

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI
DENGAN *SMART APP CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

Lilis Muparihah

20211610003

**PROGRAM STUDI SARJANA PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN
TAHUN 2025**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI
DENGAN SMART APP CREATOR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS**

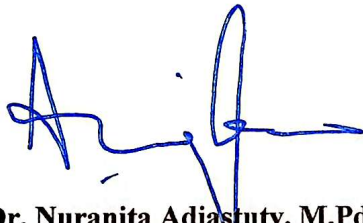
Lilis Muparihah

NIM. 20211610002

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Nuranita Adiastuty, M.Pd.
NIK. 410104820147



Mohamad Riyadi, M.Si.
NIK. 410108840146

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan,**

**Kepala program studi
Pendidikan Matematika,**




Asep Jejen Jaelani, M.Pd.
NIK.41038091314



Azin Taufik, M.Pd.
NIK. 410110870168

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DENGAN SMART APP CREATOR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS

Oleh

Lilis Muparihah

20211610003

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 15 Mei 2025 dihadapan Dewan penguji. Skripsi ini disahkan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.

Susunan Dewan Penguji

Penguji I



Dr. Nunu Nurhayati, M.Pd.
NIK. 410111880174

Penguji II



Azin Taufik, M.Pd.
NIK. 410110870168

Penguji III



Mohamad Riyadi, M.Si.
NIK. 410108840146

PERNYATAAN OTENTISITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Kuningan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Kuningan.

Kuningan, Mei 2025
Yang membuat pernyataan,



Lilis Mupariyah
20211610003

ABSTRAK, Lilis Mupariyah. 20211610003. Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi dengan *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. Pembimbing I Dr. Nuranita Adiastuty, M.Pd. Pembimbing II Mohamad Riyadi, S.Si., M.Si. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan.

Peserta didik cenderung kurang menyukai pembelajaran matematika akibat kesulitan dalam memahami materi serta kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, penggunaan *smartphone* tidak tepat dalam kegiatan pembelajaran, mengandalkan pencarian informasi tanpa memahami konsep secara mendalam, mengakibatkan rendahnya kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan soal dan memahami materi secara mandiri. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Android* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi transformasi geometri. Tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan proses media pembelajaran, menguji kevalidan media pembelajaran GPM, menguji kepraktisan media pembelajaran GPM, dan melihat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IX-B di SMP Negeri 2 Maleber. Sumber data penelitian ini yaitu dari validator ahli materi, validator ahli media, peserta didik dan guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui kuisioner, observasi dan tes. Instrumen penelitian ini berupa angket penilaian dari validator ahli materi, validator ahli media, kepraktisan peserta didik, dan kepraktisan guru. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis penelitian pendahuluan, uji validitas, angket kepraktisan dan data instrumen keefektifan. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran GPM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi transformasi geometri yaitu kevalidan media pembelajaran berdasarkan validator ahli materi diperoleh nilai rata rata sebesar 85,12% berada pada kategori “valid”, berdasarkan validator ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 97% berada pada kategori “sangat valid”, berdasarkan kepraktisan peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 77% berada pada kategori “praktis”, dan berdasarkan kepraktisan guru diperoleh nilai rata rata sebesar 97% berada pada kategori “sangat praktis”. Hasil pengujian peningkatan kemampuan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik dengan rata-rata nilai *pre-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,89 dan nilai *post-test* diperoleh nilai rata rata 85,28. Hasil analisis data untuk N-Gain dipeoleh rata-rata sebesar 0,6 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Kesimpulannya yaitu media pembelajaran GPM sangat valid berdasarkan penilaian validator ahli dan layak untuk diimplementasikan, media pembelajaran sangat praktis berdasarkan penilaian peserta didik dan guru, dan media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik pada materi transformasi geometri dalam kategori sedang.

Kata Kunci: GeoPlayMath, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Media Pembelajaran Berdiferensiasi, Transformasi Geometri.

ABSTRACT, Lilis Muparihah. 20211610003. Development of Differentiated Learning Media with Smart Apps Creator to Improve Mathematical Creative Thinking Skills. Supervisor I Dr. Nuranita Adiastuty, M.Pd. Supervisor II Mohamad Riyadi, S.Si., M.Si. Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Kuningan University.

Students tend to dislike learning mathematics due to difficulties in understanding the material and the lack of variation in the learning methods used. In addition, the use of smartphones is not appropriate in learning activities, relying on information searches without understanding the concept in depth, resulting in low creativity of students in solving problems and understanding the material independently. This study developed differentiated learning media based on Android to improve mathematical creative thinking skills in geometric transformation material. The purpose of the study was to develop the learning media process, test the validity of the GeoPlayMath learning media, test the practicality of the GPM learning media, and see the increase in students' mathematical creative thinking skills. The method used in this study was R&D (Research and Development) using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The subjects of the study were students of class IX-B at SMP Negeri 2 Maleber. The data sources for this study were from material expert validators, media expert validators, students and teachers. Data collection techniques used were through questionnaires, observations and tests. The research instrument is in the form of an assessment questionnaire from material expert validators, media expert validators, student practicality, and teacher practicality. The data analysis techniques used in this study were preliminary research analysis, validity tests, practicality questionnaires and effectiveness instrument data.. The results of the research on the development of GPM learning media to improve mathematical creative thinking skills in geometric transformation material, namely the validity of learning media based on the material expert validator obtained an average value of 85.12% in the "valid" category, based on the media expert validator obtained an average value of 97% in the "very valid" category, based on the practicality of students obtained an average value of 77% in the "practical" category, and based on the practicality of teachers obtained an average value of 97% in the "very practical" category. The results of testing the improvement of students' mathematical creative thinking skills with an average pre-test score obtained an average value of 62.89 and a post-test score obtained an average value of 85.28. The results of data analysis for N-Gain obtained an average of 0.6 which is included in the "moderate" category. The conclusion is that the GPM learning media is very valid based on the assessment of expert validators and is feasible to be implemented, the learning media is very practical based on the assessment of students and teachers, and the learning media is able to improve students' mathematical creative thinking skills on geometric transformation material in the moderate category.

Key Word: GeoPlayMath, Mathematical Creative Thinking Ability, Differentiated Learning Media, Geometric Transformation.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Katakanlah: *"Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.*

(Q.S Az-Zumar 39 : 9)

"Rasakanlah setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tau betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini."

(Lismath)

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Teruntuk kedua orangtua tersayang, support system terbaik dan panutanku Ayahanda Kastori, yang tidak pernah henti-hentinya memberikan do'a dan kasih sayang yang tulus, pemberi semangat dan selalu memberikan dukungan terbaiknya sampai penulis berhasil menyelesaikan studinya sampai sarjana.
- Belahan jiwaku Ibunda Saniah, terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, berkorban keringat, tenaga dan pikiran, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis memberikan motivasi dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

*Kupersembahkan skripsi ini untuk keluargaku tercinta :
Ayahanda, Ibundaku, kakakku, serta orang yang kusayangi dan orang
yang menyayangiku.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT. Yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi dengan *Smart App Creator* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis”**.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Kuningan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, S. E., M. Si. selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Asep Jejen Jaelani, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
3. Bapak Azin Taufik, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Kuningan.
4. Bapak Rahayu Syafari, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik saya di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Kuningan.
5. Ibu Dr. Nuranita Adiasuty, S.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyempatkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Mohamad Riyadi, S.Si., M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyempatkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak Dr. Anggar Titis Prayitno, M.Pd. yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memvalidasi instrumen validasi materi.
8. Bapak Heru Budianto, S. ST., M. Kom. yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memvalidasi media pembelajaran yang saya kembangkan.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan yang telah membimbing dan berbagi ilmu kepada penulis selama menempuh Pendidikan.
10. Bapak H. Awan Giryawan, M.M. selaku Kepala SMPN 2 Maleber yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SMPN 2 Maleber.
11. Ibu Rina Candrawulan, S.Pd. selaku Guru Matematika kelas IX yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu saya dalam penelitian ini.
12. Seluruh peserta didik kelas IX.B SMPN 2 Maleber yang telah bersedia berpartisipasi dan membantu saya dalam penelitian ini.
13. Kedua orang tua saya, Bapak Kastori dan Ibu Saniah yang senantiasa selalu memberikan kasih sayang, dukungan, motivasi, pengorbanan, dan doa yang tiada henti sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Teruntuk kakaku tercinta Toto Sugiarto, M.Pd., terimakasih atas do'a dan dukungannya, yang telah berhasil membawa penulis sampai sejauh ini, sehingga akhirnya mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.
15. Kakaku Ikin Sodikin, Ahmadiyanto, Om dan Tanteku yang tak henti-hentinya selali memberikan do'a dan dukungannya.
16. Teristimewa untuk jodoh penulis kelak, Sandi Kaci Wibowo, M.M., kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, terimakasih selalu membantu saya, memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

17. Teman-teman Program Studi Pendidikan Matematika angkatan 2021, terima kasih atas segala kebaikan, kebersamaan, dan pengalaman yang diberikan selama perkuliahan.
18. Semua pihak yang telah memberikan semangat dan membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
19. Terakhir terimakasih kepada Lilis Mupariyah, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah mampu melewati badai yang datang lalu berusaha dengan keras dan tidak menyerah ditengah perjalanan kuliah disaat banyak orang meninggalkan dan merendahkan proses untuk mencapai titik ini serta dapat berusaha sampai menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan agar peneliti dapat menyajikan karya-karya yang lebih baik di waktu yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangsih dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pendidikan matematika.

Kuningan, 2025

Lilis Mupariyah
20211610003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Lilis Muparihah adalah nama penulis skripsi ini. Penulis

lahir dari orang tua Bapak Kastori dan Ibu Saniah sebagai

anak ke-empat dari empat bersuadara. Penulis dilahirkan

di Kuningan, Jawa Barat pada tanggal 07 Oktober 2002.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TK PGRI III

Lebakwangi (lulusan tahun 2009), melanjutkan ke SD Negeri Pajawankidul

(lulusan tahun 2015), melanjutkan ke SMP Negeri 2 Lebakwangi (lulusan tahun

2018), melanjutkan ke SMA Negeri 1 Garawangi (lulusan tahun 2021), hingga

akhirnya menempuh perguruan tinggi di Universitas Kuningan, Fakultas Keguruan

dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Matematika.

Penulis juga aktif organisasi kemahasiswaan kampus diantaranya anggota bidang

humas Himatika periode 2022-2024, lalu penulis mengikuti Ekstrakurikuler

Marching Band dan HMI (Himpunan Mahasiswa Islam). Dengan ketekunan,

motivasi tinggi untuk terus belajar, penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir

skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih dan syukur yang sebesar-

besarnya atas terselesaikannya skripsi ini yang berjudul “**Pengembangan Media**

Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Smart Apps Creator Untuk

Meningkatkan Kemampuan Berpikir kreatif Matematis.”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	
PERNYATAAN OTENTISITAS.....	
ABSTRAK,	i
ABSTRACT	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	14
G. Manfaat Penelitian	14
BAB II	16
KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori.....	16
1. Matematika.....	16
2. Pembelajaran Matematika.....	17
3. Berpikir Kreatif.....	18
4. Kurikulum Merdeka.....	24
5. Pembelajaran Berdiferensiasi	28
6. Gaya Belajar	32
7. Transformasi Geometri	35

8. Smart Apps Creator.....	42
9. Android	43
10. Penelitian yang Relevan.....	44
B. Kerangka Pemikiran.....	47
BAB III.....	51
METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Prosedur Pengembangan.....	51
C. Waktu dan Tempat Penelitian	54
1. Waktu Penelitian.....	54
2. Tempat Penelitian	55
D. Desain Uji Coba Produk.....	55
E. Subjek Uji Coba	58
F. Definisi Operasional.....	58
1. Pembelajaran Berdiferensiasi	58
2. Kurikulum Merdeka	59
3. Media Pembelajaran.....	60
4. Media Pembelajaran Berbasis Android.....	60
5. Smart Apps Creator.....	60
6. Berpikir Kreatif.....	60
7. Tranformasi Geometri.....	61
8. Validitas Media Pembelajaran.....	62
9. Kepraktisan Media Pembelajaran.....	63
G. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	64
1. Teknik Pengumpulan Data	64
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	65
H. Teknik Analisis Data	66
1. Analisis Penelitian Pendahuluan	66
2. Analisis Uji Validitas	66
3. Data Angket Kepraktisan.....	68
4. Data Instrumen Keefektifan.....	69
BAB IV	71
HASIL DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Penelitian.....	71

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	71
2. Kevalidan Media Pembelajaran	88
3. Kepraktisan Media Pembelajaran.....	105
4. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif.....	114
B. Pembahasan Penelitian	122
1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	122
2. Kevalidan Media Pembelajaran	125
3. Kepraktisan Media Pembelajaran.....	129
4. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kratif.....	132
C. Kajian Produk Akhir	138
BAB V.....	140
KESIMPULAN DAN SARAN	140
A. Kesimpulan	140
B. Saran	141
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN-LAMPIRAN	152

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif.....	21
Tabel 2. Perbandingan Teori Berpikir Kreatif	22
Tabel 3. Rumus Translasi	36
Tabel 4. Rumus Refleksi	37
Tabel 5. Hasil Dilatasi.....	42
Tabel 6. Penelitian yang Relevan.....	44
Tabel 7. Indikator dan Ciri-ciri Berpikir Kreatif.....	61
Tabel 8. Kategori Penelitian	67
Tabel 9. Kriteria Presentase Penilaian Kevalidan	67
Tabel 10. Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran	68
Tabel 11. Kriteria Tingkat N-Gain.....	70
Tabel 12. Level Tingkatan Kemampuan Berpikir Kreatif	70
Tabel 13. Kompetensi Materi	74
Tabel 14. Tampilan yang tersedia di GPM	75
Tabel 15. Rekapitulasi Validator Ahli Materi.....	90
Tabel 16. Rekapitulasi Persentase Skor Per Aspek Validasi Ahli Materi.....	93
Tabel 17. Saran dan Masukan Ahli Materi	93
Tabel 18. Rekapitulasi Validator Ahli Media	98
Tabel 19. Rekapitulasi Persentase Skor Per Aspek Validasi Ahli Media	101
Tabel 20. Saran dan Masukan Ahli Media.....	102
Tabel 21. Rekapitulasi Kepraktisan Peserta Didik.....	106
Tabel 22. Rekapitulasi Persentase Skor Per Aspek Kepraktisan Peserta Didik.....	109
Tabel 23. Rekapitulasi Kepraktisan Guru	110
Tabel 24. Rekapitulasi Persentase Skor Per Aspek Kepraktisan Guru	113
Tabel 25. Saran dan Masukan Guru.....	113
Tabel 26. Hasil uji validitas butir soal menggunakan <i>Ms. Excel</i>	115
Tabel 27. Hasil uji reliabilitas menggunakan <i>MS. Excel</i>	116
Tabel 28. Persentase Level Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Survey Gaya Belajar Peserta Didik.....	5
Gambar 2. Soal Tes Transformasi Geometri	6
Gambar 3. Hasil Pengerjaan Peserta Didik 1.....	6
Gambar 4. Hasil Pengerjaan Peserta Didik 2.....	7
Gambar 5. Ilustrasi Penggunaan Geogebra dalam Pembelajaran Kinestetik	34
Gambar 6. Proses Pergerakan Fina Menuju Supermarket.....	36
Gambar 7. Pencerminan Segitiga ABC	38
Gambar 8. Perputaran Baling-baling.....	40
Gambar 9. Hasil Dilatasi	41
Gambar 10. Kerangka Berpikir Penelitian.....	49
Gambar 11. Tahapan Pengembangan Model ADDIE	52
Gambar 12. Desain Tampilan Awal dan Masuk	55
Gambar 13. Desain Tampilan Menu Utama.....	56
Gambar 14. Desain Tampilan Menu Gaya Belajar	57
Gambar 15. Desain Tampilan Menu Materi.....	57
Gambar 16. Desain Tampilan Menu Lainnya	58
Gambar 17. Halaman Pembuka	78
Gambar 18. Halaman Masuk	79
Gambar 19. Halaman Menu Utama	79
Gambar 20. Halaman Menu Gaya Belajar.....	80
Gambar 21. Halaman Menu Materi.....	81
Gambar 22. Halaman Materi	82
Gambar 23. Latihan quiz dan soal.....	83
Gambar 24. Petunjuk Penggunaan	84
Gambar 25. Profil Pengembang	84
Gambar 26. Tujuan Pembelajaran	85
Gambar 27. Materi Prasyarat	85
Gambar 28. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	86
Gambar 29. Referensi	86
Gambar 30. QR Code download aplikasi GPM.....	87
Gambar 31. Media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi.....	96
Gambar 32. Media Pembelajaran sebelum dan sesudah revisi validator ahli media.....	104
Gambar 33. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Indikator	117
Gambar 34. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dari Gaya Belajar	118
Gambar 35. Rata-rata hasil Pre-test dan Post-test	119
Gambar 36. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik.....	120
Gambar 37. Hasil Pre-test Aspek Fluency	133
Gambar 38. Hasil Post-test Aspek Fluency	134
Gambar 39. Hasil Pre-test Aspek Flexibility	134
Gambar 40. Hasil Post-test Aspek Flexibility.....	135
Gambar 41. Hasil Pre-test Aspek Originality.....	135
Gambar 42. Hasil Post-test Aspek Originality	136
Gambar 43. Hasil Pre-test Aspek Elaboration.....	136

Gambar 44. Hasil Post-test Aspek Elaboration	137
Gambar 45. Hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif.....	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin observasi awal ke SMPN 2 Maleber	152
Lampiran 2. Mengirim surat izin penelitian ke SMPN 2 Maleber.....	154
Lampiran 3. Menerima Surat Persetujuan Penelitian dari SMPN 2 Maleber	155
Lampiran 4. Angket Kevalidan Ahli Materi 1	156
Lampiran 5. Angket Kevalidan Ahli Materi 2	160
Lampiran 6. Angket Kevalidan Ahli Media 1.....	164
Lampiran 7. Angket Kevalidan Ahli Media 2.....	167
Lampiran 8. Angket Kepraktisan Peserta Didik 1	170
Lampiran 9. Angket Kepraktisan Peserta Didik 2	174
Lampiran 10. Angket Kepraktisan Peserta Didik 3	178
Lampiran 11. Angket Kepraktisan Peserta Didik 4	182
Lampiran 12. Angket Kepraktisan Guru 1	186
Lampiran 13. Angket Kepraktisan Guru 2	190
Lampiran 14. Lembar Validasi Pre-test dan Post-test 1.....	194
Lampiran 15. Lembar Validasi Pre-test dan Post-test 2.....	196
Lampiran 16. Soal <i>Pre-test</i>	198
Lampiran 17. Soal <i>Post-test</i>	200
Lampiran 18. Survey awal menggunakan google form Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif	202
Lampiran 19. Dokumentasi Validasi Materi Guru.....	205
Lampiran 20. Dokumentasi Validasi Media	206
Lampiran 21. Dokumentasi kegiatan Penelitian	207
Lampiran 22. Pembelajaran Berdiferensiasi	210
Lampiran 23. Foto Bersama.....	211
Lampiran 24. Perhitungan N-Gain Score.....	212
Lampiran 25. R tabel.....	213
Lampiran 26. Output SPSS Perhitungan Validitas dan Reliabilitas	214