



**ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
MATEMATIS DITINJAU DARI GAYA BELAJAR
SISWA SMP DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *CORE* BERBANTUAN KARTU
KERJA**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Matematika

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

oleh

Jati Emilia Arkana
4101413034

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat, dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan.

Semarang, Agustus 2017



Jati Emilia Arkana

4101413034

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMP dengan Menggunakan Model Pembelajaran *CORE* Berbantuan Kartu Kerja

disusun oleh

Jati Emilia Arkana

4101413034

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FMIPA UNNES pada tanggal 16 Agustus 2017

Panitia:



Ketua
Prof. Dr. Zaenuri, S.E., M.Si, Akt.
196412231988031001

Sekretaris

Drs. Arief Agoestanto, M.Si
196807221993031005

Ketua Penguji

Dr. Dwijanto, M.S.

195804301984031006

Anggota Penguji/
Pembimbing I

Dr. Mohammad Asikin, M.Pd
195707051986011001

Anggota Penguji/
Pembimbing II

Dr. Nur Karomah Dwidayati, M.Si

19660504199022001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Bismillahirrahmanirrahim
(Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang)
- Alhamdulillah (Segala Puji bagi Allah)
- Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan? (Q.S. Ar-Rahman: 13)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Kedua orang tuaku, Bapak Wasmin Jaya dan Ibu Binti Sayyidah yang senantiasa selalu memberikan do'a, semangat dan dukungan di setiap langkahku.
- Teman-teman seperjuangan Pendidikan Matematika Angkatan 2013.
- Para sahabat yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan dukungan disaat suka maupun duka.
- Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur ke kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan, rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMP dengan Menggunakan Model Pembelajaran *CORE* Berbantuan Kartu Kerja”.

Skripsi ini dapat tersusun dengan baik atas bantuan, kerjasama dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Zaenuri, S.E., M.Si., Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Arief Agoestanto, M.Si., Ketua Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
4. Dr. Mohammad Asikin, M.Pd dan Dr. Nur Karomah Dwidayati, M.Si, Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan pada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Dr. Dwijanto, M.S., Dosen Penguji yang telah memberikan saran dalam penyusunan skripsi.
6. Prof. Dr. Zaenuri, S.E., M.Si., Dosen Wali yang telah memberikan saran dan bimbingan selama penulis menjalani studi.
7. Sukma Adi Galuh Amawidyati., S.Psi., M.Psi yang telah membantu dalam penyusunan angket penelitian
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Matematika yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
9. Darsono, S.Pd.,M.Pd, Kepala SMP Negeri 1 Wiradesa yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
10. Atiek Noor Pradani, S.Pd, Guru Matematika kelas VII SMP Negeri 1 Wiradesa yang telah membantu dan membimbing penulis pada saat pelaksanaan penelitian.

11. Siswa kelas VII 3, VII 5, dan VII 6 SMP Negeri 1 Wiradesa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Kedua orangtuaku yang selalu mendoakan dan memberi semangat.
13. Teman-teman dan sahabatku yang selalu mendukungku.
14. Semua pihak yang telah membantu penulis selama penyusunan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan sehingga baik kritik maupun saran sangat penulis harapkan sebagai penyempurnaan penyusunan hasil karya tulis berikutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Terima kasih.

Semarang, Agustus 2017

Penulis



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Arkana, J.E. 2017. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMP dengan Menggunakan Model Pembelajaran CORE Berbantuan Kartu Kerja*. Skripsi, Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Dr. Mohammad Asikin, M.Pd, dan Pembimbing Pendamping Dr. Nur Karomah Dwidayati, M.Si.

Kata kunci: kemampuan berpikir kreatif matematis, gaya belajar, *CORE*, kartu kerja

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII setelah mendapatkan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja mencapai ketuntasan klasikal, (2) Mengetahui melalui implikasi model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII materi segiempat, dan (3) Mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar siswa kelas VII dengan menggunakan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja.

Penelitian ini adalah penelitian *mix methods* dengan model *sequential explanatory design*. Desain pada penelitian ini adalah *one-Grup Pretes-Posttes Design*. Pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap pengumpulan data kuantitatif dan data kualitatif. Untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan 9 subjek penelitian dari masing-masing gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII setelah mendapatkan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja mencapai ketuntasan klasikal, (2) Model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII materi segiempat, dan (3) Tingkat Berpikir Kreatif Matematis siswa dengan gaya belajar visual berada pada level 4 (sangat kreatif) untuk kelompok atas, tingkat 3 (kreatif) untuk kelompok tengah, dan tingkat 2 (cukup kreatif) untuk kelompok bawah, Tingkat Berpikir Kreatif Matematis siswa dengan gaya belajar auditorial berada pada tingkat 4 (sangat kreatif) untuk kelompok atas, tingkat 3 (kreatif) untuk kelompok tengah, dan tingkat 2 (cukup kreatif) untuk kelompok bawah, Tingkat Berpikir Kreatif Matematis siswa dengan gaya belajar kinestetik berada pada tingkat 4 (sangat kreatif) untuk kelompok atas dan tingkat 2 (cukup kreatif) untuk kelompok tengah dan kelompok bawah.

Saran dari penelitian ini adalah guru matematika kelas VII diharapkan dapat menerapkan pembelajaran model *CORE* berbantuan kartu kerja untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan dapat dikembangkan penelitian serupa dengan subjek penelitian pada siswa yang mempunyai kombinasi tipe gaya belajar.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR RUMUS.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB	
1. PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang.....	1
1. 2 Rumusan Masalah.....	8
1. 3 Fokus Penelitian.....	8
1. 4 Tujuan Penelitian.....	8
1. 5 Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis.....	10

1. 6 Penegasan Istilah	10
1.6.1 Analisis.....	10
1.6.2 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	11
1.6.3 Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	11
1.6.4 Gaya Belajar	12
1.6.5 Model Pembelajaran CORE	12
1.6.6 Kartu Kerja.....	12
1.6.7 Ketuntasan Belajar	13
1.6.8 Materi Pokok Segiempat	13
1. 7 Sistematika Penulisan Skripsi	13
2. TINJAUAN PUSTAKA	
2. 1 Landasan Teori.....	15
2.1.1 Belajar	15
2.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	17
2.1.3 Tingkat Berpikir Kreatif Matematis	20
2.1.4 Gaya Belajar	21
2.1.4.1 Konsep Gaya Belajar	21
2.1.4.2 Tipe Gaya Belajar	24
2.1.4.2.1 Gaya Belajar Visual.....	24
2.1.4.2.2 Gaya Belajar Auditorial	25
2.1.4.2.3 Gaya Belajar Kinestetik	26
2.1.5 Model Pembelajaran CORE	27
2.1.6 Kartu Kerja.....	31

2.1.7 Model Pembelajaran <i>CORE</i> Berbantuan Kartu Kerja.....	32
2.1.8 Teori Belajar.....	35
2.1.8.1 Teori Belajar Bruner	35
2.1.8.2 Teori Belajar Piaget	37
2.1.8.3 Teori Belajar Vygotsky.....	37
2.1.9 Tinjauan materi Segiempat.....	38
2.1.9.1 Persegi.....	38
2.1.9.2 Persegipanjang	39
2.1.9.3 Jajargenjang	39
2.2 Penelitian yang Relevan	40
2.3 Kerangka Berpikir	42
2.4 Hipotesis Penelitian.....	44
3. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	45
3.2 Latar Penelitian	46
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	46
3.3 Prosedur Penelitian.....	46
3.4 Populasi dan Sampel	49
3.5 Variabel penelitian	49
3.6 Data dan sumber data penelitian	50
3.6.1 Data	50
3.6.2 Sumber data.....	50
3.7 Metode Pengumpulan Data	51

3.7.1 Observasi	51
3.7.2 Angket	51
3.7.3 Tes	52
3.7.4 Wawancara.....	52
3.7.5 Dokumentasi	53
3.8 Instrumen Penelitian.....	54
3.8.1 Instrumen Pembelajaran.....	54
3.8.1.1 Silabus	54
3.8.1.2 RPP	54
3.8.1.3 Kartu Kerja.....	54
3.8.2 Instrumen Pengumpulan Data	55
3.8.2.1 Instrumen Angket Gaya Belajar	55
3.8.2.2 Instrumen Tes KBKM.....	55
3.8.2.3 Instrumen Pedoman Wawancara KBKM.....	56
3.8.2.4 Instrumen Pedoman Wawancara Gaya Belajar	56
3.8.2.5 Lembar Pengamatan.....	56
3.9 Analisis Instrumen Penelitian.....	57
3.9.1 Angket	57
3.9.2 Tes	58
3.9.2.1 Validitas	58
3.9.2.2 Reliabilitas	59
3.9.2.3 Tingkat Kesukaran.....	60
3.9.2.4 Daya Pembeda	61

3.10 Teknik Analisis Data	62
3.10.1 Uji Asumsi Prasyarat.....	62
3.10.1.1 Uji Normalitas	62
3.10.1.2 Uji Homogenitas	64
3.10.2 Analisis Data Tes KBKM	65
3.10.2.1 Uji Normalitas	66
3.10.2.2 Uji Homogenitas	66
3.10.2.3 Uji Hipotesis I (Uji Proporsi)	67
3.10.2.4 Uji Hipotesis II.....	68
3.10.2.5 Uji Gain	69
3.10.3 Analisis Data Kualitatif.....	70
3.10.3.1 <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	70
3.10.3.2 Penyajian Data.....	71
3.10.3.3 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	71
3.11 Pengujian Keabsahan Data	71
3.12 Tahap Penelitian.....	72
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	74
4.1.1 Deskripsi Penelitian	74
4.1.2 Hasil Analisis Tes KBKM	74
4.1.2.1 Uji Normalitas	74
4.1.2.2 Uji Homogenitas	75
4.1.2.3 Uji Hipotesis I (Uji Proporsi).....	75

4.1.2.4 Uji Hipotesis II	76
4.1.2.5 Uji Gain	76
4.1.3 Hasil Analisis KBKM.....	77
4.1.3.1 Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Subjek Gaya Belajar Visual	77
4.1.3.1.1 Subjek Gaya Belajar Visual E-21.....	77
4.1.3.1.2 Subjek Gaya Belajar Visual E-30.....	87
4.1.3.1.3 Subjek Gaya Belajar Visual E-33.....	97
4.1.3.2 Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Subjek Gaya Belajar Auditorial	107
4.1.3.2.1 Subjek Gaya Belajar Auditorial E-26.....	107
4.1.3.2.2 Subjek Gaya Belajar Auditorial E-37.....	118
4.1.3.2.3 Subjek Gaya Belajar Auditorial E-02.....	128
4.1.3.3 Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Subjek Gaya Belajar Kinestetik	138
4.1.3.3.1 Subjek Gaya Belajar Kinestetik E-20.....	138
4.1.3.3.2 Subjek Gaya Belajar Kinestetik E-32.....	149
4.1.3.3.3 Subjek Gaya Belajar Kinestetik E-09.....	159
4.2 Pembahasan	169
4.2.1 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dengan Gaya Belajar Visual	173
4.2.2 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dengan Gaya Belajar Auditorial	178

4.2.3 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dengan Gaya Belajar Kinestetik	182
4.3 Keterbatasan Penelitian	186
5. PENUTUP	
5.1 Simpulan	187
5.2 Saran	188
DAFTAR PUSTAKA	189
LAMPIRAN	193



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Persentase Penguasaan Materi Soal Matematika	4
2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	20
2.2 Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.....	21
2.3 Tahapan-tahapan pembelajaran model <i>CORE</i>	29
4.1 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan Nilai <i>Posttest</i>	75
4.2 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> dan Nilai <i>Posttest</i>	75
4.3 Hasil Uji <i>Paired Samples T Test</i>	76
4.4 Rekapitulasi KBKM Subjek E-21	87
4.5 Rekapitulasi KBKM Subjek E-30	97
4.6 Rekapitulasi KBKM Subjek E-33	107
4.7 Rekapitulasi KBKM Subjek E-26.....	118
4.8 Rekapitulasi KBKM Subjek E-37.....	128
4.9 Rekapitulasi KBKM Subjek E-02.....	137
4.10 Rekapitulasi KBKM Subjek E-20.....	149
4.11 Rekapitulasi KBKM Subjek E-32.....	159
4.12 Rekapitulasi KBKM Subjek E-09.....	169
4.13 Tingkat Berpikir Kreatif Matematis Subjek Penelitian.....	172
4.14 Data Ketercapaian Indikator KBKM Subjek Gaya Belajar Visual.....	176
4.15 Data Ketercapaian Indikator KBKM Subjek Gaya Belajar Auditorial..	180
4.16 Data Ketercapaian Indikator KBKM Subjek Gaya Belajar Kinestetik..	184

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tingkat Berpikir Menurut Krulik dan Rudnik	18
2.2 Persegi.....	38
2.3 Persegipanjang	39
2.4 Jajargenjang.....	40
2.5 Kerangka Berpikir.....	43
3.1 Diagram Alir Penelitian	73
4.1 Jawaban Subjek E-21 untuk butir soal nomor 1	78
4.2 Jawaban Subjek E-21 untuk butir soal nomor 4	78
4.3 Jawaban Subjek E-21 untuk butir soal nomor 5b	80
4.4 Jawaban Subjek E-21 untuk butir soal nomor 6	80
4.5 Jawaban Subjek E-21 untuk butir soal nomor 2	82
4.6 Jawaban Subjek E-21 untuk butir soal nomor 3	82
4.7 Jawaban Subjek E-21 untuk butir soal nomor 5a.....	84
4.8 Jawaban Subjek E-21 untuk butir soal nomor 7	84
4.9 Jawaban Subjek E-30 untuk butir soal nomor 1	88
4.10 Jawaban Subjek E-30 untuk butir soal nomor 4	88
4.11 Jawaban Subjek E-30 untuk butir soal nomor 5b	90
4.12 Jawaban Subjek E-30 untuk butir soal nomor 6	90
4.13 Jawaban Subjek E-30 untuk butir soal nomor 2	92
4.14 Jawaban Subjek E-30 untuk butir soal nomor 3	92

4.15 Jawaban Subjek E-30 untuk butir soal nomor 5a.....	94
4.16 Jawaban Subjek E-30 untuk butir soal nomor 7	94
4.17 Jawaban Subjek E-33 untuk butir soal nomor 1	98
4.18 Jawaban Subjek E-33 untuk butir soal nomor 4	98
4.19 Jawaban Subjek E-33 untuk butir soal nomor 5b	100
4.20 Jawaban Subjek E-33 untuk butir soal nomor 6	100
4.21 Jawaban Subjek E-33 untuk butir soal nomor 2	102
4.22 Jawaban Subjek E-33 untuk butir soal nomor 3	102
4.23 Jawaban Subjek E-33 untuk butir soal nomor 5a.....	104
4.24 Jawaban Subjek E-33 untuk butir soal nomor 7	104
4.25 Jawaban Subjek E-26 untuk butir soal nomor 1	108
4.26 Jawaban Subjek E-26 untuk butir soal nomor 4	108
4.27 Jawaban Subjek E-26 untuk butir soal nomor 5b	110
4.28 Jawaban Subjek E-26 untuk butir soal nomor 6	110
4.29 Jawaban Subjek E-26 untuk butir soal nomor 2	112
4.30 Jawaban Subjek E-26 untuk butir soal nomor 3	113
4.31 Jawaban Subjek E-26 untuk butir soal nomor 5a.....	115
4.32 Jawaban Subjek E-26 untuk butir soal nomor 7	115
4.33 Jawaban Subjek E-37 untuk butir soal nomor 1	119
4.34 Jawaban Subjek E-37 untuk butir soal nomor 4	119
4.35 Jawaban Subjek E-37 untuk butir soal nomor 5b	121
4.36 Jawaban Subjek E-37 untuk butir soal nomor 6	121
4.37 Jawaban Subjek E-37 untuk butir soal nomor 2	123

4.38 Jawaban Subjek E-37 untuk butir soal nomor 3	123
4.39 Jawaban Subjek E-37 untuk butir soal nomor 5a.....	125
4.40 Jawaban Subjek E-37 untuk butir soal nomor 7	125
4.41 Jawaban Subjek E-02 untuk butir soal nomor 1	129
4.42 Jawaban Subjek E-02 untuk butir soal nomor 4	129
4.43 Jawaban Subjek E-02 untuk butir soal nomor 5b	131
4.44 Jawaban Subjek E-02 untuk butir soal nomor 6	131
4.45 Jawaban Subjek E-02 untuk butir soal nomor 2	133
4.46 Jawaban Subjek E-02 untuk butir soal nomor 3	133
4.47 Jawaban Subjek E-02 untuk butir soal nomor 5a.....	135
4.48 Jawaban Subjek E-02 untuk butir soal nomor 7	135
4.49 Jawaban Subjek E-20 untuk butir soal nomor 1	139
4.50 Jawaban Subjek E-20 untuk butir soal nomor 4	139
4.51 Jawaban Subjek E-20 untuk butir soal nomor 5b	141
4.52 Jawaban Subjek E-20 untuk butir soal nomor 6	141
4.53 Jawaban Subjek E-20 untuk butir soal nomor 2	143
4.54 Jawaban Subjek E-20 untuk butir soal nomor 3	144
4.55 Jawaban Subjek E-20 untuk butir soal nomor 5a.....	146
4.56 Jawaban Subjek E-20 untuk butir soal nomor 7	146
4.57 Jawaban Subjek E-32 untuk butir soal nomor 1	150
4.58 Jawaban Subjek E-32 untuk butir soal nomor 4	150
4.59 Jawaban Subjek E-32 untuk butir soal nomor 5b	152
4.60 Jawaban Subjek E-32 untuk butir soal nomor 6	152

4.61 Jawaban Subjek E-32 untuk butir soal nomor 2	154
4.62 Jawaban Subjek E-32 untuk butir soal nomor 3	154
4.63 Jawaban Subjek E-32 untuk butir soal nomor 5a.....	156
4.64 Jawaban Subjek E-32 untuk butir soal nomor 7	156
4.65 Jawaban Subjek E-09 untuk butir soal nomor 1	160
4.66 Jawaban Subjek E-09 untuk butir soal nomor 4	160
4.67 Jawaban Subjek E-09 untuk butir soal nomor 5b	162
4.68 Jawaban Subjek E-09 untuk butir soal nomor 6	162
4.69 Jawaban Subjek E-09 untuk butir soal nomor 2	164
4.70 Jawaban Subjek E-09 untuk butir soal nomor 3	164
4.71 Jawaban Subjek E-09 untuk butir soal nomor 5a.....	166
4.72 Jawaban Subjek E-09 untuk butir soal nomor 7	166



DAFTAR RUMUS

Rumus	Halaman
2.1 Keliling persegi	38
2.2 Luas persegi	38
2.3 Keliling persegi panjang	39
2.4 Luas persegi panjang.....	39
2.5 Keliling jajargenjang.....	40
2.6 Luas jajargenjang	40
3.1 Angket (Daya diskriminasi item).....	57
3.2 Validitas	58
3.3 Reliabilitas (<i>Alpha Cronbach</i>)	59
3.4 Tingkat kesukaran	60
3.5 Daya pembeda.....	61
3.6 Uji Homogenitas (<i>Levene</i>)	64
3.7 Uji Hipotesis I (Uji proporsi).....	68
3.8 Uji <i>gain</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Silabus.....	193
2 Lembar validasi silabus.....	197
3 Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).....	199
4 Lembar validasi RPP.....	222
5 Kisi-kisi soal uji coba tes kemampuan berpikir kreatif matematis	224
6 Soal uji coba kemampuan berpikir kreatif matematis.....	227
7 Kunci jawaban & pedoman penskoran soal uji coba	230
8 Lembar validasi instrumen tes kemampuan berpikir kreatif matematis	245
9 Analisis hasil uji coba tes kemampuan berpikir kreatif matematis.....	247
a. Validitas	248
b. Reliabilitas	252
c. Daya pembeda.....	254
d. Tingkat kesukaran.....	256
10 Kisi-kisi soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	258
11 Soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kemampuan berpikir kreatif matematis	261
12 Kunci jawaban dan pedoman penskoran soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	263
13 Kisi-kisi uji coba angket gaya belajar siswa	276
14 Angket uji coba gaya belajar.....	277
15 Lembar validasi instrumen angket gaya belajar siswa.....	280
16 Hasil uji coba angket gaya belajar siswa.....	282

17 Kisi-kisi angket gaya belajar siswa.....	286
18 Angket gaya belajar siswa.....	288
19 Penggolongan gaya belajar siswa.....	291
20 Pedoman wawancara kemampuan berpikir kreatif matematis.....	292
21 Lembar validasi pedoman wawancara KBKM	294
22 Pedoman wawancara gaya belajar	296
23 Lembar validasi pedoman wawancara gaya belajar.....	297
24 Kartu kerja.....	299
a. Pertemuan ketiga.....	299
b. Pertemuan keempat	305
25 LKPD	309
a. Pertemuan pertama.....	309
b. Pertemuan kedua	315
26 LTPD.....	319
a. Pertemuan pertama.....	319
b. Pertemuan kedua.....	322
27 Kuis	324
a. Pertemuan pertama.....	324
b. Pertemuan kedua	324
28 Data nilai UAS tahun ajaran 2016/2017 siswa kelas VII.....	328
29 Uji normalitas data nilai UAS	329
30 Uji homogenitas data nilai UAS	330
31 Daftar nama siswa dan kode kelas uji coba	331

32 Daftar nama siswa dan kode kelas penelitian	332
33 Lembar pengamatan aktivitas guru / ketercapaian RPP.....	333
a. Pertemuan pertama.....	333
b. Pertemuan kedua	336
c. Pertemuan ketiga.....	339
d. Pertemuan keempat	342
34 Lembar pengamatan aktivitas siswa	345
a. Pertemuan pertama.....	345
b. Pertemuan kedua	348
c. Pertemuan ketiga.....	351
d. Pertemuan keempat	353
35 Rekap nilai <i>pretest</i> dan <i>posttes</i>	355
36 Hasil analisis tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	356
a. Uji normalitas nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	356
b. Uji homogenitas nilai <i>pretest</i> dan nilai <i>posttest</i>	358
c. Uji Hipotesis I (Uji proporsi).....	359
d. Uji Hipotesis II (Uji <i>paired samples t-test</i>).....	361
e. Uji Gain.....	362
37 Daftar nama subjek penelitian.....	363
38 Persentase pencapaian indikator KBKM	364
39 Lembar jawab angket gaya belajar siswa.....	366
40 Lembar jawab tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	367
41 Transkrip wawancara dengan subjek penelitian.....	368

42 Lembar jawab Subjek Penelitian.....	386
43 Dokumentasi	404
44 Surat selesai penelitian.....	406
45 Sk dosen pembimbing.....	407



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berkarakter luhur. Salah satu tujuan pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yaitu membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif. Hal ini sejalan dengan proses pembelajaran kurikulum 2013 yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Depdiknas, Permendikbud No.22 tahun 2016).

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Agar dapat memahami dan menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu dibimbing untuk memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya untuk mewujudkan ide yang dimilikinya. Bagi peserta didik, pembelajaran harus bergeser dari “diberi tahu” menjadi “aktif mencari tahu” (Depdiknas, Permendikbud No.22 tahun 2016).

Matematika merupakan salah satu bagian dari ilmu pengetahuan dan mata pelajaran yang diajarkan pada semua tingkat pendidikan mulai jenjang pendidikan

rendah sampai jenjang pendidikan tinggi. Matematika mempunyai peran penting dalam proses berpikir dan membentuk pola pikir. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Salah satu tujuan dari mengajarkan matematika adalah untuk membiasakan agar siswa mampu meningkatkan kreativitasnya dengan mengkonstruksi atau menghasilkan ide-ide dan cara baru untuk menyelesaikan masalah yang melibatkan imajinasi, intuisi, penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi, dugaan serta mencoba-coba dalam penyelesaian masalah. Namun demikian, cara siswa dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka berbeda-beda, hal ini karena kemampuan yang dimilikinya berbeda-beda pula.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik merupakan salah satu kemampuan yang harus dibina melalui pendidikan. Dalam pembelajaran matematika siswa sering menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan soal yang rumit atau permasalahan yang tidak rutin. Oleh karena itu berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan soal yang rumit dan bervariasi. Setiyani (2013) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang diperlukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menjadi penentu kesuksesan individu dalam menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks. Richardo, dkk (2014:142) menambahkan berpikir kreatif dalam matematika adalah hasil dari berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan matematika sehingga mampu menghasilkan ide-ide yang baru, strategi-strategi baru dalam menemukan berbagai penyelesaian. Sedangkan Beladina (2013:35) berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam mengembangkan ide-ide dan

menyelesaikan masalah matematika secara orisinal, fleksibel, lancar, dan elaboratif. Munandar (2012) juga mendefinisikan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi atau gagasan-gagasan yang menunjukkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian dalam berpikir (*originality*) dan terperinci (*elaboration*). Terkait dengan berpikir kreatif matematis Sriraman dalam Richardo dkk (2014:142) juga mengungkapkan bahwa berpikir kreatif dalam matematika didefinisikan sebagai kemampuan untuk melihat dan memilih penyelesaian dalam matematika. Dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif matematis adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru dan berguna dalam menyelesaikan persoalan matematika. Baru berarti inovatif, belum ada sebelumnya serta menarik dalam menghasilkan jawaban, dan berguna mendatangkan hasil yang lebih baik dalam menyelesaikan persoalan matematika. Berpikir kreatif memainkan peranan yang penting dalam siklus penuh untuk berpikir matematis, dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika, siswa akan mampu menyelesaikan masalah matematika yang rumit dan persoalan yang tidak rutin dengan berbagai alternatif cara.

SMP Negeri 1 Wiradesa merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Pekalongan yang telah menerapkan Kurikulum 2013. Namun hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Wiradesa ini belum maksimal, khususnya dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Wiradesa materi geometri dianggap paling sulit dibandingkan dengan

materi lainnya. Hal ini ditunjukkan oleh hasil ujian nasional (UN) Matematika siswa SMP Negeri 1 Wiradesa tahun 2014/2015 pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Persentase Penguasaan Materi Soal-Matematika
UN Siswa SMP Negeri 1 Wiradesa Tahun 2014/2015
(Sumber: Puspendik Balitbang Kemdikbud RI)

No	Materi	Sekolah	Kota/Kab	Prop.	Nasional
1	Operasi Bilangan	82,73%	49,05%	51,99%	60,64%
2	Operasi Aljabar	74,55%	44,09%	46,75%	57,28%
3	Bangun Geometris	67,71%	42,16%	44,03%	52,04%
4	Statistika dan Peluang	79,17%	50,19%	52,64%	60,78%

Berdasarkan tabel 1.1, penguasaan siswa SMP Negeri 1 Wiradesa terhadap materi geometri masih rendah. Di samping menemukan masalah rendahnya prestasi belajar siswa dalam materi geometri ketika ujian nasional, dilakukan pula wawancara dengan salah satu guru matematika yang mengampu kelas VII di SMP Negeri 1 Wiradesa, Ibu Atiek Noor Pradani, tentang masalah dalam pembelajaran geometri khususnya segiempat di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Beberapa masalah yang paling relevan adalah siswa di SMP Negeri 1 Wiradesa masih kesulitan jika dihadapkan dalam soal-soal *non-routine* dan berhubungan dengan materi geometri. Guru juga menyatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah hanya menggunakan penyelesaian persoalan yang biasa tanpa memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran matematika yang dilakukan dengan cara itu mengakibatkan siswa hanya menguasai pengetahuan yang bersifat prosedural. Sehingga siswa lebih fokus dalam berhitung dan menggunakan rumus daripada menyelesaikan masalah dengan mengembangkan

kemampuan berpikir kreatifnya, serta siswa menjadi tidak terbiasa menyelesaikan soal dengan cara atau jawaban yang bervariasi.

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan sebuah persoalan matematika tidak hanya bergantung pada proses pembelajarannya saja, melainkan bergantung pula pada faktor dari siswa itu sendiri. Sejalan dengan pentingnya kemampuan berpikir kreatif siswa, maka perlu dikaji pula faktor-faktor penyebab kesulitan siswa sehingga dapat dilakukan tindakan yang tepat untuk mengatasi masalah sebagai upaya meningkatkan hasil pembelajaran. Salah satu faktor dari siswa yang seringkali menjadi penghambat dan pendukung keberhasilan siswa, diantaranya adalah gaya belajar siswa. Siswa masih terpola dengan gaya belajar yang mengandalkan hafalan dan aplikasi rumus sehingga ketika dihadapkan dengan soal-soal *non-routine* akan mengalami kesulitan. Gaya belajar merupakan salah satu variabel yang penting dan menyangkut cara siswa memahami pelajaran di sekolah khususnya pelajaran matematika. Gaya belajar tiap siswa tentunya berbeda satu sama lain, ada yang lebih senang belajar dengan melihat gambar-gambar, ada juga siswa yang lebih senang belajar dengan mendengarkan penjelasan dari orang lain atau berdiskusi, bahkan ada pula yang senang belajar dengan melakukan aktivitas menggerakkan anggota tubuh atau memanipulasi suatu objek dan praktik. DePorter & Hernacki (2015: 112) mengategorikan gaya belajar menjadi tiga dilihat dari kecenderungan perilakunya yaitu gaya belajar *visual*, gaya belajar *auditorial*, dan gaya belajar *kinestetik*. Oleh karena gaya belajar siswa yang berbeda, maka sangat penting bagi guru untuk menganalisis gaya belajar siswanya sehingga diperoleh informasi-

informasi yang dapat membantu guru untuk memahami perbedaan di dalam kelas dan dapat melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Sebagaimana hasil penelitian Abdullah (2016: 3) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan model pembelajaran, salah satu alternatif model pembelajaran matematika yang dapat digunakan untuk mengembangkan berpikir kreatif siswa yang dimaksud adalah model pembelajaran aktif. Safitri (2014:11) mengemukakan bahwa model pembelajaran yang aktif serta dapat mendorong peserta didik mengembangkan berpikir kreatifnya yaitu model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending (CORE)*. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian, model pembelajaran *CORE* yang dikembangkan oleh Miller&Calfee (2004) memiliki beberapa ciri-ciri atau keunggulan yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Humaira (2014:32) menjelaskan pada tahap *connecting*, informasi baru yang diterima oleh siswa dihubungkan dengan apa yang diketahui sebelumnya. Selama tahap *organizing*, siswa mengambil kembali ide-ide mereka dan siswa secara aktif mengatur atau mengorganisasikan kembali pengetahuan mereka. Pada tahap *reflecting*, siswa dengan bimbingan guru bersama-sama meluruskan kekeliruan siswa dalam mengorganisasikan pengetahuannya tadi. Sedangkan tahap *extending*, yaitu tahap yang bertujuan untuk berpikir, mencari, menemukan, dan menggunakan konsep yang telah dipelajari, seperti permasalahan dalam kehidupan nyata (sehari-hari). Tahap *extending* meliputi kegiatan dimana siswa menunjukkan bahwa mereka dapat menerapkan belajar untuk masalah yang signifikan dalam pengaturan yang baru.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media yang menarik akan mempengaruhi hasil dari suatu pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan digunakan media pembelajaran kartu kerja. Hudojo sebagaimana yang dikutip Wardani (2014) mengungkapkan kartu kerja dalam matematika merupakan suatu sarana untuk menyampaikan ide atau informasi melalui instruksi-instruksi yang disajikan secara tertulis pada kartu-kartu. Melalui kartu kerja siswa membangun pengetahuan matematika melalui serangkaian instruksi sehingga siswa menemukan konsep dari pengetahuan tersebut. Selain itu, kartu kerja ini juga memuat serangkaian tugas yang mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif. Penggunaan model pembelajaran *CORE* serta media pembelajaran kartu kerja ini diharapkan dapat membimbing siswa untuk memperbaiki proses belajar sehingga siswa lebih senang dalam belajar serta siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematisnya.

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai **“ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA SMP DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *CORE* BERBANTUAN KARTU KERJA”**. Dengan diadakan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru matematika merancang model atau strategi pembelajaran untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika serta guru dapat memahami karakteristik siswa dilihat dari gaya belajarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII setelah mendapatkan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja mencapai ketuntasan klasikal?
2. Apakah melalui implikasi model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII materi segiempat?
3. Bagaimana deskripsi kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar siswa kelas VII dengan menggunakan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja?

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar siswa kelas VII melalui model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja. Analisis dilakukan pada pembelajaran matematika materi segiempat kelas VII di SMP Negeri 1 Wiradesa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII setelah mendapatkan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja mencapai ketuntasan klasikal.
2. Mengetahui melalui implikasi model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII materi segiempat.
3. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar siswa kelas VII dengan menggunakan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang telah diperoleh dari penelitian ini dijabarkan dalam manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan.
2. Dapat menjadi referensi model pembelajaran untuk digunakan di kelas dalam upaya menganalisis tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII.
3. Dapat menjadi referensi dalam mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis dan memperoleh tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII.
4. Dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Dapat mengaplikasikan materi perkuliahan yang didapatkan
2. Dapat memperoleh pelajaran dan pengalaman dalam menganalisis tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII.
3. Dapat menambah pengalaman mengajar di lingkungan sekolah dengan menggunakan model pembelajaran *CORE* sesuai dengan langkah-langkahnya.
4. Dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia.

1.6 Penegasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dan mewujudkan kesatuan pandangan dan kesamaan pemikiran, perlu kiranya ditegaskan istilah-istilah yang berhubungan dengan penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Analisis

Secara umum analisis adalah kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* (2017), analisis adalah penyelidikan suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya, (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).

Dalam penelitian ini analisis yang dimaksud adalah penyelidikan dan penguraian data kuantitatif maupun data kualitatif tentang kemampuan berpikir

kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar siswa SMP dengan menggunakan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja.

1.6.2 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kemampuan berpikir kreatif matematis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk menyelesaikan persoalan matematika, mengajukan gagasan atau ide baru dalam menyelesaikan persoalan matematika pada materi luas dan keliling persegi, persegi panjang, dan jajargenjang. Indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) kelancaran (*fluency*), (2) keluwesan (*flexibility*), (3) keaslian (*originality*), dan (4) terperinci (*elaboration*).

1.6.3 Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan tahapan berpikir kreatif ketika menyelesaikan soal-soal matematika berdasarkan produk atau hasil kreativitas siswa. Menurut Siswono dalam Richardo dkk (2014:143) tingkat berpikir kreatif matematis dibagi menjadi 5 tingkatan berdasarkan ketercapaiannya dalam indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu, tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), dan tingkat 0 (tidak kreatif). Acuan ini dapat terpenuhi jika siswa belum pernah menyelesaikan persoalan matematika dengan menggunakan ide pemikirannya sendiri yang dapat diketahui melalui kegiatan wawancara.

1.6.4 Gaya Belajar

Gaya belajar adalah sebuah pendekatan atau suatu cara yang dimiliki seseorang dan digunakan untuk memperoleh, menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi pada proses belajar. Untuk menentukan gaya belajar siswa akan digunakan gaya belajar dari DePorter & Hernacki (2015:112) yang menyatakan bahwa seseorang dapat memiliki 3 jenis gaya belajar yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik, atau disingkat V-A-K.

1.6.5 Model Pembelajaran *CORE*

Model pembelajaran *CORE* adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri (Azizah, 2012:102). *CORE* merupakan singkatan dari empat kata yang memiliki kesatuan fungsi dalam proses pembelajaran yaitu *connecting*, *organizing*, *reflecting*, dan *extending*. Tahap-tahap tersebut digunakan untuk menghubungkan informasi lama dengan informasi baru, mengorganisasikan sejumlah materi yang bervariasi, merefleksikan segala sesuatu yang siswa pelajari, dan mengembangkan lingkungan belajar.

1.6.6 Kartu Kerja

Menurut Hudojo dalam Wardani (2014) kartu kerja dalam matematika adalah suatu sarana untuk menyampaikan ide atau informasi melalui instruksi-instruksi yang disajikan secara tertulis pada kartu-kartu. Dalam penelitian ini kartu kerja dibuat dalam empat warna yang masing-masing mewakili tiap tahapan dari model pembelajaran *CORE*. Selain itu, kartu kerja ini juga memuat serangkaian

tugas dan instruksi yang dapat mengarahkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

1.6.7 Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar klasikal yaitu suatu kelas dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar klasikal jika banyaknya siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar individu 75 sekurang-kurangnya adalah 75%. SMP Negeri 1 Wiradesa menetapkan KKM individual pada mata pelajaran matematika adalah 75. Ketuntasan belajar klasikal yang digunakan adalah batas minimum ketuntasan klasikal yang ideal yaitu 75%.

1.6.8 Materi Pokok Segiempat

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013 Revisi 2016 kelas VII SMP, segiempat merupakan salah satu materi yang harus dipelajari dan dikuasai siswa. Sub materi yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi sifat-sifat, persegi, persegi panjang, dan jajargenjang.

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir, yang masing-masing diuraikan sebagai berikut.

1.7.1 Bagian Awal

Bagian ini terdiri atas halaman judul, halaman kosong, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

1.7.2 Bagian Isi

Bagian ini merupakan bagian pokok skripsi yang terdiri atas 5 bab, yaitu sebagai berikut.

1.7.2.1 Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

1.7.2.2 Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi teori yang melandasi permasalahan skripsi, pokok bahasan yang terkait dengan pelaksanaan penelitian, kerangka berpikir, dan penelitian yang relevan.

1.7.2.3 Bab 3 Metode Penelitian

Bab ini berisi pendekatan penelitian, data dan sumber data, metode pengumpulan data, instrument penelitian, prosedur penelitian, teknis analisis data, dan pemeriksaan keabsahan data.

1.7.2.4 Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan peneliti.

1.7.2.5 Bab 5 Penutup

Bab ini berisi simpulan dan saran dalam penelitian.

1.7.3 Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Teori-teori yang mendukung dalam penelitian ini meliputi belajar, kemampuan berpikir kreatif matematis, tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis, gaya belajar, pembelajaran model *CORE*, teori belajar yang mendukung, kartu kerja, dan tinjauan materi segiempat.

2.1.1 Belajar

Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Siswa yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu menyelesaikan sebuah persoalan, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri dan berkuat dengan berbagai alasan. Siswa dalam hal ini dipandang sebagai individu yang selalu memeriksa informasi baru yang berlawanan dengan prinsip-prinsip yang telah ada dan merevisi prinsip-prinsip tersebut apabila sudah dianggap tidak bisa digunakan lagi (Rifa'I & Anni, 2012: 114). Proses belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang. Sebagai upaya memperoleh pemahaman atau pengetahuan, siswa mengkonstruksi atau membangun pemahamannya terhadap fenomena yang ditemui dengan menggunakan pengalaman dan keyakinan yang dimiliki.

Pengetahuan bukanlah hasil pemberian dari orang lain seperti guru, akan tetapi hasil dari proses mengkonstruksi yang dilakukan setiap individu. Pengetahuan hasil dari pemberian tidak akan bermakna. Adapun pengetahuan yang diperoleh melalui proses mengkonstruksi pengetahuan itu oleh setiap individu akan memberikan makna mendalam atau lebih dikuasai dan lebih lama tersimpan atau diingat dalam setiap individu. Menurut Rifa'i & Anni (2012) terdapat empat asumsi tentang belajar dalam konstruktivisme, sebagai berikut.

- a. Pengetahuan secara fisik dikonstruksikan oleh siswa yang terlibat dalam belajar aktif.
- b. Pengetahuan secara simbolik dikonstruksikan oleh siswa yang membuat representasi atau kegiatannya sendiri.
- c. Pengetahuan secara sosial dikonstruksikan oleh siswa yang menyampaikan maknanya kepada orang lain.
- d. Pengetahuan secara teoritik dikonstruksikan oleh siswa yang mencoba menjelaskan objek yang benar-benar tidak dipahami.

Dalam kegiatan belajar di pengaruhi oleh beberapa faktor. Rumini dalam Martyanti (2013:16) mengungkapkan faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal merupakan segala faktor yang berasal dari luar siswa, contohnya yaitu lingkungan, guru, model pembelajaran, metode mengajar, media pembelajaran, dan lain-lain. Sedangkan faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi belajar siswa dari diri siswa sendiri seperti motivasi, kecerdasan, rasa percaya diri, sikap, dan lain-lain.

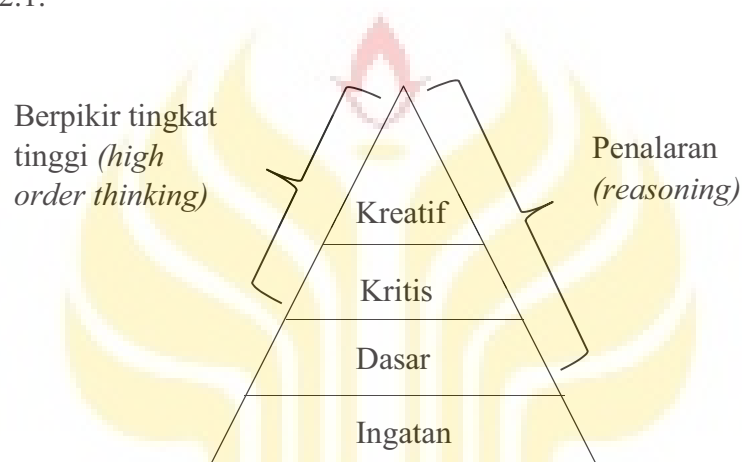
2.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Berpikir merupakan suatu bagian yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Berpikir terdiri dari beberapa jenis, salah satunya berpikir kreatif. Martin sebagaimana dikutip dalam Prianggono (2012) mengungkapkan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk. Bishop menambahkan dalam Pehkonen (1997) bahwa seseorang harus memiliki dua komponen berpikir yang berbeda dalam berpikir matematis, yaitu berpikir kreatif yang bersifat intuitif dan berpikir analitik yang bersifat logis.

Pehkonen dalam Siswono (2010:17) mengatakan berpikir kreatif matematis sebagai kombinasi dari berpikir logis dan divergen yang didasarkan pada intuisi namun masih dalam kesadaran yang memperhatikan fleksibilitas, kefasihan dan kebaruan. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah, maka pemikiran divergen akan menghasilkan ide atau gagasan baru. Berpikir logis melibatkan proses rasional dan sistematis untuk memeriksa dan membuat simpulan. Sedangkan berpikir divergen dianggap sebagai kemampuan berpikir untuk mencari ide-ide untuk menyelesaikan masalah. Pada dasarnya berpikir kreatif matematis merupakan suatu kegiatan mental yang digunakan untuk membangun ide atau gagasan baru dengan melalui beberapa tahap yang terdiri atas mensintesis ide (fakta-fakta yang diketahui), membangkitkan ide-ide, merencanakan penerapan dan menerapkan ide

Krulik dan Rudnik, sebagaimana dikutip Siswono (2010), menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan salah satu tingkat tertinggi seseorang dalam

berpikir, yaitu dimulai ingatan (*recall*), berpikir dasar (*basic thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*). Berpikir yang tingkatannya di atas ingatan (*recall*) dinamakan penalaran (*reasoning*) dan berpikir yang tingkatnya di atas berpikir dasar dinamakan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*). Tingkat berpikir menurut Krulik dan Rudnik tersebut disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tingkat Berpikir Menurut Krulik dan Rudnik

Menurut Munandar (2012) berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*) dan terperinci (*elaboration*).

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan terperinci (*elaboration*). Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan menyelesaikan masalah matematika secara tepat yaitu jawaban yang diperoleh relevan dengan masalah yang disajikan dan arus pemikiran lancar yaitu diharapkan agar jawaban sesuai

yang diminta. Produktivitas siswa untuk menghasilkan jawaban yang benar serta kesulitan untuk menyelesaikan masalah juga akan dinilai dan dieksplor untuk menambah hasil deskripsi tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan menyelesaikan persoalan matematika melalui berbagai macam cara penyelesaian namun tetap mendapatkan jawaban masalah yang sesuai. Siswa diharapkan mampu menjelaskan setiap cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Produktivitas siswa dalam berbagai ide penyelesaian dan tingkat kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal juga akan dinilai dan dieksplor untuk menambah deskripsi hasil tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Keaslian (*originality*) adalah kemampuan menjawab masalah matematika dengan menggunakan bahasa, cara, atau idenya sendiri. Jawaban dari masalah tidak tunggal melainkan terdapat variasi jawaban yang tepat. Tujuan utamanya bukan untuk mendapatkan jawaban tetapi lebih menekankan pada proses bagaimana tahapan untuk sampai pada suatu jawaban mengacu pada kemampuan siswa memberikan jawaban yang berbeda dengan yang lain dan bernilai benar. Siswa diharapkan menyelesaikan soal dengan pemikirannya sendiri. Keaslian jawaban siswa akan dinilai dan dieksplor lebih jauh untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Terperinci (*elaboration*) adalah kemampuan menjawab secara rinci atau detail terhadap masalah yang diberikan mengacu pada kemampuan siswa mengembangkan, menambah dan memperkaya suatu gagasan.

Dalam penelitian ini, aspek-aspek berpikir kreatif yang diukur berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar (2012:59) dalam Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Aspek	Indikator
<i>Fluency</i>	Kemampuan menghasilkan jawaban yang relevan dan bernilai benar
<i>Flexibility</i>	Kemampuan memiliki arus pemikiran lancar Kemampuan menghasilkan berbagai macam ide dengan pendekatan yang berbeda
<i>Originality</i>	Kemampuan memiliki arah pemikiran yang berbeda Kemampuan memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang jarang diberikan kebanyakan orang.
<i>Elaboration</i>	Kemampuan Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan

Sumber : Munandar (2012:59)

Abdullah (2016:2) menambahkan dalam pembelajaran matematika, guru diharapkan dapat mengangkat pemahaman siswa, bagaimana cara memecahkan persoalan matematika dan kreativitas siswa serta pendalaman dalam berpikir matematika sesuai dengan kemampuan siswa tersebut.

Berpikir kreatif matematis sangat dibutuhkan untuk menemukan jawaban yang tepat, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan untuk menghasilkan jawaban yang benar ketika menyelesaikan persoalan matematika.

2.1.3 Tingkat Berpikir Kreatif Matematis

Setiap orang dapat diasumsikan memiliki kreativitas, namun tingkat kreativitas tersebut berbeda. Siswono dalam Richardo dkk (2014:143)

mengklasifikasikan tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang terdiri dari lima tingkat berdasarkan ketercapaian indikator kemampuan berpikir kreatif matematisnya yaitu, Level 4 (Sangat Kreatif), Level 3 (Kreatif), Level 2 (Cukup Kreatif), Level 1 (Kurang Kreatif), dan Level 0 (Tidak Kreatif). Keterangan lebih lanjut mengenai tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa hasil penelitian Siswono (2010:551) dapat dilihat dalam Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Level	Keterangan
Level 4 (Sangat Kreatif)	Siswa memenuhi semua komponen berpikir kreatif.
Level 3 (Kreatif)	Siswa memenuhi komponen kefasihan, fleksibilitas, dan terperinci atau kefasihan, keaslian, atau terperinci.
Level 2 (Cukup Kreatif)	Siswa hanya memenuhi dua komponen fleksibilitas dan terperinci atau kebaruan dan terperinci atau kebaruan dan kefasihan
Level 1 (Kurang Kreatif)	Siswa hanya memenuhi satu indikator yaitu kefasihan, atau terperinci.
Level 0 (Tidak Kreatif)	Siswa tidak mampu memenuhi kriteria sama sekali

Sumber : Siswono (2010:551)

2.1.4 Gaya Belajar

2.1.4.1 Konsep Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan sebuah pendekatan yang menjelaskan mengenai bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh oleh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda (Ghufron & Risnawita, 2014: 42). Gaya belajar menurut DePorter & Hernacki (2015: 110) adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.

Brown dalam Gilakjani (2012) mendefinisikan gaya belajar sebagai cara individu dalam menerima dan memproses informasi dalam situasi belajar. Senada dengan pendapat Brown, Felder & Silverman dalam Franzoni (2009:18), menyatakan bahwa gaya belajar didefinisikan sebagai karakteristik, kekuatan dan preferensi dalam cara orang menerima dan memproses informasi. James & Gardner dalam Ghufon & Risnawita (2014: 42) berpendapat bahwa gaya belajar adalah cara yang kompleks di mana para siswa menganggap dan merasa paling efektif dan efisien dalam memproses, menyimpan, dan memanggil kembali apa yang telah mereka pelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar merupakan cara paling efektif dan efisien bagi seseorang dalam mengumpulkan, menyerap, mengatur, dan mengolah informasi selama proses belajar. Tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama, sekalipun mereka bersekolah dan duduk di kelas yang sama. Kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap materi pelajaran sudah pasti berbeda tingkatannya, ada yang cepat, sedang, dan bahkan ada yang sangat lambat (Ghufon & Risnawita, 2014: 38). Oleh karena itu, mereka seringkali harus menempuh cara yang berbeda dalam memahami sebuah informasi atau materi pelajaran yang sama. Ghufon & Risnawati (2014: 38-39) menjelaskan lebih lanjut mengenai gaya belajar siswa. Sebagian siswa lebih suka guru mereka mengajar dengan cara menuliskan segalanya di papan tulis agar siswa bisa membaca kemudian memahaminya. Namun sebagian siswa lain lebih suka guru mereka mengajar dengan cara menyampaikan secara lisan dan mereka

mendengarkan untuk bisa memahaminya. Sementara itu, ada siswa yang lebih suka langsung mempraktekkan materi yang disampaikan.

Menurut Peng (2002) dan DePorter & Hernacki (2015:112), terdapat tiga jenis gaya belajar yaitu gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik atau disingkat V-A-K. Siswa dengan gaya belajar visual cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat, siswa dengan gaya belajar auditorial cenderung belajar melalui apa yang mereka dengar, sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik belajar melalui gerak dan sentuhan. Setiap siswa memiliki ketiga gaya belajar tersebut, hanya saja satu gaya biasanya lebih mendominasi.

Jika seseorang mampu mengenali gaya belajar sendiri, maka orang tersebut dapat mengelola pada kondisi apa, di mana, dan bagaimana dia dapat memaksimalkan belajar (Rijal, 2015:16). Dengan kata lain, siswa yang mampu mengenali gaya belajar yang akrab dengannya, maka siswa tersebut dapat mengambil langkah-langkah penting untuk membantu dirinya belajar lebih cepat, mudah, dan sukses. Beberapa manfaat lain mengenali gaya belajar menurut Awla (2014:242) yaitu: (1) membantu siswa dalam memecahkan masalah secara lebih efektif; (2) siswa lebih berhasil dalam menangani masalah mereka, bahkan lebih baik dalam mengendalikan kehidupan mereka sendiri; (3) kepercayaan diri siswa meningkat sehingga siswa dapat mengontrol belajar mereka sendiri dan guru dapat bertindak sebagai fasilitator belajar; dan (4) membantu guru dalam mendesain rencana pembelajaran yang cocok dengan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar, siswa perlu dibantu dan diarahkan untuk mengenali gaya

belajar yang sesuai dengan dirinya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Bire *et al*, 2014:169).

Dalam penelitian ini, gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik digolongkan dengan memodifikasi karakteristik menurut Peng (2002) dan DePorter & Hernacki (2015).

2.1.4.2 Tipe Gaya Belajar

2.1.4.2.1 Gaya Belajar Visual

Ozbas (2013: 53) menyatakan bahwa siswa yang mempunyai gaya belajar visual lebih memilih alat bantu berupa foto, gambar, atau tabel. Mereka memperoleh informasi melalui sarana visual seperti diagram dan video (Awla, 2014). Siswa dengan gaya belajar visual lebih suka membaca makalah dan memperhatikan ilustrasi yang ditempelkan pembicara di papan tulis (DePorter & Hernacki, 2015: 114).

Beberapa karakteristik yang cenderung dimiliki oleh orang dengan gaya belajar visual menurut DePorter & Hernacki (2015: 116) yaitu: (1) rapi dan teratur; (2) berbicara dengan cepat; (3) teliti terhadap detail; (4) mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun presentasi; (5) pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka; (6) mengingat apa yang dilihat, daripada yang didengar; (7) biasanya tidak terganggu oleh keributan; (8) mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis, dan seringkali minta bantuan orang untuk mengulanginya; (9) pembaca cepat dan tekun; (10) lebih suka membaca daripada dibacakan; dan (11) lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato.

Sementara itu, karakteristik siswa dengan gaya belajar visual secara garis besar menurut Peng (2002:1) antara lain: (1) lebih mudah untuk memproses informasi dalam bentuk tampilan visual seperti instruksi tertulis, catatan, diagram, dan gambar; dan (2) lebih sering menggunakan catatan yang lengkap untuk menyerap informasi dan lebih mudah memahami instruksi tertulis daripada instruksi lisan.

2.1.4.2.2 Gaya Belajar Auditorial

Siswa dengan gaya belajar auditorial lebih suka mendengarkan materi dan kadang-kadang kehilangan urutannya jika mereka mencoba mencatat materinya selama presentasi berlangsung (DePorter & Hernacki, 2015: 114). Gilakjana (2012:106) berpendapat bahwa siswa dengan gaya belajar auditorial lebih suka menemukan informasi dengan mendengarkan dan menginterpretasikan informasi dengan memperhatikan nada, penekanan, dan kecepatan. Mereka mendapatkan pengetahuan dari membaca dengan keras dan mungkin tidak dapat memanfaatkan informasi tertulis Awla (2014:242).

Beberapa karakteristik yang cenderung dimiliki oleh orang dengan gaya belajar auditorial menurut DePorter & Hernacki (2015: 118) yaitu: (1) berbicara kepada diri sendiri saat bekerja; (2) mudah terganggu oleh keributan; (3) menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca; (4) senang membaca dengan keras dan mendengarkan; (5) merasa kesulitan untuk menulis tetapi hebat dalam bercerita; (6) berbicara dengan irama yang terpola; (7) biasanya pembicara yang fasih; (8) belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat; (9) suka berbicara, suka berdiskusi,

dan menjelaskan sesuatu panjang lebar; dan (10) lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya.

Sementara itu, karakteristik siswa dengan gaya belajar auditorial secara garis besar menurut Peng (2002:1) antara lain: (1) lebih mudah untuk memproses informasi dalam bentuk nonvisual seperti penjelasan lisan, diskusi, dan menyimak apa yang orang lain katakan; dan (2) informasi tertulis kurang bermakna, hingga informasi tersebut diucapkan atau dibaca nyaring.

2.1.4.2.3 Gaya Belajar Kinestetik

Gilakjani (2012), menyatakan bahwa siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik biasanya belajar dengan aktif. Siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih baik dalam aktivitas bergerak dan interaksi kelompok (DePorter & Hernarcki, 2015: 114). Awla (2014:242) menambahkan bahwa siswa dengan gaya belajar kinestetik menikmati istirahat yang teratur, bekerja dengan objek yang dapat disentuh, dan bergerak di sekitar ruangan.

Beberapa karakteristik yang cenderung dimiliki oleh orang dengan gaya belajar kinestetik menurut DePorter & Hernacki (2015: 118) yaitu: (1) berbicara dengan perlahan; (2) menanggapi perhatian fisik; (3) menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka; (4) selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak; (5) belajar melalui manipulasi dan praktik; (6) menghafal dengan cara berjalan dan melihat; (7) menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca; (8) banyak menggunakan isyarat tubuh; (9) tidak dapat duduk diam untuk waktu lama; (9) tidak dapat mengingat geografi, kecuali jika mereka memang telah pernah

berada di tempat ini; (10) kemungkinan tulisannya jelek; dan (11) menyukai permainan yang menyibukkan.

Sementara itu, karakteristik siswa dengan gaya belajar kinestetik secara garis besar menurut Peng (2002:1) antara lain: (1) lebih mudah memproses informasi dengan melakukan gerakan (*moving*), mempraktikkan (*doing*), dan menyentuh (*touching*), dan menikmati bekerja menggunakan tangan; dan (2) suka menyaring intisari materi pembelajaran sebelum memutuskan untuk membacanya secara detail.

2.1.5 Model Pembelajaran *CORE*

Model Pembelajaran *CORE* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri. *CORE* merupakan singkatan dari *connecting*, *organizing*, *reflecting*, dan *extending* (Azizah et al., 2012:102). Menurut Calfee, et al. sebagaimana dikutip oleh Dwijayanti & Kurniasih (2014:191) menyatakan bahwa model pembelajaran *CORE* meliputi beberapa jenjang diantaranya siswa menghubungkan (*connecting*) dan mengorganisasikan (*organizing*) pengetahuan baru dengan pengetahuan lama yang siswa miliki kemudian memikirkan konsep yang sedang dipelajari (*reflecting*) serta diharapkan siswa dapat memperluas pengetahuan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung (*extending*).

The CORE model incorporates four essential konstruktivist elements; it connect to student knowledge, organizes new content for the student, provides oportunity for students to reflect strategically, and gives students occasions to extend learning (Calfee, 2010:133). Dalam garis besarnya dapat diartikan model

CORE ini menggabungkan empat unsur penting konstruktivis, yaitu terhubung ke pengetahuan siswa, mengatur konten (pengetahuan) baru siswa, memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikannya, dan memberi kesempatan siswa untuk memperluas pengetahuan. Menurut Azizah *et.al.*, (2012:102), dalam model pembelajaran *CORE* terdapat empat hal yang dibahas, yaitu (1) diskusi menentukan koneksi untuk belajar; (2) diskusi membantu mengorganisasikan pengetahuan; (3) diskusi yang baik dapat meningkatkan berpikir reflektif; (4) diskusi membantu memperluas pengetahuan siswa. Pada pelaksanaannya, pembelajaran model *CORE* dilaksanakan melalui empat tahap tersebut yang dijabarkan sebagai berikut.

1. *Connecting (C)*, merupakan kegiatan mengkoneksikan informasi lama dan informasi baru. Penerapan dalam hal ini berupa kegiatan mengingat kembali informasi lama yang kemudian dihubungkan dengan informasi baru sehingga didapat suatu keterkaitan antara keduanya.
2. *Organizing (O)*, merupakan kegiatan mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi sehingga didapat simpulan akhir. Penerapan dalam hal ini berupa kegiatan diskusi untuk menyusun langkah-langkah menemukan suatu simpulan.
3. *Reflecting (R)*, merupakan kegiatan memikirkan kembali, mendalami, dan menggali informasi yang sudah diperoleh. Penerapan dalam hal ini berupa kegiatan diskusi bersama antara siswa dengan dibimbing oleh guru bersama-sama meluruskan kekeliruan siswa dalam mengorganisasikan pengetahuan.
4. *Extending (E)*, merupakan kegiatan untuk mengembangkan, memperluas, menggunakan dan menemukan. Penerapan dalam hal ini dapat berupa kegiatan

menggunakan dan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh melalui latihan soal untuk melihat kemampuan siswa.

Adapun kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *CORE* yaitu :

- 1) Siswa aktif dalam belajar,
- 2) Melatih daya ingat siswa tentang suatu konsep,
- 3) Melatih kreativitas siswa menyelesaikan permasalahan,
- 4) Memberikan siswa pelajaran yang bermakna.

Kekurangan dari penggunaan model pembelajaran *CORE* yaitu :

- 1) Membutuhkan persiapan matang dari guru untuk melakukan pembelajaran ini,
- 2) Memerlukan banyak waktu,
- 3) Tidak semua materi dapat menggunakan model pembelajaran *CORE*.

Tahapan pembelajaran model *CORE* dapat dilihat dalam Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Tahapan-tahapan pembelajaran model *CORE*

Fase	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
Fase 1	Guru membantu siswa	Siswa memikirkan
<i>Connecting</i>	mengamati dan mengingat	keterkaitan antara
<i>Knowledge</i>	kembali informasi lama yang berhubungan	informasi lama dan informasi baru.
	informasi baru.	

Lanjutan Tabel 2.3 Tahapan-tahapan pembelajaran model *CORE*

Fase	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
Fase 2 <i>Organizing Information</i>	Guru membimbing siswa menyusun strategi dalam merumuskan akhir dari informasi baru yang dibahas bersama dalam kelompok.	Siswa mengambil ide-ide mereka dan secara aktif mengatur kembali pengetahuan mereka.
Fase 3 <i>Reflecting Learning</i>	Guru membantu siswa merefleksikan pembelajaran dalam kelompok dan membantu siswa memperbaiki kesalahpahaman materi oleh siswa.	Siswa memikirkan secara mendalam terhadap konsep yang dipelajari. Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru.
Fase 4 <i>Extending</i>	Guru memberikan latihan mandiri untuk mengukur kemampuan individu dalam menyerap informasi baru dan pemberian tugas rumah untuk lebih mengasah kemampuan masing-masing siswa.	Siswa mengerjakan latihan dan tugas yang diberikan oleh guru dengan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran.

2.1.6 Kartu Kerja

Hudojo dalam Wardani (2014) mengungkapkan kartu kerja dalam matematika merupakan suatu sarana untuk menyampaikan ide atau informasi melalui instruksi-instruksi yang disajikan secara tertulis pada kartu-kartu. Melalui kartu kerja siswa membangun pengetahuan matematika melalui serangkaian instruksi sehingga siswa menemukan konsep dari pengetahuan tersebut. Selain itu, kartu kerja ini juga memuat serangkaian tugas yang mengarahkan siswa dalam kegiatan penyelesaian persoalan matematika secara mandiri. Instruksi yang terdapat dalam setiap kartu akan menuntun siswa untuk memahami dari satu konsep ke konsep lain sehingga terbentuklah struktur - struktur matematika. Namun dalam satu kelas siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Siswa yang pandai akan menyelesaikan masalah dengan cepat dan yang kurang pandai akan lebih lambat. Oleh karena itu, dalam pembuatan kartu kerja harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Secara umum untuk kartu kerja terdiri dari beberapa tingkatan yang dibedakan oleh warna berbeda dalam tiap tingkatannya. Pada tingkat awal, kartu berisikan permasalahan untuk menghubungkan informasi lama dan informasi baru (*connecting*). Kartu kedua berisikan permasalahan yang membimbing siswa untuk menemukan pengetahuan baru hingga mendapatkan simpulan (*organizing*). Untuk kartu ketiga berisikan soal-soal yang cara penyelesaiannya merupakan langkah dari konsep yang diperoleh dari kartu pertama dan kedua untuk mempertajam pengetahuan siswa (*reflecting*). Kartu terakhir berisi latihan soal untuk

memantapkan konsep yang diperoleh siswa pada tiga tahap sebelumnya. Penggunaan kartu kerja dapat di lihat dari rangkaian pembelajaran sebagai berikut.

1. Guru mendesain kartu kerja berdasarkan kompetensi yang akan dicapai,
2. Guru memberikan stimulus pembelajaran yang akan dilaksanakan,
3. Guru menyampaikan aturan dalam penggunaan kartu kerja.

2.1.7 Model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja

Model pembelajaran *CORE* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang diajukan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada prinsipnya pelaksanaan model pembelajaran *CORE* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu agar pelaksanaan model pembelajaran *CORE* memberikan efek positif terhadap pembelajaran maka penggunaan model pembelajaran *CORE* dapat didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu kartu kerja. Hudojo dalam Wardani (2014) mengungkapkan bahwa kartu kerja dalam matematika merupakan suatu sarana untuk menyampaikan ide atau informasi melalui instruksi-instruksi yang disajikan secara tertulis pada kartu-kartu. Dari definisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan kartu kerja memungkinkan siswa untuk berpikir secara terstruktur dengan adanya instruksi-instruksi yang tertera pada kartu. Selain itu, dengan adanya kartu kerja dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena materi dalam kartu kerja disajikan dengan menarik dan mudah dipahami. Kartu kerja dinilai cukup mendukung dalam pembelajaran *CORE* dikarenakan sintak dalam model pembelajaran *CORE* dapat diaplikasikan dalam kartu kerja yang terdiri dari empat tahapan. Dengan adanya kartu kerja sebagai alat bantu dalam

pembelajaran *CORE* memungkinkan siswa untuk melaksanakan kegiatan *conecting, organizing, reflecting* dan *extending* lebih mudah. Pada penelitian ini penggunaan kartu kerja sesuai dengan tahapan pada model pembelajaran *CORE*. Pada kartu kerja pertama berwarna merah berisikan instruksi bagi siswa untuk menghubungkan informasi lama yang telah diperoleh sebelumnya dengan informasi yang baru diperoleh siswa (*connecting*). Kartu kerja kedua berwarna kuning berisikan instruksi bagi siswa untuk mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi yang sedang dipelajari sehingga didapat simpulan akhir (*organizing*). Kartu kerja ketiga berwarna hijau berisikan instruksi bagi siswa untuk mendalami dan menggali informasi yang sudah diperoleh siswa dilanjutkan dengan perwakilan salah satu kelompok siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (*reflecting*). Kartu kerja keempat berwarna biru berisikan instruksi bagi siswa untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan yang didapat dengan mengerjakan soal secara individu (*extending*). Dengan penggunaan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja ini memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih cepat daripada dengan model pembelajaran *CORE*. Selain itu dengan bantuan kartu kerja yang berisi instruksi-instruksi akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam berpikir. Pelaksanaan pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa langkah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, mempersiapkan peserta didik, dan memberikan motivasi untuk membangun percaya diri siswa.

2. Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok berdasarkan gaya belajarnya.
3. Guru membagikan kartu kerja pertama berwarna merah berisikan instruksi bagi siswa untuk menghubungkan informasi lama yang telah diperoleh sebelumnya dengan informasi yang baru diperoleh siswa (*connecting*).
4. Guru membagikan kartu kerja kedua berwarna kuning yang berisikan instruksi bagi siswa untuk mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi yang sedang dipelajari sehingga didapat simpulan akhir (*organizing*).
5. Guru membagikan kartu kerja ketiga berwarna hijau berisikan instruksi bagi siswa untuk mendalami dan menggali informasi yang sudah diperoleh dari kartu kerja tahap pertama dan kedua, kemudian dilanjutkan dengan perwakilan salah satu kelompok siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya (*reflecting*).
6. Guru membagikan kartu kerja keempat berwarna biru berisikan instruksi bagi siswa untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan yang didapat dengan mengerjakan soal secara individu (*extending*).
7. Guru melakukan evaluasi bersama siswa dan memberikan kesimpulan akhir dari pembelajaran.

2.1.8 Teori Belajar

Penelitian ini didasarkan pada beberapa teori belajar dalam pendidikan. Teori- teori yang terkait dengan pembelajaran model *CORE* diantaranya adalah teori belajar Piaget, teori belajar Vygotsky, dan teori belajar Bruner.

2.1.8.1 Teori Belajar J.Bruner

Pembelajaran *CORE* merupakan pembelajaran yang terdiri dari empat unsur dalam konstruktivis yaitu menghubungkan pengetahuan, mengatur pengetahuan baru, memberi kesempatan siswa untuk merefleksikan pengetahuan, dan memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan kemampuan. Hal ini sejalan dengan teori J.Bruner dimana Bruner menyatakan bahwa anak-anak berkembang melalui tiga tahap pengembangan mental yaitu *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Dalam proses belajar Bruner mengutamakan partisipasi aktif serta pemahaman materi. Untuk memahami materi siswa harus terlibat langsung dan dalam kegiatan mempelajari konsep.

1. Tahap *enactive*

Pada tahap *enactive* ditunjukkan melalui penghubungan pengetahuan yang dimiliki siswa misalnya siswa belajar dengan memanipulasi obyek-obyek secara langsung. Pada penelitian ini, tahap enaktif dilakukan dengan menunjukkan benda-benda di sekitar yang mempunyai bentuk dan sifat yang sama dengan materi yang diajarkan.

2. Tahap *iconic*

Pada tahap *iconic*, siswa memanipulasi obyek-obyek melalui gambar-gambar. Pada penelitian ini penerapannya dilakukan dengan penyajian gambar-gambar kontekstual tentang penerapan materi.

3. Tahap *symbolic*

Pada tahap ini siswa memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang objek tertentu. Siswa tidak lagi terikat dengan objek-objek pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini siswa mampu menggunakan notasi tanpa ketergantungan dengan objek riil. Penerapannya adalah pada rumus yang ada di materi.

Hubungan antara Teori Belajar Bruner dengan model pembelajaran *CORE* yaitu pada tahap *enactive* ditunjukkan melalui hubungan pengetahuan yang dimiliki siswa misalnya siswa yang telah mengetahui nama-nama benda dikelas kemudian menyebutkan benda-benda yang berbentuk segiempat. Pada pembelajaran *CORE* siswa mengatur pengetahuannya melalui suatu gambar bangun segiempat misalnya guru memberikan gambar kemudian siswa mengidentifikasi unsur-unsur segiempat yang terdapat di dalam gambar tersebut, dimana kegiatan ini sejalan dengan tahap *iconic*. Selain itu, pada tahap pembelajaran *CORE* yaitu mengembangkan pengetahuan, siswa mempelajari berbagai rumus luas dan keliling yang ditulis dalam simbol-simbol matematika. Hal ini sesuai dengan tahapan *symbolic* pada teori Bruner.

2.1.8.2 Teori Belajar Piaget

Piaget mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran yaitu (1) Belajar aktif, (2) Belajar melalui interaksi sosial, dan (3) Belajar melalui pengalaman sendiri. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru harus memperhatikan tiga prinsip utama pembelajaran seperti yang disebutkan oleh Piaget. Berdasarkan pendapat Piaget tersebut, maka pembelajaran *CORE* yang memuat empat tahapan dalam konstruktivis yaitu *connecting*, *organizing*, *reflecting*, dan *extending* sejalan dengan teori belajar Piaget. Pada prinsip pertama siswa belajar aktif dengan cara melakukan *connecting* dan *organizing* yaitu dengan berdiskusi dalam menggunakan pengetahuan lama untuk menemukan pengetahuan baru. Kegiatan yang sejalan dengan prinsip kedua yaitu *reflecting*. Pada kegiatan ini siswa berinteraksi dengan siswa lain dan guru untuk merefleksikan hasil diskusi. Sedangkan pada prinsip ketiga sejalan dengan kegiatan *extending* yaitu belajar dengan mengerjakan latihan-latihan soal.

2.1.8.3 Teori Belajar Vygotsky

Vygotsky mengemukakan bahwa kemampuan kognitif siswa berasal dari hubungan sosial dan kebudayaan. Pengetahuan seseorang juga dipengaruhi oleh situasi dan bersifat kolaboratif. Teori ini berkaitan dengan pembelajaran *CORE* karena dalam pembelajaran ini siswa melakukan diskusi untuk memahami materi yang dipelajari. Penerapan teori Vygotsky di dalam pembelajaran *CORE* yaitu terdapat pada saat diskusi dimana kelompok dirancang sehingga diperoleh kelompok yang berkemampuan heterogen. Dengan kemampuan yang berbeda ini, diharapkan agar terjadi kerjasama positif sehingga pembelajaran dapat mencapai

tujuan yang diinginkan. Dalam kegiatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati kinerja dari setiap siswa. Ketika terdapat siswa yang kesulitan, maka guru akan membimbingnya. Saat kemampuan siswa telah meningkat, guru mengurangi bimbingannya.

2.1.9 Tinjauan materi Segiempat

2.1.9.1 Persegi

Persegi adalah segiempat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku. Sifat-sifat yang dimiliki persegi adalah sebagai berikut.

- 1) Keempat sisinya samapanjang.
- 2) Keempat sudutnya siku-siku.
- 3) Kedua diagonal saling tegak lurus.
- 4) Kedua diagonalnya sama panjang
- 5) Kedua diagonal saling membagi dua sama panjang.
- 6) Kedua diagonalnya membagi sudut-sudut menjadi dua sama besar.
- 7) Memiliki 4 sumbu simetri.

Persegi memiliki semua keistimewaan yang ada pada segiempat lain. Salah satunya adalah memiliki empat sisi yang sama panjang. Perhatikan Gambar 2.2.

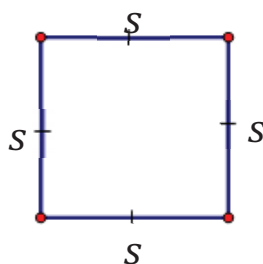
Apabila dimisalkan panjang sisinya adalah s maka,

$$\text{Rumus keliling persegi adalah } s + s + s + s = 4 \times s.$$

2.1

$$\text{Rumus luas daerah persegi adalah } s \times s = s^2$$

2.2



Gambar 2.2 Persegi

2.1.9.2 Persegi panjang

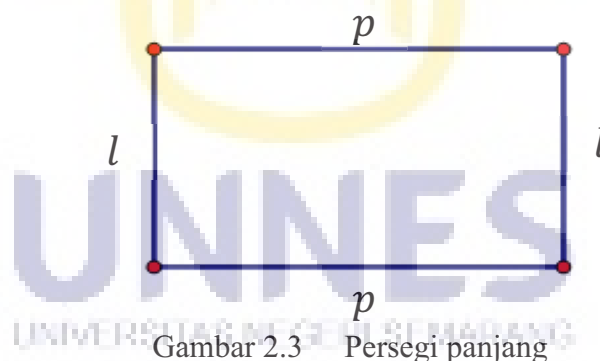
Persegi panjang adalah segiempat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan empat sudut siku-siku. Persegi panjang memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- 1) Sisi-sisi yang berhadapan sama panjang.
- 2) Keempat sudutnya siku-siku.
- 3) Kedua diagonalnya sama panjang
- 4) Kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang.
- 5) Memiliki 2 sumbu simetri.

Apabila dimisalkan pasangan sisi berhadapan adalah p untuk panjang dan l untuk lebar maka,

Rumus keliling persegi panjang adalah $p + l + p + l = 2 \times (p + l)$.	2.3
--	-----

Rumus luas daerah persegi panjang adalah $p \times l$.	2.4
---	-----



Gambar 2.3 Persegi panjang

2.1.9.3 Jajargenjang

Jajargenjang adalah suatu segiempat yang sisi-sisinya sepasang-sepasang sejajar. Sifat-sifat yang dimiliki jajargenjang yaitu sebagai berikut.

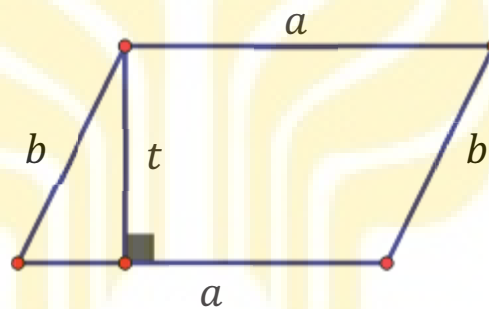
- 1) Sisi-sisi yang berhadapan sama panjang.
- 2) Sudut-sudut yang berhadapan sama besar.

- 3) Kedua diagonal saling membagi dua sama panjang
- 4) Jumlah sudut yang berdekatan adalah 180° .
- 5) Tidak memiliki sumbu simetri.

Apabila dimisalkan pasangan sisi berhadapan adalah a dan b , serta apabila dimisalkan sisi alasnya adalah a dan tingginya adalah t maka,

Rumus keliling jajargenjang adalah $a + b + a + b = 2 x (a + b)$	2.5
--	-----

Rumus luas daerah jajargenjang adalah $a x t$	2.6
---	-----



Gambar 2.4 Jajargenjang

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

Beladina, *et al* (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran *CORE* Berbantuan LKPD Terhadap Kreativitas Matematis Siswa” menyimpulkan bahwa kreativitas matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *CORE* lebih baik daripada kreativitas matematis siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif matematis tinggi akan menyelesaikan masalah dengan berbagai

alternatif cara. Sehingga siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif matematis tinggi cenderung memiliki prestasi belajar yang baik. Salah satu faktor yang dapat berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif siswa adalah gaya belajar. Dengan gaya belajar yang tepat, siswa akan lebih cepat menerima informasi dan mengolahnya. Seperti yang dikatakan oleh Sagitasari (2010), terdapat hubungan positif antara kreativitas dan prestasi siswa. Kreativitas siswa yang baik juga berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan penelitian dari Susilo (2011) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara gaya belajar dengan hasil prestasi dari siswa.

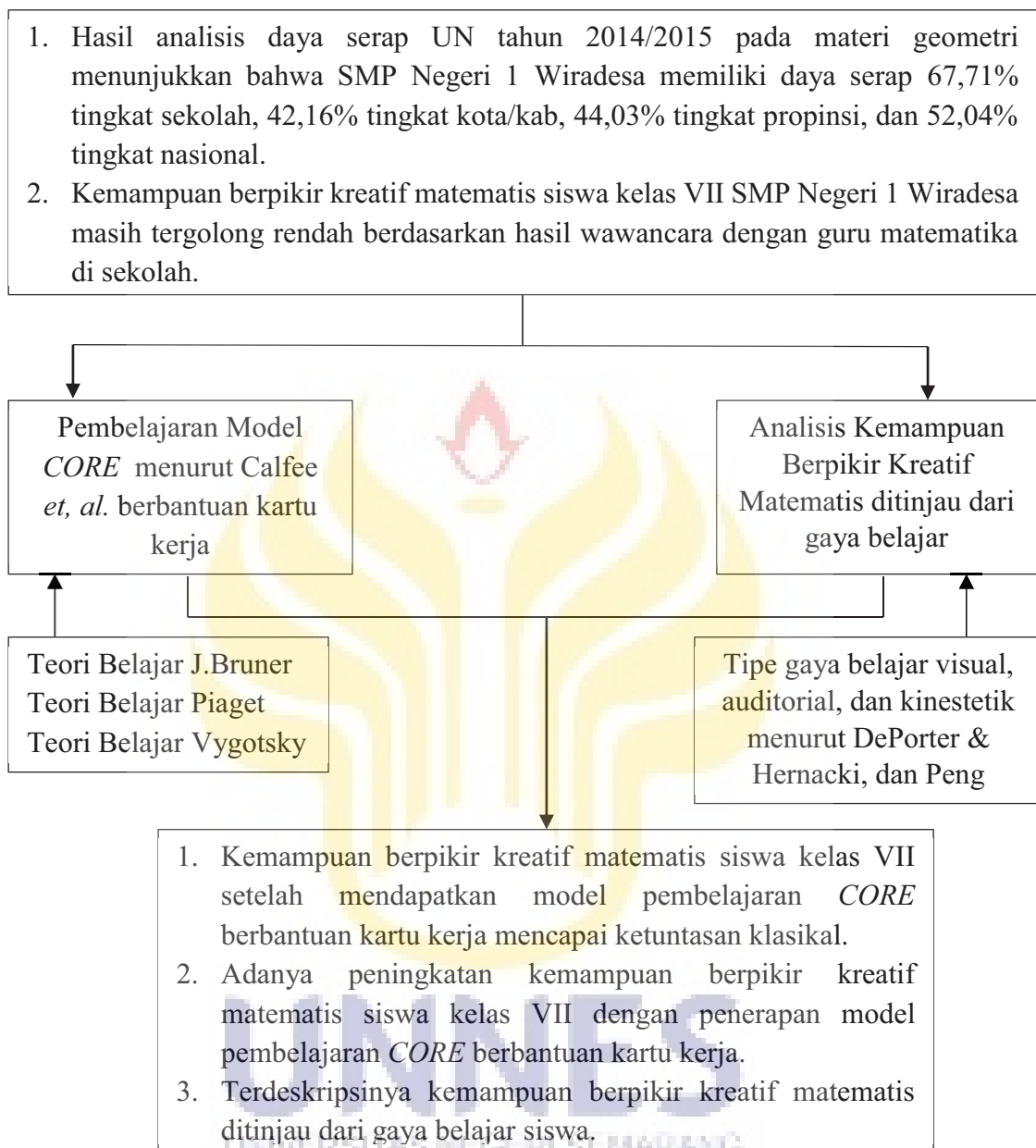
2.3 Kerangka Berpikir

Hasil evaluasi pembelajaran matematika di Indonesia masih tergolong rendah, salah satu penyebabnya adalah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang belum bisa ditampilkan secara maksimal. Hal ini diperkuat dengan hasil UN SMP Negeri 1 Wiradesa tahun 2014/2015 yang menunjukkan bahwa persentase penguasaan materi geometri tergolong rendah dibandingkan dengan materi UN yang lain. Ditambah dengan wawancara yang dilakukan dengan guru matematika kelas VII SMP Negeri 1 Wiradesa yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah hanya menggunakan pembelajaran sesuai kurikulum 2013 tanpa memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran matematika yang dilakukan dengan cara itu mengakibatkan siswa hanya menguasai pengetahuan yang bersifat prosedural. Sehingga siswa lebih fokus dalam berhitung dan menggunakan rumus daripada menyelesaikan masalah dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Dengan kemampuan berpikir

kreatif matematis yang baik, siswa akan terbiasa menyelesaikan soal-soal *non-routine* dan dapat mengaplikasikannya untuk menyelesaikan permasalahan matematis di dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, siswa masih terpola dengan gaya belajar yang mengandalkan hafalan dan aplikasi rumus sehingga ketika dihadapkan dengan soal-soal *non-routine* siswa akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya. Apabila tidak segera diatasi hal ini akan menjadi masalah dan membawa dampak buruk bagi proses pembelajaran di kelas, proses pembelajaran akan monoton dan siswa akan sulit menerima materi dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, perlu dikaji bagaimana siswa dapat belajar secara maksimal sehingga guru dapat menentukan strategi, model dan pendekatan dalam pembelajaran yang tepat. Sehingga proses pembelajaran maksimal dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Dalam hal ini model yang digunakan adalah model pembelajaran *CORE* (Calfee et.,al : 2011) berbantuan kartu kerja. Model ini mencakup empat tahap yang dapat mendukung kemampuan kreativitas matematis, yaitu *Connecting*, *Organizing*, *Reflecting*, dan *Extending*. Kartu kerja digunakan untuk menambah semangat belajar siswa karena adanya media yang menarik dalam pembelajaran. Model *CORE* dirasa cocok karena model ini mempunyai sintaks kinerja aktif dan dapat digunakan untuk memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sebagai alat bantu untuk lebih memudahkan alur pola pikir pada penelitian ini maka dapat dilihat kerangka berpikir pada Gambar 2.5.

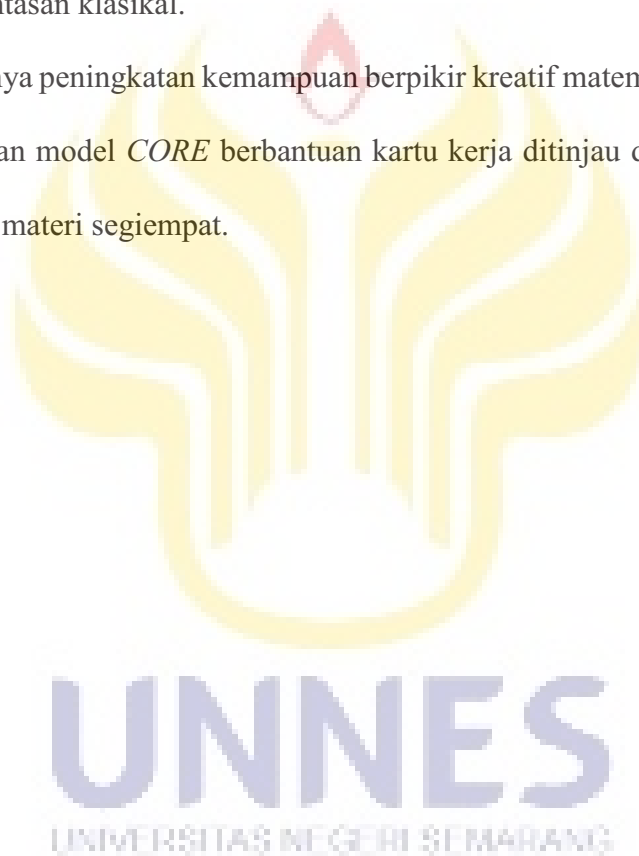


Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir tersebut maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII setelah mendapatkan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja mencapai ketuntasan klasikal.
2. Adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII dengan model *CORE* berbantuan kartu kerja ditinjau dari gaya belajarnya pada materi segiempat.



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII setelah mendapatkan model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja mencapai ketuntasan klasikal.
2. Model pembelajaran *CORE* berbantuan kartu kerja dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII materi segiempat.
3. Pencapaian indikator kemampuan berpikir kreatif matematis berdasarkan gaya belajar siswa.
 - a. Siswa dengan gaya belajar visual memiliki 3 tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu level 4 (sangat kreatif) untuk kelompok atas, level 3 (kreatif) untuk kelompok tengah, dan level 2 (cukup kreatif) untuk kelompok bawah.
 - b. Siswa dengan gaya belajar auditorial memiliki 3 tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu level 4 (sangat kreatif) untuk kelompok atas, level 3 (kreatif) untuk kelompok tengah, dan level 2 (cukup kreatif) untuk kelompok bawah.

- c. Siswa dengan gaya belajar kinestetik memiliki 2 tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu level 4 (sangat kreatif) untuk kelompok atas dan level 2 (cukup kreatif) untuk kelompok tengah dan bawah.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, dapat diberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Guru matematika kelas VII diharapkan dapat menerapkan pembelajaran model *CORE* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.
2. Guru matematika sebaiknya mengetahui gaya belajar pada masing-masing siswa, sehingga guru dapat memberikan penanganan yang tepat pada setiap siswa.
3. Dapat dikembangkan penelitian serupa dengan subjek penelitian pada siswa yang mempunyai kombinasi tipe gaya belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, In. Hi. 2016. Penggunaan Model Pembelajaran Aktif dengan Strategi *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Kreativitas Matematis Siswa SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip-Teknik-Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah, *et al.* 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model CORE Bernuana Konstruktivistik untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 1(2).
- Awla, H. A. 2014. Learning Styles and Their Relation to Teaching Styles. *International Journal of Language and Linguistics*, 2(3): 241-245.
- Bakti, H.M.2016. Media Kartu Kerja : Solusi Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS SD. *Kalimaya*, 4(2).
- Beladina, *et al.* 2013. Keefektifan Model Pembelajaran CORE Berbantuan LKPD terhadap Kreativitas Matematis Siswa. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2(3).
- Bire, *et al.* 2014. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 44(2): 168-174.
- Calfee, *et al.* 2010. Increasing Teachers' Metacognition Develops Students' Higher Learning during Content Area Literacy Instruction: Findings from the Read-Write Cycle Project. *Issues in Teacher Educatio*, 19(2):127-151. Tersedia di <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ902679.pdf>. [diakses 16 Januari 2017]
- Depdiknas. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- DePorter, B. & M. Hernacki. 2015. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Translated by Alwiyah. Bandung: Kaifa.
- Dwijayanti, A., & AW. Kurniasih. 2014. Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Antara Model PBI dan CORE Materi Lingkaran. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 3(3).

- Franzoni, A. L. & Assar, S. 2009. Student Learning Styles Adaption Method Based on Teaching Strategies and Electronic Media. *Educational Technology & Society*. 12(4): 15-29.
- Gebru, A.A. 2016. Assessment of postgraduate international students learning preferences at Tehran University of Medical Sciences, Tehran, Iran. *International Journal of Chemical and Natural Science*. Vol 4(1).
- Ghufron, M. N & Risnawita, R. 2014. *Gaya Belajar: Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gilakjani, A. P. 2012. Visual, Auditory, Kinaesthetic Learning Styles and Their Impacts on English Language Teaching. *Journal of Studies Education*. 2(1): 104-113.
- Hake, R. R. 1998. Interactive-engagement versus traditional method: a sixthousand-student survey of mechanics test data for introductory physics course. *Am. J. Phys*, Vol 66(1): 64-74.
- Hidayat, dkk. 2013. Penerapan Model Pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Ekosistem di Kelas X SMAN 1 Ciwaringin. *Scientiae Educatia*, Vol 3 (2).
- Humaira, dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran CORE pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X SMAN 9 Padang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Ibad M. 2011. Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Metode Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dan Metode Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together (NHT)* Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. Tesis Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- KBBI. 2017. *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud (Pusat Bahasa)*. Tersedia di <http://kbbi.web.id/analisis> [diakses 16-01-2017].
- Martyanti, A. 2013. *Membangun Self-Confidence Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Problem Solving*. Makalah disajikan dalam seminar Matematika dan Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta, 9 Desember 2013. Tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/10726/1/P%20-%203.pdf> [diakses tanggal 20-01-2017].
- Moleong, L. J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ozbas, S. 2013. The Investigation of The Learning Styles of University Students. *The Online Journal of New Horizons in Education*, 3(1): 53-58. Tersedia di <http://docplayer.net/5536250-The-investigation-of-the-learning-styles-of-university-students.html> [diakses 11-01-2017]
- Pehkonen, E. 1997. The State-of-Art in Mathematical Creativity. *ZDM*, 29(3). Tersedia di <http://www.emis.de/journals/ZDM/zdm973a1.pdf> [diakses 16 Januari 2017]
- Peng, L. L. 2002. Applying Learning Style in Instructional Strategies. *Centre for Development of Teaching and Learning*, 5(7): 1-3.
- Prianggono, A. 2012. *Analisis proses berpikir kreatif matematis siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) dalam Pemecahan dan Pengajuan Masalah Matematika pada Materi persamaan Kuadrat*. Tesis. Surakarta: UNS Surakarta.
- Richardo, dkk. 2014. Tingkat Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(2).
- Rifa'i, A. & C.T. Anni,. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Rijal, S. & Bachtiar, S. 2015. Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2):15-20.
- Safiri, dkk. 2014. Penerapan Model *Connecting, Organizing, Reflecting dan Extending (CORE)* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X3 SMAN 1 Bangorejo Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Edukasi UNEJ*, 1(2).
- Sagitasari. 2010. *Hubungan antara Kreativitas dan Gaya Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP*. Skripsi. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia eprints.uny.ac.id [diakses tanggal 20-01-2017].
- Sari, A. K. 2014. Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014. *Jurnal Ilmiah Edutic*. 1(1). ISSN 2407-4489.
- Setiyani. 2013. Mengembangkan Kemampuan Berpikir kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Topik Bangun Ruang Sisi Datar. *Makalah seminar nasional Matematika VII Universitas Negeri Semarang*.

- Siswono.2010.Leveling Student's Creativity in Solving and Posing Mathematical Problem. *IndoMS.J.M.E.* 1(1): 17-40.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukestiyarno. 2013. *Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Susilo, B.E. 2010. *Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Pada Materi Limit Fungsi Mata Kuliah Kalkulus dalam Prespektif Gaya Belajar dan Gaya Berpikir Mahasiswa*. Tesis. PPs Universitas Sebelas Maret.
- Thomas, C., Kodumuri, P.K., Saranya, P. 2015. How Do Medical Students Learn? A Study From Two Medical Colleges In South India – A Cross Sectional Study. *International Journal of Medical Research & Health Sciences* Vol 4(1).
- Wardani, KM.E.K., Ign. I Wyn.Suwatra, & I Km.Sudarma. 2014. Pengaruh Strategi *Problem Solving* Berbantuan Kartu Kerja Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Desa Tejakula. *e-journal Mimpar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 2(1).
- Windura, S. 2008. *Brain Management Series for Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia.
- Yuniarti, S. (2013). Pengaruh Model CORE Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal STKIP Siliwangi*. 1(1).