditulis yang diketahui pada soal dahulu, setelah itu dipahami, setelah dipahami apa itu membayangkan ukuran sisi-sisi agar membentuk luas yang sama tapi bangun yang berbeda.*

P14 : *Bagaimana cara kamu menentukan bangun datar lainnya pada poin a? coba jelaskan!*

SK114 : *Untuk membentuk bangun datar lainnya terkadang sisinya sama tetapi gambar bangunnya berbeda tapi untuk bangun berbeda untuk luas yang sama biasanya apa itu menambah sisi yang satu mengurangi sisi yang lain.*

P15 : *Berapa bentuk bangun datar segiempat yang kamu temukan pada poin a dengan cara tersebut?*

SK115 : *Enam bangun datar.*

P16 : *Apa aja itu?*

SK116 : *Persegi panjang, belah ketupat, layang-layang, jajar genjang, trapesium sama kaki, trapesium siku-siku.*

P17 : *Apakah kamu yakin jawabanmu sudah benar?*

SK117 : *Sudah.*

Flexibility

P15 : *Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin b? bagaimana pemahamanmu?*

SK115 : *Paham, untuk pemahaman poin b membaca dahulu setelah membaca menemukan kata kunci salah satu kata kunci untuk memahami soal.*

P16 : *Apa kata kuncinya?*

SK116 : *Penyelesaian yang berbeda cara penyelesaian yang berbeda.*

P17 : *Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berbeda pada poin b? Jika iya, bagaimana perbedaanya?*

SK117 : *Dapat, misal poin a itu ada belah ketupat itu rumusnya diagonal satu kali diagonal dua bagi dua. Untuk cara penyelesaian beda saya bagi dua belah ketupat, sehingga menjadi dua segitiga. Setelah itu, untuk menghitung luas*

jadinya dua kali luas segitiga, sehingga nanti luasnya nanti tinggal alas kali tinggi segitiga nanti luasnya sama 400 cm^2 .

P18 : Bagaimana kamu mengetahui cara penyelesaian tersebut?

SK218 : Awalnya itu kan belah ketupat dari sudut-sudutnya dibagi dulu nanti apa ya. Belah ketupatnya maksudnya dari sudut-sudut ditarik kan diagonal. Diagonal itu membagi yang satu dengan yang satu jadi ada dua segitiga jadi kepikiran.

P19 : Kapan kamu mendapatkan ide cara penyelesaian tersebut? Ketika membaca permasalahan atau yang lainnya?

SK219 : Yang lain.

P20 : Gimana kamu dapat ide itu?

SK220 : Ya kalau ide baca soal ga ketemu, kalau ide yang lainnya saya kepikirannya bangun datarnya digambar terlebih dahulu.

P21 : Apakah kamu yakin jawabanmu sudah benar?

SK221 : Iya..

Originality

P22 : Apakah kamu memahami pertanyaan pada poin c? bagaimana pemahamanmu?

SK222 : Paham.

P23 : Bagaimana pemahamanmu terkait permasalahan poin c?

SK223 : Untuk permasalahan poin c, untuk pemahaman kan kertas origami berbentuk persegi nah nanti untuk cara uniknya itu bangunnya di potong untuk membentuk bangun yang berbeda, setelah itu dipotong misal persegi dibagi dua kan jadi dua persegi panjang disambung jadi persegi panjang tapi lebih panjang tapi luasnya sama.

P24 : Apakah cara origami ini cara yang unik bagi kamu?

SK224 : Unik.

P25 : Apakah cara tersebut sudah kamu temui sebelumnya?

SK225 : Belum.

P26 : Berapa bentuk bangun datar yang kamu temukan pada poin c dengan caramu sendiri?

SK226 : Empat.

P27 : *Apa aja itu?*

SK227 : *Persegi panjang, belah ketupat, trapesium sama kaki, jajar genjang, persegi panjang sama belah ketupat.*

P28 : *Apakah kamu yakin bahwa jawabanmu sudah benar?*

SK228 : *Sudah.*

Elaborasi

P29 : *Apakah kamu merasa yakin bahwa cara penyelesaian yang kamu kerjakan sudah detail dan sistematis?*

SK229 : *Udah (percaya diri).*

P30 : *Apakah ada kesulitan saat kamu mencoba menyelesaikan permasalahan yang diberikan secara keseluruhan dari poin a, b, dan c?*

SK230 : *Untuk awal-awal kesulitan karena apa kata-katanya.*

P31 : *Apakah kamu memeriksa kembali jawabanmu?*

SK231 : *Untuk memeriksa ada, tapi ga banyak-banyak .*

P32 : *Berapa kali kamu memeriksa kembali jawabanmu?*

SK232 : *Untuk minimal satu kali kalau maksimal mungkin 2 sampai 3.*

P33 : *Bagaimana cara kamu memeriksa kembali jawabanmu?*

SK233 : *Ya kalau memeriksa kembali itu tinggal dihitung ulang kalau ga sama di cek lagi bangun datarnya kalau sama tinggal di cek yang lain.*

Lampiran 31. Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 20417/UN25.1.5/LT/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

13 NOV 2020

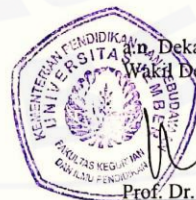
Yth. Kepala Sekolah SMPN 1 GENTENG
Banyuwangi

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Egha Fitriyah Ningsih
NIM : 170210101111
Jurusan : Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Matematika
Rencana : November s.d Desember 2020

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di SMPN 1 GENTENG dengan judul "Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Segiempat ditinjau dari Gaya Belajar VAK". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

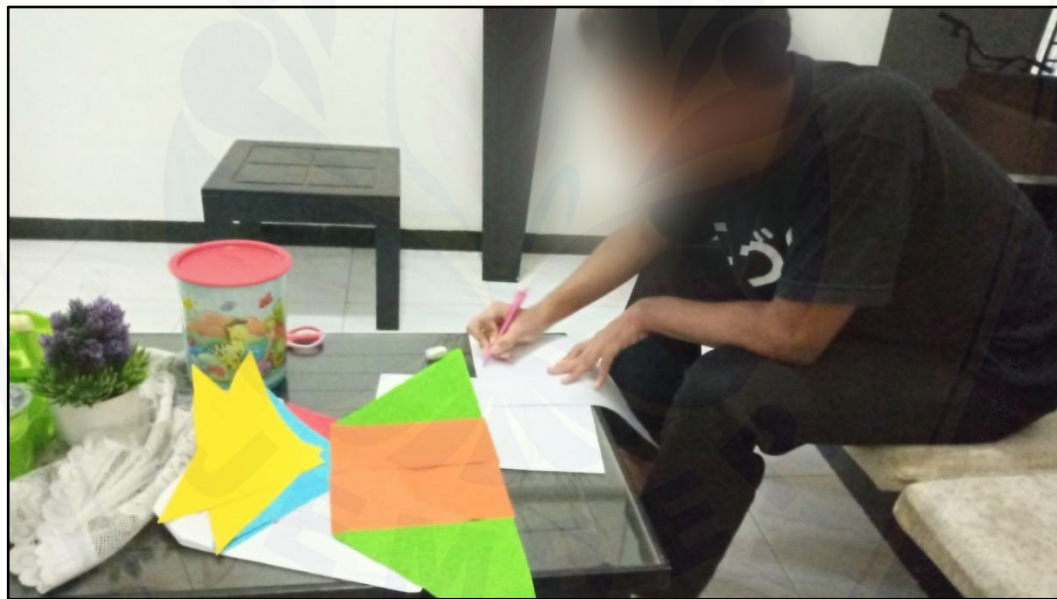
Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



an, Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003

Lampiran 32. Foto Kegiatan Penelitian



Gambar 25. Kegiatan Mengerjakan Tes Berpikir Kreatif



Gambar 26. Kegiatan Wawancara dengan Subjek Penelitian

Lampiran 33. Pelaksanaan Penelitian dan Hasil Analisis Validasi Data

1. Pelaksanaan Penelitian

Hal-hal yang perlu dilakukan sebelum melaksanakan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Memberikan proposal skripsi dan surat ijin penelitian kepada SMP Negeri 1 Genteng;
- 2) Menyiapkan instrumen-instrumen penelitian yang telah divalidasi oleh validator untuk digunakan dalam penelitian;
- 3) Berkoordinasi dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII A mengenai jadwal pelaksanaan penelitian.

Berikut adalah serangkaian jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Penelitian

No	Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan
1	16 November 2020	Memberikan surat ijin penelitian kepada SMP Negeri 1 Genteng.
2	17 November 2020	Berkoordinasi dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII A mengenai jadwal pelaksanaan penelitian.
3	18 November 2020	Mengumpulkan data dengan membagikan angket gaya belajar menggunakan <i>google form</i> secara daring.
4	20 November 2020	Mengumpulkan data dengan memberikan tes berpikir kreatif segiempat kepada subjek penelitian.
5	21 November 2020	Melaksanakan sesi wawancara dengan dengan subjek penelitian.

Pada tanggal 16 November 2020, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan dengan nemberikan surat izin penelitian (Lampiran 31) kepada SMP Negeri 1 Genteng. Pihak sekolah secara langsung menerima dan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini. Selanjutnya, peneliti diarahkan untuk berkoordinasi langsung dengan pihak yang bersangkutan yaitu guru matematika kelas VIII. Hasil koordinasi dengan guru matematika yaitu memilih siswa kelas

VIII A sebagai subjek penelitian karena dirasa siswa kelas tersebut mampu untuk mengerjakan soal tes yang diujikan. Pemilihan kelas dilakukan dengan berdiskusi dengan Bapak Silaturohman, S.Pd. selaku guru matematika kelas VIII A di SMP Negeri 1 Genteng. Kelas VIII A merupakan kelas yang siswa-siswanya aktif di kelas dan kemampuan matematika siswa yang merata dibandingkan dengan kelas lain. Selanjutnya menentukan jadwal pelaksanaan penelitian yang disesuaikan dengan situasi pandemi *covid-19*.

Hal lain yang perlu disiapkan adalah instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Sebelumnya, instrumen penelitian harus divalidasi terlebih dahulu oleh validator yaitu dua dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Validasi dilakukan guna memastikan instrumen penelitian sudah layak untuk digunakan di dalam penelitian. Instrumen yang divalidasi meliputi instrumen angket gaya belajar, soal tes berpikir kreatif, dan pedoman wawancara. Hasil analisis, menyatakan instrumen penelitian ini sudah valid dan layak untuk digunakan.

Kegiatan selanjutnya menemui guru matematika kelas VIII A untuk mendiskusikan teknik pengumpulan data yang disesuaikan dengan situasi pandemi *covid-19*. Hasil diskusi dengan guru matematika yakni memasukan peneliti di dalam *whatsapp group* kelas VIII A yang terdiri dari 35 siswa. Pengumpulan data angket gaya belajar dengan menggunakan *google form* dengan membagikan *link* secara daring melalui *whatsapp group*. Hasil pengisian angket yang telah diisi siswa dianalisis untuk mengkategorikan tipe gaya belajar yang dimilikinya.

Tahap selanjutnya memberikan soal tes berpikir kreatif segiempat kepada subjek penelitian dengan waktu pengerjaan 30 menit. Subjek penelitian merupakan perwakilan dua siswa dari setiap gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik sehingga total enam subjek penelitian. Pengumpulan data dengan mendatangi subjek penelitian dirumahnya yang disesuaikan dengan protokol kesehatan. Kemudian, hasil pekerjaan subjek dianalisis untuk mengetahui profil berpikir kreatifnya dalam mengerjakan soal tes. Tahap terakhir selanjutnya, melaksanakan sesi wawancara dengan subjek penelitian berdasarkan pedoman wawancara yang

sudah divalidasi. Waktu pelaksanaan dilakukan keesokan harinya dengan mendatangi siswa dirumahnya.

2. Hasil Analisis Validasi Data

a. Validasi Angket Gaya Belajar

Angket gaya belajar yang digunakan terdiri dari 30 pertanyaan yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Masing-masing bagian terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengukur gaya belajar yang dimiliki siswa. Gaya belajar visual pada poin a, gaya belajar auditorial pada poin b, serta gaya belajar kinestetik pada poin c. Angket gaya belajar diuji validitas berdasarkan validasi isi, validasi konstruk, validasi bahasa, dan validasi petunjuk. Validasi dilakukan oleh validator yaitu dua dosen dari Pendidikan Matematika. Angket gaya belajar yang diterjemahkan diberikan saran perbaikan dan penilaian oleh validator pada lembar validasi. Analisis data hasil validasi disesuaikan dengan metode yang digunakan. Hasil data validasi yang dianalisis dapat dilihat pada Lampiran 23.

Berdasarkan analisis data hasil validasi, perolehan rata-rata total dari kedua validator adalah 8,85 yang berada pada interval $8,2 \leq V_a < 10$, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket gaya belajar dikategorikan sangat valid. Angket gaya belajar yang sudah divalidasi selanjutnya direvisi sesuai saran validator. Saran revisi oleh validator dapat ditinjau pada Tabel 2.

Tabel 2. Saran Validasi Angket Gaya Belajar

No	Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Validator 1	Berdoalah sebelum mengerjakan angket belajar.	Isilah identitas diri anda sebelum mengisi angket gaya belajar.
2	Validator 1	Pilihlah jawaban dengan melingkari jawaban yang mencerminkan keadaan saudara yang sebenarnya.	Pilihlah jawaban dengan mengklik jawaban yang mencerminkan keadaan Anda yang sesungguhnya.
3	Validator 1	Isilah identitas anda dan kerjakan secara individu.	Setiap pertanyaan tidak ada jawaban benar atau salah, jadi pililah jawaban yang sesuai dengan diri Anda.

No	Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
4	Validator 1	<p>Ketika saya memerlukan petunjuk arah untuk pergi ke rumah teman, saya umumnya:</p> <ol style="list-style-type: none"> Melihat peta yang dijelaskan oleh teman. Meminta petunjuk arah yang diucapkan. Mengikuti keinginan hati, dan mungkin menggunakan kompas. 	<p>Ketika saya mengerjakan soal matematika pada buku paket, saya senang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengikuti langkah-langkah pengerjaan contoh soal pada buku paket. Meminta teman untuk menjelaskan. Mengikuti naluri, dengan mengingat materi terdahulu ketika sedang mengerjakannya.
5	Validator 1	<p>Ketika saya memasak mie goreng, saya senang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengikuti resep tertulis. Meminta teman untuk menjelaskan. Mengikuti naluri, dengan mencicipinya ketika sedang memasak. 	<p>Ketika saya mengerjakan soal matematika pada buku paket, saya senang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengikuti langkah-langkah pengerjaan contoh soal pada buku paket. Meminta teman untuk menjelaskan. Mengikuti naluri, dengan mengingat materi terdahulu ketika sedang mengerjakannya.

b. Validasi Instrumen Tes

Soal tes berpikir kreatif yang digunakan adalah materi segiempat berbentuk uraian. Uji validitas pada soal tes berdasarkan validasi isi, validasi konstruk, validasi bahasa, dan validasi petunjuk. Validasi dilakukan oleh validator yaitu dua dosen dari Pendidikan Matematika. Soal tes diberikan saran perbaikan dan penilaian oleh validator pada lembar validasi. Analisis data hasil validasi disesuaikan dengan metode yang digunakan. Hasil data validasi yang dianalisis dapat dilihat pada Lampiran 15.

Berdasarkan analisis data hasil validasi, perolehan rata-rata total dari kedua validator adalah 8,54 yang berada pada interval $8,2 \leq V_a < 10$, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tes dikategorikan sangat valid. Soal tes yang sudah divalidasi selanjutnya direvisi sesuai saran validator. Saran revisi oleh validator dapat ditinjau pada Tabel 3.

Tabel 3. Saran Validasi Tes Berpikir Kreatif

No	Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Validator 2	Bayu dan teman-temannya sedang bermain kertas lipat origami untuk membentuk bermacam-macam bangun datar. Bayu memiliki kertas origami berbentuk persegi dimana panjang sisi-sinya adalah 20 cm. Bayu dan teman-temannya ingin membentuk bangun datar yang bermacam-macam.	Bayu dan teman-temannya sedang bermain kertas lipat origami untuk membentuk bermacam-macam bangun datar. Bayu memiliki kertas origami berbentuk persegi dimana panjang sisi-sinya adalah 20 cm.
		Bantulah Bayu untuk menemukan bentuk bangun datar lainnya dengan luas yang sama dengan kertas origami yang dimilikinya. Gambarkan dan tulis ukurannya dengan sebanyak-banyaknya.	Bantulah Bayu untuk menemukan bentuk bangun datar segiempat lainnya dengan luas yang sama. Gambarkan dan tulis ukurannya dengan sebanyak-banyaknya kemudian hitung luasnya.

c. Validasi Instrumen Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan peneliti untuk melakukan wawancara kepada subjek penelitian. Indikator berpikir kreatif termuat di dalam pedoman wawancara. Validasi dilakukan oleh validator yaitu dua dosen dari Pendidikan Matematika. Pedoman wawancara diberikan saran perbaikan dan penilaian oleh validator pada lembar validasi. Analisis data hasil validasi

disesuaikan dengan metode yang digunakan. Hasil data validasi yang dianalisis dapat dilihat pada Lampiran 21.

Berdasarkan analisis data hasil validasi, perolehan rata-rata total dari kedua validator adalah 8,06 yang berada pada interval $6,4 \leq V_a < 8,2$, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen pedoman wawancara dikategorikan valid. Pedoman wawancara yang sudah divalidasi selanjutnya direvisi sesuai saran validator. Saran revisi oleh validator dapat ditinjau pada Tabel 4.

Tabel 4. Saran Validasi Pedoman Wawancara

No	Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Validator 2	Apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berbeda pada poin b? Jika iya, bagaimana perbedaannya?	Selain itu, pada poin b apakah kamu dapat menyelesaikan permasalahan dengan cara berbeda? Jika iya, bagaimana perbedaannya?

3. Analisis Angket Gaya Belajar

Pada tanggal 17 November 2020 peneliti mengumpulkan data dengan membagikan angket gaya belajar berupa *link google form* kepada siswa kelas VIII A di SMPN 1 Genteng meluli *whatsapp group* sebanyak 35 siswa. Langkah selanjutnya peneliti menghitung skor setiap bagian gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik setelah memperoleh data dari angket gaya belajar. Analisis data angket menunjukkan bahwa setiap tipe gaya belajar dapat ditemukan pada kelas VIII A. Berdasarkan hasil analisis data terhadap 35 siswa, terdapat 3 siswa memiliki tipe gaya belajar campuran dan 32 siswa memiliki tipe gaya belajar tunggal. Pada penelitian ini berfokus pada tipe gaya belajar tunggal dimana rinciannya sebanyak 12 siswa memiliki tipe gaya belajar visual, 7 siswa siswa memiliki tipe gaya belajar auditorial, dan 13 siswa siswa memiliki tipe gaya belajar kinestetik. Hasil perolehan angket gaya belajar dapat dilihat pada Lampiran 23.

Pengkategorian siswa berdasarkan tipe gaya belajar digunakan sebagai pemilihan subjek penelitian. Pemilihan subjek penelitian merupakan hasil diskusi dengan Bapak Silaturohman, S.Pd. selaku guru matematika kelas VIII A di SMP Negeri 1 Genteng. Subjek penelitian yang dipilih yaitu dua siswa dari setiap tipe gaya belajar. Dua siswa yang dipilih berdasarkan hasil belajar matematika selama di kelas dengan memilih siswa yang unggul dalam mata pelajaran matematika untuk mewakili setiap tipe gaya belajar. Enam subjek penelitian merupakan siswa dengan kemampuan matematika yang sama dan unggul dalam proses pembelajaran di kelas. Enam subjek penelitian adalah siswa-siswa aktif, sehingga dalam proses pengambilan subjek penelitian dirasa mampu untuk mengerjakan dan sudah mewakili setiap tipe gaya belajar siswa yang berada di kelas VIII A. Berdasarkan hal tersebut, didapatkan enam siswa sebagai subjek penelitian yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Subjek Penelitian

No	Nama	Kode Siswa	Gaya Belajar
1	AG	SV1	Visual
2	AFH	SV2	Visual
3	ZNS	SA1	Auditorial
4	MBF	SA2	Auditorial
5	CAS	SK1	Kinestetik
6	IA	SK2	Kinestetik

Subjek penelitian diberikan soal tes berpikir kreatif dan diwawancara untuk mewakili setiap tipe gaya belajar. Setelah wawancara subjek penelitian dilaksanakan, selanjutnya yaitu mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa dari masing-masing tipe gaya belajar dalam menyelesaikan masalah segiempat.

Lampiran 34. Lembar Revisi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
 Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-334988
 Laman: www.fkip.unej.ac.id





LEMBAR REVISI SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : Egha Fitriyah Ningsih
 NIM : 170210101111
 JUDUL SKRIPSI : **Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Segiempat Ditinjau dari Gaya Belajar**
 TANGGAL UJIAN : 3 Februari 2021
 PEMBIMBING : Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
 Reza Ambarwati, M.Pd., M.Sc.

MATERI PEMBETULAN / PERBAIKAN

No	HALAMAN	HAL-HAL YANG HARUS DIPERBAIKI
1.	i	Halaman judul dihapus kata-kata VAK.
2.	iv	Halaman motto Man Jadda Wajada ditulis arab.
3.	ix	Terdiri dari diganti terdiri atas dan tambahkan lagi data di akhir ringkasan.
4.	4	Latar belakang terkait gaya belajar mempengaruhi berpikir kreatif ditambahkan.
5.	18	Gambar belah ketupat diperbarui lagi dengan sudutnya lancip dan sudut tumpul.
6.	23,24,25,26	Penelitian relevan diganti dengan penelitian yang berkaitan dengan judul.
7.	27	Alasan pengambilan subjek penelitian diperjelas kembali.
8.	38,39,40	4.1 Pelaksanaan penelitian diletakkan dilampiran..
9.	40,41,42,43	4.2 Hasil analisis validasi data diletakkan dilampiran.
10.	43	Bab 4 Pembahasan dimulai dari 4.3.2 Analisis Tes Berpikir Kreatif Siswa
11.	76	Kesimpulan tidak boleh ditulis SV1 kemudian tambahkan penjelesan terkait profil berpikir kreatif siswa dari masing-masing gaya belajar.

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

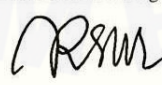
JABATAN	NAMA TIM PENGUJI	TTD dan Tanggal
Ketua	Prof. Dr. Sunardi, M. Pd.	 7 Februari 2021
Sekretaris	Reza Ambarwati, M. Pd., M. Sc.	6 Februari 2021 
Anggota	Dr. Susanto, M. Pd.	 7 Februari 2021
	Dr. Dian Kumiati, S. Pd., M. Pd.	7 Februari 2021 

Dosen Pembimbing I,



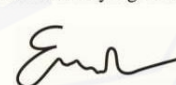
Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
 NIP. 19540501 198303 1 005

Jember, 3 Februari 2021
 Mengetahui/ menyetujui:
 Dosen Pembimbing II,



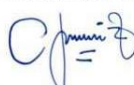
Reza Ambarwati, M.Pd., M.Sc.
 NIP. 760017217

Mahasiswa yang Bersangkutan



Egha Fitriyah Ningsih
 NIM. 170210101111

Mengetahui,
 Ketua Jurusan P. MIPA



Dr. Dwi Wahyuni, M.Kes.
 NIP. 19600309 198702 2 002