

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi merupakan disiplin ilmu yang mendeskripsikan dan mengelompokkan fenomena, atau studi tentang fenomena. Dalam hal ini, fenomenologi menganalisa fenomena yang terjadi di hadapan kita, serta bagaimana penampakan fenomena tersebut (Kuswarno, 2009). Penelitian fenomenologi adalah penelitian yang didapatkan melalui filsafat dan psikologi, dalam hal ini peneliti menjabarkan pengalaman kehidupan manusia mengenai suatu fenomena tertentu yang diuraikan oleh partisipan (Creswell, 2016).

Tujuan peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi yaitu untuk mendeskripsikan fenomena yang dialami siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar. Penelitian dengan pendekatan fenomenologi dimulai dari mengamati dan menganalisis fokus fenomena yang akan dikaji, memandang berbagai aspek subjektif dari tingkah laku subjek. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan penggalian data melalui wawancara kepada subjek penelitian, dan peneliti juga melakukan observasi langsung (Mardawani, 2020). Prosedur penelitian dilakukan dengan memberikan angket gaya belajar untuk mengelompokkan siswa berdasarkan jenis gaya belajar, memberikan angket *Self-efficacy*, selanjutnya siswa akan diberikan tes kemampuan berpikir kreatif matematis untuk memperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif matematis mereka. Setelah itu akan dilakukan wawancara dengan pedoman wawancara yang telah disusun.

3.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kota Kendari, Provinsi Sulawesi Tenggara. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah 48 siswa SMP kelas IX yang telah mempelajari materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*.

Menurut Sugiyono (2010) teknik *purposive sampling* ini adalah teknik yang dilakukan dengan adanya pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, pemilihan subjek diambil dengan menggunakan pertimbangan guru mata pelajaran.

Pemilihan subjek dalam penelitian ini untuk memenuhi tujuan penelitian, yaitu untuk memperoleh gambaran kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang ditinjau dari gaya belajar dan *self-efficacy* siswa. Dari 48 siswa, dipilih beberapa siswa yang akan diwawancarai. Subjek penelitian dipilih berdasarkan hasil angket gaya belajar dan *self-efficacy* serta rekomendasi dari guru yang lebih mengetahui kemampuan dan kepribadian siswa dalam pembelajaran.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini merupakan peneliti sendiri yang terdiri atas instrument tes dan non tes. Adapun instrumen tes berupa tes kemampuan berpikir kreatif matematis, dan instrumen non tes berupa angket gaya belajar, angket *Self-efficacy* dan pedoman wawancara. Pedoman wawancara pada penelitian ini bersifat semi-terstruktur, Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa wawancara semi-terstruktur merupakan wawancara yang dalam penerapannya bersifat lebih bebas dibandingkan dengan menggunakan wawancara terstruktur. Dalam hal ini percakapan akan dimulai dari isu yang berada dalam pedoman wawancara tetapi pertanyaan kepada subjek tidak sama. Ini bergantung pada proses dan jawaban subjek (Fitrah dan Luthfiyah, 2018).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes berbentuk uraian pada materi SPLDV. Tes kemampuan berpikir kreatif matematis digunakan untuk mendapatkan deskripsi tentang kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Adapun indikator tes yang digunakan yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterincian.

Sebelum membuat instrument tes kemampuan berpikir kreatif matematis, terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi tes kemampuan berpikir kreatif matematis. Kisi-kisi tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang akan

digunakan peneliti sebagai acuan dalam pembuatan tes kemampuan berpikir kreatif matematis disajikan pada Tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kompetensi Dasar	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	Nomor Soal
1.5 Menjelaskan sistem persamaan linear dua variabel dan penyelesaiannya yang dihubungkan dengan masalah kontekstual.	Kelancaran (<i>fluency</i>): Siswa dapat menyusun beberapa pertanyaan atau masalah dan mampu memberikan solusi dari pertanyaan yang telah disusun.	1
	Keluwesan (<i>fleksibility</i>): Siswa dapat menyelesaikan suatu persoalan dengan lebih dari satu cara.	2
4.5 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel	Keaslian (<i>originality</i>): Siswa dapat melahirkan ungkapan yang baru dan unik atau berbeda dengan siswa yang lain	3
	Keterincian (<i>elaboration</i>): Siswa dapat menyelesaikan masalah dengan cara menambah atau melengkapi data agar suatu masalah dapat diselesaikan	4
Jumlah Soal		4

Setiap satu soal tes telah memuat satu indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yang berbeda dengan soal lainnya. Hasil jawaban dari siswa untuk setiap soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis tersebut akan diberi skor yang mengacu pada pedoman penskoran tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang telah diadaptasi dari penskoran Bosch (Yulianto et al, 2021). Pedoman penskoran

tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang telah disusun tersebut akan disajikan pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2

Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Indikator KBKM	Skor Perolehan	
Kelancaran (<i>fluency</i>): Siswa dapat menyusun beberapa pertanyaan atau masalah dan mampu memberikan solusi dari pertanyaan yang telah disusun.	0	Tidak menjawab atau membuat pertanyaan yang tidak relevan dengan masalah
	1	Membuat sebuah pertanyaan yang tidak relevan dengan pemecahan masalah.
	2	Memberikan sebuah pertanyaan yang relevan tetapi jawabannya salah
	3	Memberikan pertanyaan lebih dari satu yang relevan tetapi jawabannya masih salah.
	4	Memberikan pertanyaan lebih dari satu yang relevan dan penyelesaiannya benar dan jelas.
Keluwesannya (<i>flexibility</i>): Siswa dapat menyelesaikan suatu persoalan dengan lebih dari satu cara.	0	Tidak menjawab atau memberikan jawaban dengan satu cara atau lebih tetapi semua salah
	1	Memberikan jawaban hanya satu cara tetapi memberikan jawaban yang salah
	2	Memberikan jawaban dengan satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar
	3	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan
	4	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam), proses perhitungan dan hasilnya benar.
Keaslian (<i>originality</i>): Siswa dapat melahirkan ungkapan yang baru dan unik atau berbeda dengan siswa yang lain	0	Tidak menjawab atau soal yang telah dibuat tidak berhubungan dengan SPLDV
	1	Membuat soal tetapi tidak lengkap sehingga masalah tidak dapat diselesaikan
	2	Membuat soal dengan lengkap tetapi solusi yang diperoleh salah (negatif/tidak ditemukan penyelesaian yang berlaku pada konteks soal)
	3	Membuat soal dengan lengkap dan solusi yang diperoleh benar akan tetapi soal tersebut belum unik karena soal berbentuk soal rutin yang biasa dikerjakan siswa dari buku paket.
	4	Membuat soal dengan lengkap, solusi yang diperoleh benar, dan soal tersebut unik karena soal tidak berbentuk soal rutin yang biasa dikerjakan siswa dari buku paket.

Indikator KBKM	Skor Perolehan	
Keterincian (<i>elaboration</i>): Siswa dapat menyelesaikan masalah dengan menambah atau melengkapi data agar suatu masalah dapat diselesaikan	0	Tidak ada jawaban atau tidak menambahkan data
	1	Melengkapi sebagian kecil data tetapi masalah belum dapat diselesaikan
	2	Melengkapi sebagian besar data sehingga masalah dapat diselesaikan tetapi, hasil yang diperoleh salah (negatif/tidak ditemukan penyelesaian yang berlaku pada konteks soal)
	3	Terdapat sedikit kesalahan dalam perhitungan tapi disertai dengan data yang lengkap sehingga masalah dapat diselesaikan
	4	Memberikan jawaban yang benar dan rinci sehingga masalah dapat terselesaikan

Setelah memberikan skor pada setiap hasil jawaban siswa, maka skor tersebut akan dikonversi ke skala 100. Aturan konversi nilai perolehan siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan siswa}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

Adapun untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, maka akan dilakukan pengkategorian kemampuan berpikir kreatif matematis berdasarkan nilai yang diperoleh dari jawaban siswa terhadap soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis. Kriteria tingkat berpikir kreatif matematis siswa diadaptasi dari Astuti (2014) dan disajikan pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3

Penentuan Tingkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

No.	Nilai	Tingkat Kreatifitas Siswa
1.	$80 < \text{Nilai} \leq 100$	Sangat Kreatif
2.	$60 < \text{Nilai} \leq 80$	Kreatif
3.	$40 < \text{Nilai} \leq 60$	Cukup Kreatif
4.	$20 < \text{Nilai} \leq 40$	Kurang Kreatif
5.	$00 \leq \text{Nilai} \leq 20$	Tidak Kreatif

3.4.2 Angket Gaya Belajar

Sitti Nur Astuti S, 2023

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMP DITINJAU DARI GAYA BELAJAR DAN SELF-EFFICACY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pemberian angket gaya belajar bertujuan untuk mengelompokkan siswa berdasarkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Angket gaya belajar dalam penelitian ini diadaptasi dari (O'Brien, 1989) dan memuat 30 butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator gaya belajar. Setiap pernyataan dari angket gaya belajar memiliki 3 pilihan jawaban, yaitu tidak pernah terjadi pada saya (1), kadang-kadang terjadi pada saya (2), dan sering terjadi pada saya (3). Apabila siswa mempunyai skor terbesar pada salah satu gaya belajar, maka siswa tersebut dimasukkan kedalam kelompok gaya belajar tersebut. Untuk lebih jelasnya kriteria penskoran angket gaya belajar diuraikan sebagai berikut:

1. Jika skor gaya belajar visual (V) adalah skor tertinggi daripada skor gaya belajar Auditori (A) dan skor gaya belajar kinestetik (K) ($V > A$ dan $V > K$) maka siswa tersebut berada dalam kelompok gaya belajar visual.
2. Jika skor gaya belajar auditori (A) adalah skor tertinggi daripada skor gaya belajar visual (V) dan skor gaya belajar kinestetik (K) ($A > V$ dan $A > K$) maka siswa tersebut berada dalam kelompok gaya belajar auditori
3. Jika skor gaya belajar kinestetik (K) adalah skor tertinggi daripada skor gaya belajar visual (V) dan skor gaya belajar auditori (A) ($K > A$ dan $K > V$) maka siswa tersebut berada dalam kelompok gaya belajar kinestetik.

Sebelum membuat instrument angket gaya belajar, terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi angket gaya belajar. Kisi-kisi gaya belajar yang akan digunakan peneliti sebagai acuan dalam pembuatan angket gaya belajar disajikan pada tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Gaya Belajar

No	Jenis Gaya Belajar	Indikator	Sebaran Item	Jumlah Item
1.	Gaya belajar visual	Memahami sesuatu dengan asosiasi visual	1,2,6,7,9	5
		Sulit menerima instruksi verbal	3,8	2

No	Jenis Gaya Belajar	Indikator	Sebaran Item	Jumlah Item
		Mengerti dengan baik mengenai posisi, bentuk dan angka dan warna	4,5	2
		Tidak terganggu dengan keributan	10	1
2.	Gaya belajar auditorial	Belajar dengan cara mendengar	11,14,20	3
		Baik dalam aktivitas lisan	12,17,19	3
		Lemah terhadap aktivitas visual	13,16,18	3
		Mudah terganggu oleh kebisingan	15	1
3.	Gaya belajar kinestetik	Belajar melalui aktivitas fisik	21,22,23,26,29	5
		Lemah dalam aktivitas verbal	27	1
		Peka terhadap ekspresi dan bahasa tubuh	25,28,30	3
		Menyukai kegiatan coba-coba	24	1
Jumlah				30

3.4.3 Angket *Self-efficacy*

Angket *Self-efficacy* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat *Self-efficacy* siswa (tinggi, sedang, rendah) dan disusun dengan menggunakan skala *Likert* dalam pengukuran skornya. Terdapat 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif yang termuat dalam angket *self-efficacy* pada penelitian ini. Angka skala *Likert* yang disusun memberikan empat pilihan yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju). Tidak diberikan pilihan N (netral) agar mengarahkan siswa untuk memihak. Tiap skor yang diberikan tidak sama untuk masing-masing pilihan antara pernyataan positif dan negatif. Pada pernyataan positif, skor SS bernilai 4, S bernilai 3, TS bernilai 2, dan STS bernilai 1. Sedangkan pada pernyataan negatif, skor SS bernilai 1, S bernilai 2, TS bernilai 3, dan STS bernilai 4. Semua skor pada setiap pernyataan dijumlahkan, dengan ketentuan skor maksimal 80 dan skor minimal 20. Untuk menentukan kriteria tingkat *self-efficacy* siswa diadaptasi dari Sadewi dkk. (2012) yang disajikan dalam tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5
Kriteria Tingkat *Self-Efficacy*

Interval	Kriteria <i>self-efficacy</i>
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
20-40	Rendah

Angket *Self-efficacy* yang disusun dalam penelitian ini disesuaikan dengan dimensi yang dikemukakan oleh Bandura (1997). *Self-efficacy* tersebut dinilai berdasarkan tiga dimensi, yaitu *magnitude*, *generality*, dan *strength*. Sebelum membuat instrument angket *self-efficacy*, terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi angket *self-efficacy*. Kisi-kisi *self-efficacy* yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam pembuatan angket *self-efficacy* menurut Hendriana et al (2017) disajikan pada Tabel 3.6 dibawah ini.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi *Self-Efficacy*

No.	Dimensi	Indikator	Sebaran Item		Jumlah Item
			Positif (+)	Negatif (-)	
1	Magnitude: Derajat keyakinan mengatasi kesulitan belajar	Berpandangan optimis dalam mengerjakan pelajaran dan tugas	1		1
		Seberapa besar minat terhadap pelajaran dan tugas		2	1
		Mengembangkan kemampuan matematis, khususnya pemecahan masalah	3		1
		Membuat rencana dalam menyelesaikan tugas	4		1
		Merasa yakin dengan strategi yang dibuat dalam menyelesaikan soal		5	1
		Melihat tugas yang sulit sebagai suatu tantangan		6	1
		Belajar sesuai dengan jadwal yang diatur		7	1
		Bertindak selektif dalam mencapai tujuan	8		1

No.	Dimensi	Indikator	Sebaran Item		Jumlah Item
			Positif (+)	Negatif (-)	
2	Strength: Menunjukkan seberapa tinggi keyakinan siswa dalam mengatasi kesulitan belajarnya	Usaha yang dilakukan dapat meningkatkan prestasi dengan baik	9		1
		Komitmen dalam menyelesaikan tugas		10	1
		Percaya diri dan mengetahui keunggulan yang dimiliki		11	1
		Gigih dalam menyelesaikan tugas		12	1
		Memiliki tujuan yang positif dalam melakukan berbagai hal	13		1
		Memiliki motivasi yang baik terhadap diri sendiri untuk pengembangan diri	14		1
		3	Generality: Menunjukkan keyakinan <i>efficacy</i> akan berlangsung dalam berbagai macam aktivitas dan situasi	Dapat menyikapi situasi yang berbeda dengan baik dan berpikir positif	
Menjadikan pengalaman yang lalu sebagai jalan untuk mencapai kesuksesan	16 dan 17				2
Suka mencari situasi baru untuk menyelesaikan masalah	18				1
Dapat mengatasi segala situasi dengan efektif				19	1
Mencoba tantangan baru				20	1
Total					20

3.4.4 Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan karena adanya maksud tertentu (Moleong, 2011). Wawancara dijabarkan sebagai salah satu metode paling valid untuk memahami seseorang (Fontana & Frey, 2000). Dalam penelitian, wawancara merupakan proses percakapan antara peneliti dan subjek untuk mendapatkan informasi mengenai masalah yang diteliti (Rukajat, 2018). Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa dengan memilih siswa setelah mengerjakan tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan mengisi angket gaya belajar serta angket *Self-efficacy*. Siswa yang akan diwawancarai mewakili siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran lebih mendalam terkait tes yang diberikan.

Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini memuat garis besar informasi dari informan yang diperlukan oleh peneliti. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan disesuaikan dengan garis informasi yang dibutuhkan dan juga menyesuaikan dengan jawaban dari informan pada saat itu. Adapun beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada informan atau subjek untuk setiap soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis disajikan pada tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7

Pedoman Wawancara Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	Pertanyaan Kepada Subjek	Respon
<i>Fluency</i>	Apa jawaban kamu pada soal tersebut?	
	Coba kamu jelaskan bagaimana cara kamu membuat soal tersebut	
<i>Flexibility</i>	Cara apa yang kamu gunakan untuk menyelesaikan SPLDV?	
	Apakah ada cara lain untuk menyelesaikan soal SPLDV selain cara yang sudah kamu sebutkan?	
	Coba kamu jelaskan jawaban kamu pada soal tersebut?	
<i>Originality</i>	Apa jawaban kamu pada soal tersebut?	
	Soal yang kamu buat inspirasinya dari mana?	
<i>Elaboration</i>	Apakah data yang diberikan soal untuk menentukan hasil penjualan 5 buah penghapus dan 7 rautan, sudah cukup?	
	Data apa yang dibutuhkan agar soal tersebut dapat diselesaikan?	
	Bagaimana cara menyelesaikannya? Coba jelaskan	

3.5 Teknik Analisis Data

Data diperoleh dari tiga instrumen penelitian. Pertama yaitu hasil instrumen kemampuan berpikir kreatif matematis yang diberikan kepada siswa. Data selanjutnya diperoleh dari hasil instrumen angket gaya belajar yang diberikan kepada siswa. Hasil dari angket gaya belajar akan mengelompokkan siswa ke dalam tiga kategori gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik. Data ketiga diperoleh dari instrumen angket *Self-efficacy* yang diberikan kepada siswa. Angket terdiri beberapa indikator dimana hasil dari angket akan mengelompokkan siswa ke dalam kategori memiliki *Self-efficacy* tinggi, sedang dan rendah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis data interaktif Miles dan Huberman, yaitu:

1. Reduksi data adalah kegiatan mengurangi dengan cara memilah data-data yang tidak dibutuhkan. Reduksi data dilakukan dengan cara mencari tema dan polanya serta data yang tidak dibutuhkan akan dibuang. Dengan mereduksi data maka akan diperoleh deskripsi data yang jelas dan hal ini dapat mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data berikutnya (Mardawani, 2020).
2. Penyajian data dalam penelitian ini disajikan berupa teks narasi, menggunakan grafik, diagram ataupun tabel. Melalui tahap penyajian data, maka data yang diperoleh akan terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan sehingga data menjadi lebih mudah untuk dipahami.
3. Penarikan kesimpulan merupakan hasil dari analisis yang dapat digunakan untuk mengambil tindakan. Kesimpulan dapat berupa deksripsi atau gambaran suatu objek yang pada awalnya masih belum jelas, tetapi setelah diteliti menjadi lebih jelas.

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini akan dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Setiap tahap dalam prosedur penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

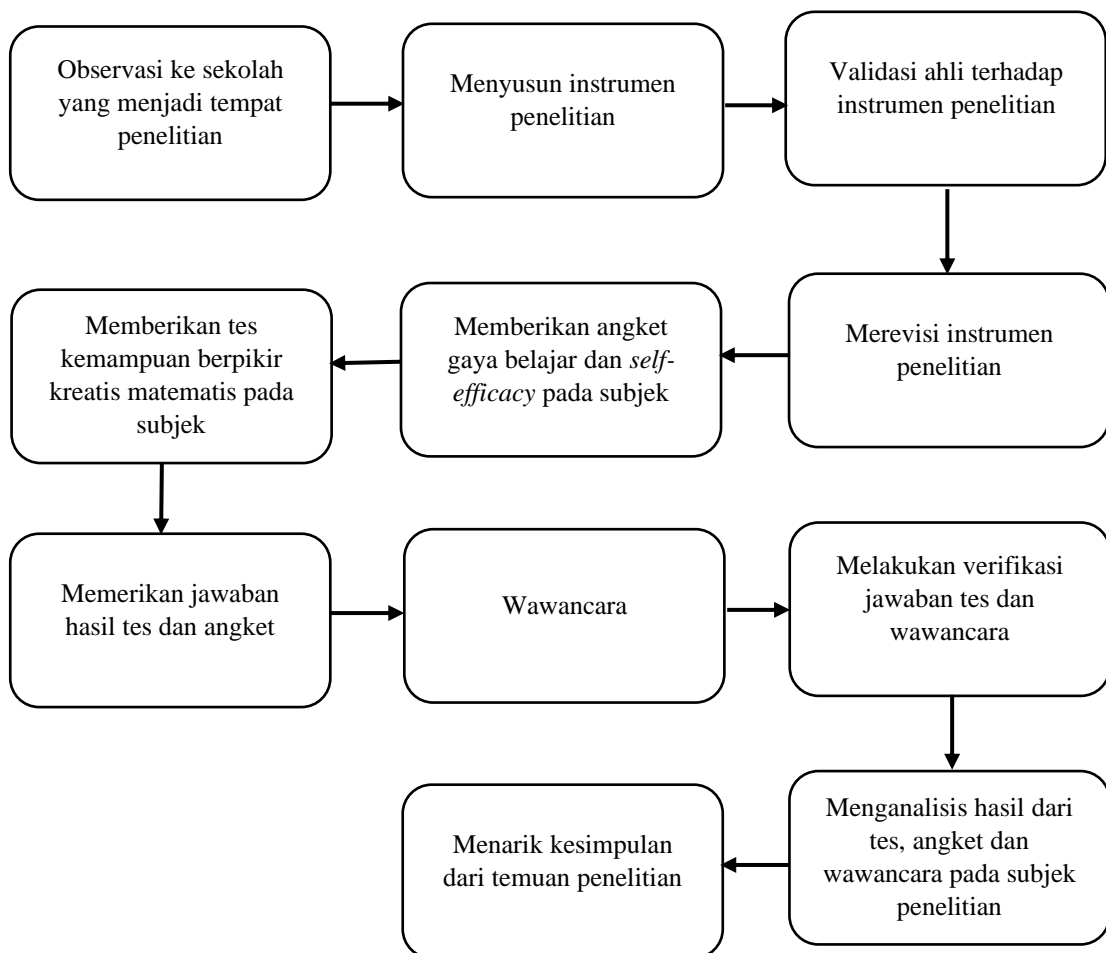
1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti akan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan demi mendukung kelancaran berjalannya penelitian. Persiapan yang diperlukan adalah seperti mengurus surat izin penelitian di kampus, mengantarkan surat izin penelitian ke kepala sekolah, melakukan observasi dan meminta saran dalam menentukan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian kepada guru di sekolah tempat penelitian. Selanjutnya peneliti akan menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis, angket *self-efficacy* dan gaya belajar, pedoman wawancara. Setelah instrumen tersusun maka peneliti akan meminta kesediaan para ahli yang terdiri dari dua dosen pendidikan matematika dan 1 guru matematika untuk melakukan validasi pada instrumen yang telah peneliti susun. Instrumen yang telah mendapat validasi akan diperbaiki sesuai saran dan komentar para ahli sampai instrumen tersebut layak untuk diujikan kepada para subjek yang telah mempelajari materi sistem persamaan linear dua variabel.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap kedua dalam penelitian ini yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan pada kelas yang telah mendapat izin untuk menjadi subjek penelitian. Pertemuan pertama dimulai dengan memberikan angket gaya belajar untuk mengetahui gaya belajar tiap subjek dalam satu kelas penelitian, kemudian dilanjutkan dengan memberikan angket *self-efficacy* untuk mengetahui tingkatan efikasi diri setiap subjek di hari yang sama. Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis kepada subjek. Setelah peneliti memeriksa seluruh hasil jawaban para subjek pada lembar angket dan soal tes, peneliti melanjutkan dengan melakukan wawancara kepada subjek penelitian yang telah terpilih berdasarkan jawaban mereka dan pertimbangan dari guru mata pelajaran matematika. Wawancara tersebut dilakukan pada pertemuan ketiga dan bertujuan untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis subjek dalam menyelesaikan permasalahan sistem persamaan linear dua variabel. Setelah peneliti mengumpulkan semua data hasil angket gaya belajar, angket *self-efficacy*, hasil jawaban tes kemampuan

berpikir kreatif matematis, dan hasil wawancara dari subjek yang telah terpilih, peneliti akan melanjutkan dengan melakukan analisis terhadap data yang diperoleh. Analisis data diperlukan agar peneliti dapat menarik suatu kesimpulan terhadap temuan penelitian. Adapun alur penelitian yang menggambarkan proses jalannya penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Alur Prosedur Penelitian