

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Model Pengembangan

Terdapat beberapa model dalam mendesain pembelajaran, yang mana telah disampaikan oleh beberapa ahli. Model pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa model, yaitu model berdasarkan sistem, model berdasarkan produk, model berdasarkan kelas, model melingkar & model prosedural.<sup>1</sup> Model berdasarkan sistem merupakan model desain pembelajaran yang dilaksanakan dengan tujuan mendesain seperangkat kurikulum sekolah, pelatihan, dan lainnya, sehingga pembelajaran yang dilahirkan luas jangkauannya. Salah satu contohnya adalah model ADDIE. Model berdasarkan produk adalah model desain pembelajaran yang diterapkan dengan harapan menghasilkan suatu produk baru, seperti media pembelajaran, berupa multimedia pembelajaran, video pembelajaran, ataupun sebuah modul. Contoh model pengembangan ini adalah model plomp. Sedangkan model berdasarkan kelas ini dilaksanakan pada taraf mikro (kelas) yang biasanya dilaksanakan tidak lebih dari 3 pembelajaran guna mendesain pembelajaran. Model ASSURE merupakan contoh dari model pembelajaran berdasarkan kelasnya. Selanjutnya ada model desain pembelajaran prosedural, contohnya adalah model Dick and Carrey. Terakhir model desain pembelajaran melingkar contohnya adalah model Kemp.<sup>2</sup>

Dengan adanya beberapa desain model pembelajaran ini dapat bermanfaat untuk para pendidik. Pendidik dapat menentukan serta mengimplementasikan yang cocok antara karakter yang ditemukan di lapangan dengan model desain pembelajaran yang digunakan. Selain itu, pendidik dapat membuat model desain pembelajaran dan juga mengembangkan

---

<sup>1</sup> Sri Wahyuni, "PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN OPEN ENDED UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI SEGI EMPAT KELAS VII MTs/MA DARUSSALAM ANRONG APPAKA KAB. PANGKEP" (Skripsi, Makassar, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019), 36.

<sup>2</sup> Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (25 Desember 2021): 30, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

model desain pembelajaran yang diturunkan dari model-model yang sudah ada, pendidik juga dapat melakukan penelitian serta mengembangkan desain yang sudah ada untuk diujicobakan dan kemudian dilakukan perbaikan.<sup>3</sup>

Model pengembangan yang sesuai dengan penelitian ini adalah model yang berorientasi sistem, yaitu model ADDIE. Model ADDIE sangat sesuai dengan penelitian karena model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang bersifat umum, sehingga sesuai jika dikembangkan pada pembelajaran di kelas. Selain itu, ADDIE dapat menyesuaikan dengan baik dalam berbagai keadaan, sehingga model ini dapat dimanfaatkan sampai sekarang. Model pengembangan ADDIE memiliki tahapan secara terstruktur, hal ini mendukung adanya pengembangan intervensi, serta adanya tahap evaluasi yang disisipkan pada setiap tahapan, sehingga sangat tepat dimanfaatkan pada pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah E-LKPD materi Segiempat dengan bantuan *liveworksheets*. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

## B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Berikut beberapa tahapannya<sup>4</sup>:

### 1. Tahap analisis (*analyze*)

Analisis ialah tahap pertama pada skema pengembangan suatu produk bermodel ADDIE. Tahap analisis ini dilakukan guna mengetahui problem yang dialami oleh pendidik dan peserta didik, kemudian menganalisis data yang telah diperoleh. Pada tahap analisis ini, peneliti melaksanakan 6 aktivitas yakni:

#### a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilaksanakan guna mengetahui ketersediaan bahan yang dipakai oleh pendidik untuk melaksanakan skema pembelajaran. Hasil

---

<sup>3</sup> Rahman dan Amri, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, 207.

<sup>4</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, vol. 722 (USA: Springer Science & Business Media, 2009), 9.

dari analisis kebutuhan yaitu peneliti dapat merancang sebuah produk yang tepat dan sesuai kebutuhan pendidik dan peserta didik.

b) Penentuan Ruang Lingkup Materi

Dilaksanakannya proses penentuan ruang lingkup materi pada tahap analisis yaitu untuk mencari tahu materi, konsep apa saja yang nantinya akan dimuat pada produk yang dikembangkan. Proses penentuan tersebut berpatokan pada hasil wawancara dengan pendidik dan data angket respon kebutuhan siswa.

c) Analisis Kurikulum

Setelah mengetahui ruang lingkup materi proses selanjutnya adalah menganalisis kurikulum. Dengan adanya analisis kurikulum ini, peneliti dapat mengetahui kurikulum yang berlaku dan sedang dipakai oleh pihak sekolah dalam proses belajar mengajar. Setelah mengetahui kurikulum apa yang dipakai maka peneliti dapat menentukan KD, dan membuat bahan ajar yang sesuai kurikulum yang dipakai.

d) Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik bertujuan guna mengetahui dan memastikan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan peserta didik baik sarana maupun prasarana yang dimilikinya. Dalam keempat pengamatan yang akan dilakukan, peneliti menggunakan pedoman wawancara dan angket respon peserta didik guna mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk tahap pengembangan berikutnya.

e) Menentukan dan Mengumpulkan Sumber

Langkah berikutnya adalah menentukan dan mengumpulkan sumber untuk mendukung bahan ajar yang akan dikembangkan. Adapun sumber-sumber yang dibutuhkan yaitu sumber materi, ilustrasi, sumber video, serta sumber daya pengembangan.

f) Menyusun Alur Proses Pengembangan

Langkah terakhir dalam tahap analisis ini adalah penyusunan alur proses pengembangan. Hal ini perlu agar penelitian yang hendak dilakukan sistematis serta efisien.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah melakukan analisis, berikutnya ialah tahap design atau perancangan. Tujuan tahap ini ialah guna

memeriksa sesuatu yang ingin dicapai dan metode pengujian yang sesuai. Ditahap desain ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan, yakni penyusunan materi E-LKPD, membuat video penjelasan materi, mengunggah video di youtube. pembuatan instrumen validasi E-LKPD yang mencakup ahli materi dan ahli media, angket respon pengguna, serta penyusunan tes soal kemampuan berpikir kreatif.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tujuan tahap *development* atau pengembangan yaitu guna menghasilkan produk dan memvalidasi purwarupa yang telah didesain sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti akan menciptakan suatu produk dalam bentuk E-LKPD dengan rancangan awal sebagai acuan dan menggunakan berbagai perangkat pengembangan yang diperlukan. Produk pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD akan diuji kelayakannya oleh validator ahli. Validator akan membuat penilaian produk dengan lembar instrumen validitas yang sebelumnya telah dibuat dan divalidasi pada tahap *design*. Selain pengujian produk yang dilengkapi komentar dan saran dari para ahli, peneliti juga melakukan analisis data serta revisi produk, sehingga didapatkan produk pengembangan yang sesuai dan layak untuk dilakukan pengujian terbatas pada tahap berikutnya.

4. Tahap Penerapan (*implementation*)

Tahap selanjutnya pada penelitian ini adalah *Implementation* atau penerapan. Setelah produk hasil pengembangan dinyatakan layak oleh validator, maka dapat dilaksanakan pengujian terbatas pada subjek penelitian yang dipilih. Penilaian uji coba terbatas dilaksanakan dengan angket respon pengguna, yakni peserta didik yang telah divalidasi sebelumnya. Data hasil angket respon peserta didik diolah dan dianalisis oleh peneliti sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidaknya E-LKPD yang telah dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan *pre test* untuk peserta didik untuk mengetahui keefektifan E-LKPD setelah digunakan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap yang dilaksanakan guna mengetahui berhasil atau tidak bahan ajar yang sudah diujicobakan. Tahap evaluasi mencakup tahap internal dan eksternal evaluasi. Tahap evaluasi ini merupakan tahap yang terakhir pada model pengembangan ADDIE.

Tahap internal evaluasi adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap 4 tahapan sebelumnya, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, dan penerapan. Tahap internal ini dikenal dengan istilah evaluasi formatif. Kegiatan yang dilakukan pada evaluasi formatif ini adalah perbaikan produk yang dihasilkan berdasarkan bimbingan validator materi maupun media. Dengan adanya evaluasi formatif ini peneliti dapat melihat kualitas produk bahan ajar yang dihasilkan, kemudian hasil evaluasi ini dijadikan sebagai patokan dalam memperbaiki produk bahan ajar yang kurang sesuai sehingga menjadi lebih baik.

Sedangkan evaluasi eksternal atau yang atau dikenal dengan istilah evaluasi sumatif, adalah evaluasi yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa penguasaan materi peserta didik. Penguasaan materi yang dimaksud adalah materi yang telah diajarkan dengan menggunakan bahan ajar yang dihasilkan, dalam penelitian ini berupa materi segiempat dan segitiga menggunakan bahan ajar E-LKPD berbasis *open-ended*, dengan harapan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kegiatan yang dilakukan pada evaluasi sumatif adalah mengadakan tes kemampuan berpikir kreatif oleh peserta didik serta angket respon peserta didik. Tes ini dilakukan untuk mengukur bagaimana kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan E-LKDP yang dihasilkan. Tes kemampuan berpikir kreatif ini disusun berdasarkan pendekatan *open-ended* yaitu menggunakan soal terbuka pada materi segiempat dan segitiga. Sedangkan dilakukannya penyebaran angket respon peserta didik ini untuk mengetahui bagaimana kepraktisan E-LKDP untuk digunakan sebagai bahan ajar. Kegiatan tersebut dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai atau pada akhir pertemuan.

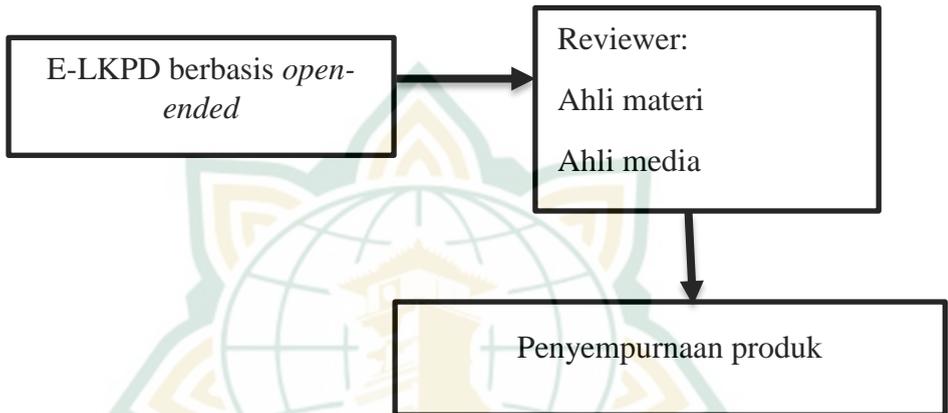
### C. Uji Coba Produk

#### 1. Desain Uji Coba

Kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu merupakan hal yang dilakukan pada studi ini. Langkah-langkahnya meliputi observasi lapangan, pembuatan bahan ajar yang terintegrasi dengan *life skills*, dan pengujian kelayakan produk dengan meminta beberapa pakar untuk melakukan validasi. Untuk menilai apakah produk

pengembangan layak atau tidak, uji kelayakan dilakukan dengan cara memberikan produk pengembangan dan sejumlah angket penilaian kepada validator. Validator akan memberikan kritik dan saran untuk perbaikan produk pengembangan. Desain percobaan dapat ditemukan pada gambar yang tertera berikut.

Gambar 3.1 Desain Uji coba



## 2. Subjek Uji Coba

Subjek yang digunakan pada uji coba penelitian ini adalah peserta didik MTs NU Nurussalam. Peserta didik diambil dari kelas VII A yang berjumlah 26 peserta didik, terdiri dari 6 laki-laki dan 20 perempuan.

## 3. Jenis Data

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini masuk dalam kategori jenis penelitian dan pengembangan yang sering disebut dengan istilah lain yaitu *Research and Development* (R&D). Penelitian ini nantinya menghasilkan produk bahan ajar berupa E-LKPD. Oleh karena itu, metode penelitian yang sesuai adalah R&D. R&D merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan yang bisa digunakan ketika suatu penelitian menghasilkan produk tertentu dalam hal ini E-LKPD dan menguji kevalidan, kepraktisan produk tersebut.<sup>5</sup> Konten dari E-LKPD yang dihasilkan adalah materi segiempat dan segitiga semester

<sup>5</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2008), 407.

genap kelas VII dan disusun sesuai dengan pendekatan *open-ended*.

Jenis data yang dihasilkan dari penelitian ini berupa dua jenis data yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan data wawancara antara peneliti dengan pendidik. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis angket yang disebarakan, yaitu angket kebutuhan peserta didik, angket validasi E-LKPD meliputi ahli materi dan ahli media (kelayakan E-LKPD), angket respon peserta didik (kepraktisan E-LKPD), serta tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian tentu membutuhkan data-data yang digunakan sebagai bahan acuan penelitian. Data-data yang dibutuhkan tersebut dapat diperoleh melalui beberapa alat atau instrumen yang sesuai dengan pedoman atau aturan yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut adalah instrumen-instrumen yang dibutuhkan.

##### a) Instrumen Analisis Kebutuhan

Instrumen berupa analisis kebutuhan digunakan oleh peneliti guna mengetahui permasalahan yang ada, serta kondisi peserta didik baik sarana dan prasarana yang dimilikinya yang dapat menunjukkan karakter peserta didik tersebut dalam skema pembelajaran. Terdapat dua bentuk instrumen yang disusun oleh peneliti pada instrumen analisis kebutuhan ini, yaitu lembar wawancara terstruktur dan angket. Wawancara terstruktur memiliki kelebihan menghemat waktu dan pertanyaan telah disusun secara sistematis sehingga membuat kegiatan wawancara menjadi efektif dan efisien. Adapun angket yang disusun oleh peneliti berguna untuk memperoleh data berupa karakter siswa, sehingga E-LKPD yang dikembangkan sesuai sarana, prasarana, dan kebutuhan siswa.

##### b) Lembar validasi E-LKPD

Instrumen berikutnya yang digunakan adalah lembar validasi E-LKPD. Peneliti menyusun lembar validasi E-LKPD bertujuan untuk menilai kelayakan produk pengembangan tersebut melalui validator ahli di bidangnya. Lembar validasi untuk ahli materi diadaptasi dari hasil profil validitas dan kepraktisan E-LKPD.

Sedangkan untuk lembar validasi ahli media, peneliti mengadopsi lembar validasi dari Sholehah et al., (2021).

c) Angket Respon Peserta Didik

Instrumen angket respon pengguna siap untuk digunakan sebagai alat bantu penilaian dalam penerapan E-LKPD yang diuji secara terbatas kepada penggunanya, yaitu siswa yang telah ditentukan. Dalam penilaian menggunakan respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD ini menggunakan skala Guttman. Skala ini digunakan untuk memperoleh jawaban yang bersifat tegas (jelas), yaitu hanya ada pilihan “ya” atau “tidak”.<sup>6</sup> Berikut kisi-kisi angket respon peserta didik.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Nomor Item	Butir Soal
1	Minat Terhadap E-LKPD	1	4
		2	
		3	
		4	
2	Penugasan Materi	5	2
		6	
3	Tampilan	7	4
		8	
		9	
		10	
4	Keterlaksanaan	11	2
		12	

<sup>6</sup> Riduwan & Akdon, 2007, hlm. 20.

## d) Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Setelah menggunakan E-LKDP berbasis pendekatan *open-ended* selama proses pembelajaran, dilakukan tes kemampuan berpikir kreatif, tes ini dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi yang telah diajarkan yaitu segi empat dan segitiga. Selain itu, tujuan tes ini adalah untuk menguji adakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan E-LKDP tersebut, khususnya penguasaan materi yang telah diajarkan oleh peserta didik. Tes ini dibuat oleh peneliti yang mengacu pada ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan yaitu, tujuan pembelajaran, KI dan KD, berdasarkan pendekatan *open-ended* dengan menggunakan soal terbuka.

Tes kemampuan berpikir kreatif berbentuk essay dengan jumlah soal 4. Skor maksimal setiap soal adalah 25, sedangkan skor terendah setiap soal adalah 0, dengan skor total 100. Penilaian tes ini berdasarkan keempat indikator kemampuan berpikir kreatif. Pertama, aspek *fluency* (kefasihan) aspek ini berhubungan dengan proses peserta didik dalam membangun serta mengembangkan ide. Aspek kefasihan ini lebih mengarah pada keberagaman peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Dalam aspek ini, mengajakan bahwa jawaban atau solusi yang berbeda belum tentu dianggap beragam. Kedua, aspek *flexybility* (keluwesan) artinya dalam berpikir kreatif peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan yang mengacu untuk menyelesaikan menggunakan beragam jalan penyelesaian yang berbeda. Ketiga, aspek *originality* (keaslian) yaitu berhubungan dengan peserta didik terhadap adanya keberagaman cara penyelesaian dalam menyelesaikan soal terbuka. Indikator ini menjelaskan bahwa semakin jarang peserta didik yang memberikan suatu penyelesaian yang sama, maka semakin tinggi tingkat keaslian jawaban mereka. Namun aspek ini juga tetap harus mempertimbangkan ketepatan serta kebenaran antara masalah dengan solusinya. Keempat, aspek *elaboration* (keterincian) aspek ini berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami serta menjelaskan penyelesaiannya secara runtut, rinci, dan saling terhubung antara satu

langkah dengan langkah yang lain. Tes ini diberikan setelah semua proses pembelajaran sudah dilakukan pada tahap uji coba.

5. Teknik Analisis Data

Data hasil pada penelitian akan diolah memakai teknik analisis data berikut:

a) Analisis Data Instrumen Analisis Kebutuhan

1) Wawancara

Data hasil wawancara terstruktur diolah untuk mendeskripsikan keadaan, kebutuhan dan kendala yang dialami oleh pendidik sebagai data awal untuk mengembangkan produk.

2) Angket

Angket pada analisis kebutuhan dianalisis memakai skala Likert yang dimodifikasi dengan skor 1 hingga 4. Penghilangan pilihan tengah (netral) bertujuan untuk memberikan ketegasan kepada responden agar memilih ke arah setuju atau tidak setuju. Pada skala ini setiap item dari instrumen yang telah dibuat menunjukkan pernyataan dari sangat positif sampai sangat negatif.<sup>7</sup>

Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Instrumen Angket Analisis Kebutuhan

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Data dari rekapitulasi angket dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang menjawab}}{\text{Total peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase tiap item pernyataan.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Sawitri.

<sup>8</sup> Rohman.

b) Analisis Validasi Kelayakan E-LKPD

Produk pengembangan E-LKPD harus divalidasi oleh ahli materi dan media. Penilaian kevalidan E-LKPD dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi E-LKPD yang telah disusun oleh peneliti dan telah dinyatakan layak oleh para ahli. Skala yang digunakan adalah skala Likert 4 tingkat hasil modifikasi.

Tabel 3.3 Pedoman Skala Penilaian Data Validasi E-LKPD

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Data kuantitatif yang diperoleh dari rekapitulasi jawaban para ahli selanjutnya diubah menjadi persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Skor hasil pengumpulan data}}{\sum \text{Skor Kriteriaum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan Instrumen Lembar Validasi

Skor kriteriaum = Skor tertinggi tiap butir x jumlah butir x jumlah responden.<sup>9</sup>

Kemudian data yang diperoleh dari skala Likert perlu dilakukan interpretasi sehingga didapatkan nilai kelayakan dari E-LKPD yang telah dibuat menggunakan skala penilaian produk sebagai berikut<sup>10</sup>:

<sup>9</sup> Rohman.

<sup>10</sup> Riduwan & Akdon, 2007, hlm. 18

Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Skor Produk

Presentase Skor	Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

c) Analisis Validasi Kepraktisan E-LKPD

Analisis data instrumen lembar validasi kepraktisan E-LKPD ini berupa angket respon pengguna yaitu, peserta didik yang harus divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli, sehingga instrumen tersebut layak digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data respon dari pendidik dan peserta didik ketika tahap implementasi E-LKPD dilakukan. Hasil validasi akan diolah menggunakan skala Guttman seperti analisis data instrumen lembar validasi E-LKPD sebelumnya.

Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Skala *Guttman*

No	Pilihan jawaban	Skor
1	Ya	1
2	Tidak	0

Data kuantitatif yang diperoleh dari rekapitulasi jawaban para ahli selanjutnya diubah menjadi persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor yang didapat}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan Instrumen Lembar Validasi

Skor kriterium = Skor tertinggi tiap butir x jumlah butir x jumlah responden.<sup>11</sup>

Hasil perhitungan tersebut, kemudian diinterpretasikan dalam kriteria respon peserta didik, yaitu e-LKPD

<sup>11</sup> Rohman.

dinyatakan praktis apabila memperoleh skor dengan kriteria sebagai berikut.<sup>12</sup>

Tabel 3.6 Interpretasi Kriteria Kepraktisan

Presentase Skor	Interpretasi
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Tidak praktis
0%-20%	Sangat tidak praktis

d) Analisis Data Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Analisis kuantitatif dilakukan terhadap data yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan hasil belajar. Untuk penyelidikan kuantitatif, pengukuran ilustratif digunakan untuk menggambarkan tingkat bagaimana siswa dapat menginterpretasikan topik segiempat dengan pendekatan *open-ended*. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikategorikan pada skala lima poin sebagai berikut.<sup>13</sup>

Tabel 3.7 Kriteria Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Rentang skor	Kategori
$86 \leq x \leq 100$	Sangat Kreatif
$76 \leq x \leq 85$	Kreatif
$60 \leq x \leq 75$	Cukup Kreatif
$55 \leq x \leq 59$	Kurang Kreatif
$x \leq 54$	Sangat Tidak Kreatif

Hasil belajar individu atau klasikal menjadi fokus analisis kemampuan berpikir kreatif siswa. Seorang siswa tergolong kreatif dalam berpikir jika mendapat skor minimal 76.

<sup>12</sup> Sugiyono, 2016.

<sup>13</sup> Arikunto.