

## ABSTRAK

Bilqisthi, Nadaina. 2025. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK Materi Peluang Berbasis Gamifikasi ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan. Pembimbing : (1) Dr. Luluk Faridah, M.Pd., (2) Heny Ekawati Haryono, M.Pd.

**Kata kunci:** *Berpikir Kreatif Matematis, Gamifikasi, Gaya Kognitif*

Pendidikan matematika di era digital harus memberi kesempatan ruang yang luas kepada siswa tidak hanya untuk memahami konsep, melainkan juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan gamifikasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah menggambarkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMK pada materi peluang berbasis gamifikasi ditinjau dari gaya kognitif *Field Independent* dan *Field Dependent*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek empat siswa kelas X SMK Darul Ma’wa Plandirejo, yang di peroleh dari hasil tes gaya kognitif *Group Embedded Figure Test*.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes berpikir kreatif , dan gamifikasi menggunakan aplikasi *Kahoot* dan *Google formulir* serta wawancara semi-terstruktur dengan indikator berpikir kreatif Munandar, diantaranya yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterperincian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara spesifik, siswa dengan gaya kognitif FI lebih unggul dibandingkan siswa FD, siswa FI unggul pada indikator kelancaran, keluwesan, kerincian, dan keaslian, sedangkan siswa FD menunjukkan hasil yang bervariasi, namun tidak lebih unggul dari siswa FI. Penerapan gamifikasi melalui *Kahoot* dapat merangsang motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam lingkungan pembelajaran, tetapi hal tersebut belum memenuhi spesifikasi dari kebutuhan semua gaya kognitif dan berpikir kreatif, sehingga untuk memenuhi indikator berpikir kreatif ditambahkan *google formulir* sebagai pelengkap untuk indikator yang belum dapat terpenuhi di *Kahoot*. Studi ini menunjukkan implikasi signifikan bagi guru dalam merancang pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga memenuhi kebutuhan siswa dengan gaya kognitif yang berbeda.