

**DESAIN PEMBELAJARAN SEGIEMPAT BERBASIS POS *MATH*  
UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
PESERTA DIDIK**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar sarjana pendidikan matematika



Oleh:

**TARISA WIRAHMA GITA  
NIM. 41032151200039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**


**DESAIN PEMBELAJARAN SEGIEMPAT BERBASIS POS *MATH*  
UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
PESERTA DIDIK**

Oleh:

**TARISA WIRAHMA GITA  
NIM. 41032151200039**


Disetujui:

Pembimbing I,



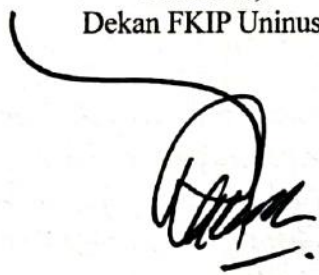
**Dra. Nurjanah, M.Pd.**  
NIDN. 0423105901

Pembimbing II,




**Dr. Usep Kosasih**  
NIDN. 0411078301

Disahkan,  
Dekan FKIP Uninus



**Dr. Maman Suherman, S.Pd., M.M.Pd.**  
NIDN. 0406046704

Diketahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Matematika



**Deti Ahmatika, M.Pd.**  
NIDN. 0405028801

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Karena Tuhan itu ingin kamu berguna bukan sempurna

-Habib Jafar-

Yang harus tersisa dari segala suka maupun duka adalah hikmahnya

-Habib Jafar-

*“Lillahi maafissamawati wama fil ardh”*

Semua apa saja yang ada di langit dan di bumi semuanya milik Allah

*“Laa yukallifullaahu nafsan illaa wus’ahaa”*

Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya

Nikmati hidup

Karena menikmati hidup itu salah satu bagian dari bentuk syukur kita kepada Tuhan

Terhadap orang lain ingatlah kebaikannya dan lupakanlah keburukannya, sedangkan terhadap diri sendiri ingatlah keburukannya dan lupakan kebaikannya agar senantiasa rendah hati

-Habib Jafar-

Alhamdulillah, dengan ucapan rasa syukur kepada Allah SWT., skripsi ini dapat selesai dengan lancar sebagaimana yang telah diharapkan.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua Orang tua tersayang, Bapak **Agus Bhekty H. S.Sn.** dan Ibu **Teti Sukaryatiningsih, S.Sn.**, Ema dan Abah tersayang **Djuliah** dan **M. I. Syariffudin**, serta keluarga yang telah memberikan kasih sayang, nasehat, hingga materi, serta tak luput mendoakan serta mendukung setiap usaha penulis dalam mewujudkan harapan;

## PERNYATAAN KEASLIAN DAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademika Universitas Islam Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Tarisa Wirahma Gita  
NIM : 41032151200039  
Jurusan/Program Studi : PMIPA/Pendidikan Matematika  
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi  
Judul :

**“DESAIN PEMBELAJARAN SEGIEMPAT BERBASIS POS *MATH* UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK”**

dengan ini,

1. Menyatakan bahwa skripsi beserta seluruh isinya benar-benar karya asli saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa dalam skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan kejujuran.
2. Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Nusantara **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Islam Nusantara berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta/ dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bandung  
Pada Tanggal : 10 Juni 2024  
Yang menyatakan

**TARISA WIRAHMA GITA**  
**NIM. 41032151200039**

## ABSTRAK

### **(Tarisa Wirahma Gita, 2024). “Desain Pembelajaran Segiempat Berbasis Pos Math untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik”**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pada proses pembelajaran yaitu: keterbatasan peserta didik dalam menjawab soal materi segiempat; serta metode mengajar yang masih dominan pada pendidik mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kurang diperhatikan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari desain pembelajaran segiempat berbasis pos *math*, serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan pembelajaran segiempat berbasis pos *math*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design Research* (DR) dengan model ADDIE. Subyek penelitian terdiri atas: 41 peserta didik kelas VII, pendidik, dan ahli pendidikan matematika. Instrumen yang digunakan yaitu: lembar validasi ahli, lembar observasi, tes evaluasi, dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa desain yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak, sangat praktis, sangat efektif, dan skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebesar 83,17 termasuk pada kategori sangat kreatif.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Matematika, *Games-Based Learning*, Pos *Math*, Segiempat, Kemampuan Berpikir Kreatif

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT., karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Desain Pembelajaran Segiempat berbasis Pos *Math* untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik”. Shalawat serta salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW., yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan yang baik bagi umat manusia.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, bantuan, dan nasihat selama menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis dengan penuh hormat mengucapkan terima kasih dan mendoakan semoga Allah SWT. memberikan balasan terbaik kepada:

1. Bapak Dr. Maman Suherman, S.Pd., M.M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Nusantara;
2. Ibu Deti Ahmatika, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Nusantara;
3. Ibu Dra. Nurjanah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang senantiasa memberikan waktu, kesabaran, tenaga, dan pikirannya dalam membimbing penulis hingga skripsi ini terwujud;
4. Bapak Dr. Usep Kosasih, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa memberikan waktu, kesabaran, tenaga, dan pikirannya dalam membimbing penulis hingga skripsi ini terwujud;
5. Bapak Endang Setia Permana, S.Pd., M.Pd. selaku Pendidik Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 1 Baleendah yang telah meluangkan waktu dan kesediaannya dalam membimbing peneliti selama melaksanakan penelitian serta memberikan masukan sebagai validator serta membimbing dalam penyelesaian skripsi ini;
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Nusantara yang dengan sabar telah membimbing peneliti dari semester 1 hingga semester akhir;

7. Kedua Orang tua tersayang, Bapak **Agus Bhekty H. S. Sn.** dan Ibu **Teti Sukaryatiningsih, S. Sn.**, serta keluarga yang senantiasa mendoakan serta mendukung setiap usaha penulis dalam mewujudkan harapan;
8. Muhammad Zaini Ahmadilah yang senantiasa menemani setiap proses hidup yang dijalani peneliti dan memberikan dukungan baik secara mental hingga materi, serta selalu memberikan nasihat selama proses penyusunan skripsi ini hingga akhirnya skripsi ini bisa terwujud;
9. Teman-teman Pendidikan Matematika Angkatan 2020 yang senantiasa mendukung dan membantu dari semester 1 hingga saat ini; serta
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam setiap proses pendewasaan peneliti.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna karena keterbatasan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi pembaca serta dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik.

Bandung, 3 Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	1
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
E. Definisi Operasional.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Teori Belajar .....	7
B. Pembelajaran Matematika .....	9
C. Desain Pembelajaran .....	10
D. <i>Games-Based Learning</i> .....	12
E. <i>Pos Math</i> .....	12
F. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	15
G. Segiempat .....	15
H. Penelitian yang Relevan .....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>18</b>
A. Pendekatan Penelitian.....	18
B. Metode Penelitian.....	18
C. Desain Penelitian .....	20
D. Sumber Data .....	22
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
F. Teknik Pengolahan Data.....	26
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
A. Hasil Penelitian.....	32
B. Pembahasan Penelitian .....	44
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>49</b>
A. Simpulan.....	49

B. Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Bagan sembilan peristiwa pembelajaran ( <i>Suciati &amp; Prasetya, 2001</i> )..	8
Tabel 3.1.	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media dan Materi .....	23
Tabel 3.2.	Lembar Observasi .....	24
Tabel 3.3.	Kisi-kisi Soal Tes Evaluasi.....	25
Tabel 3.4.	Kisi-kisi dan Pedoman Wawancara Untuk Pendidik Matematika.....	26
Tabel 3.5.	Kriteria Penskoran Lembar Validasi.....	27
Tabel 3.6.	Kriteria Penilaian Lembar Validasi .....	27
Tabel 3.7.	Kriteria Penskoran Lembar Observasi .....	28
Tabel 3.8.	Kriteria Penilaian Lembar Observasi .....	28
Tabel 3.9.	Kriteria Mean Ideal .....	29
Tabel 3.10.	Konversi Dalam Menentukan Keefektifan.....	29
Tabel 3.11.	Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik.....	31
Tabel 4.1.	Hasil Penilaian Lembar Validasi .....	38
Tabel 4.2.	Hasil Penilaian Lembar Observasi .....	40
Tabel 4.3.	Hasil Tes Evaluasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik .....	40
Tabel 4.4.	Deskripsi Data Statistik Tes Evaluasi.....	42
Tabel 4.5.	Distribusi Frekuensi Tes Evaluasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik .....	42
Tabel 4.6.	Hasil Skor Rata-rata Setiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Desain Pos <i>Math</i> .....	13
Gambar 2.2. Tiga Pos.....	14
Gambar 2.3. Pilihan soal dan kunci jawaban pada setiap pos.....	14
Gambar 2.4. Papan Skor.....	14
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> prosedur penelitian .....	19
Gambar 3.2. Model Pengembangan ADDIE ( <i>Branch, 2009</i> ) .....	20
Gambar 4.1. Tampilan Visual Pos <i>Math</i> .....	33
Gambar 4.2. Pilihan Soal dan Jawaban Pada Setiap Pos .....	34
Gambar 4.3. Papan Skor dan Ikon Skor .....	34
Gambar 4.4. Rute Pos.....	35
Gambar 4.5. Buku Panduan Pos <i>Math</i> .....	37
Gambar 4.6. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Evaluasi Kemampuan Berpikir Kreatif.....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>A. Lampiran Instrumen Penelitian .....</b>	<b>55</b>
1. Instrumen Validasi Ahli Media dan Materi .....	55
2. Instrumen Observasi.....	57
3. Soal Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik .....	58
<b>B. Lampiran Hasil Penelitian.....</b>	<b>59</b>
1. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi .....	59
2. Hasil Observasi Pendidik Mata Pelajaran Matematika .....	61
3. Buku Panduan Pos Math .....	62
4. Hasil Jawaban Soal Kemampuan Berpikir Kreatif .....	62
5. Modul Ajar .....	64
<b>C. Lampiran Dokumen Penunjang Penelitian .....</b>	<b>65</b>
1. Dokumentasi .....	65
2. Surat Izin Penelitian .....	66
3. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	67
4. SK Bimbingan.....	68
5. Kartu Bimbingan.....	69
<b>D. Lampiran Lain-lain.....</b>	<b>71</b>
1. Riwayat Hidup .....	71