



**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM
MENYELESAIKAN SOAL SEGIEMPAT DAN SEGITIGA**

SKRIPSI

Oleh

Yuni Octafia

NIM 140210101062

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

JURUSAN PENDIDIKAN MIPA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2018



**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM
MENYELESAIKAN SOAL SEGIEMPAT DAN SEGITIGA**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Matematika (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Yuni Octafia

NIM 140210101062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, serta sholawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Keluarga tercinta Ibunda Suparmi dan Ayahanda Sumarno, Terima kasih atas doa, kesabaran serta dukungan baik secara moril maupun materil sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik;
2. Kakak Eka Yulistiana dan Kakak Eko Suwanto yang selalu memberikan doa serta dukungan kepada adiknya;
3. Guru-guruku sejak TK sampai perguruan tinggi yang telah membimbing dan memberikan ilmu;
4. Keluarga besar SMPN 3 Jember yang telah menerima saya melaksanakan penelitian skripsi;
5. Teman-teman seperjuangan: Erine, Natalia (nenet), Nandut, Yuni, Dedew, Mira, Merlin dan teman-teman lain yang sayang kepada saya yang membuat semangat untuk datang kuliah, selalu memberi motivasi dan semangat. Terima kasih atas semua doa dan dukungan kepada saya;
6. Keluarga besar SMKN 2 Jember yang telah memberikan doa serta dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini;
7. Almamater tercinta Universitas Jember, Teman-teman FKIP Matematika Angkatan 2014, serta semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini.

MOTTO

لَنْبِيِّنَ اَمَعَ جُرَّهُ اَوْ يُعْطَى مِ سَلِّ اِلَ اَنْنُ رُ : لِمَلِّمِ اَلْبُ طَا ، حَمَّةِ اَلْبِ طَالِبِ : لُعَلِّمِ اَلْبُ طَا

“Orang yang menuntut ilmu berarti menuntut rahmat ; orang yang menuntut ilmu berarti menjalankan rukun Islam dan Pahala yang diberikan kepada sama dengan para Nabi”.

(HR. Dailani dari Anas r.a)

يَرْجِعَ حَتَّى اَللّٰهُ سَبِيْلٍ فِى كَانِ اَلْعِلْمِ طَلَبِ فِى خَرَجَ مَنْ

“Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu maka ia adalah seperti berperang di jalan Allah hingga pulang”.

(H.R.Tirmidzi)

عَمَلِ كُلِّ عَلَى يُعِيْنُ لَصَبْرُ

“ Kesabaran itu dapat menolong segala pekerjaan”

قَطْعَكَ تَقْطَعُكَ لَمْ اِنْ كَالسَّيْفِ اَلْوَقْتُ

“ Waktu itu bagaikan pedang, jika kamu tidak memanfaatkannya menggunakan untuk memotong, ia akan memotongmu (menggilasmu)”

(H.R. Muslim)

“Tidak ada hasil yang mengkhianati usaha”

“Semua akan indah pada waktunya”

PERNYATAAN

Saya bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yuni Octafia

NIM : 140210101062

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul **“Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada intitusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 19 Maret 2018

Yang menyatakan,

Yuni Octafia

NIM 140210101062

SKRIPSI

**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN
SOAL SEGIEMPAT DAN SEGITIGA**

Oleh

Yuni Octafia

NIM 140210101062

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Drs. Toto' Bara Setiawan, M.Si.

Dasen Pembimbing Utama : Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

HALAMAN PENGAJUAN

**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN
SOAL SEGIEMPAT DAN SEGITIGA**

SKRIPSI

Diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam dengan Program Studi Pendidikan Matematika pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh:

Nama : Yuni Octafia
NIM : 140210101062
Tempat dan Tanggal Lahir : Probolinggo, 23 Oktober 1995
Jurusan/Program Studi : Pendidikan MIPA/Pend. Matematika

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Toto' Bara Setiawan, M.Si.
NIP. 19581209 198603 1 003

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 19540501 198303 1 005

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal berjudul “Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga” telah disetujui pada:

hari, tanggal : Senin, 19 Maret 2018

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota

Drs. Toto' Bara Setiawan, M.Si.
NIP. 19581209 198603 1 003

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 19540501 198303 1 005

PENGESAHAN

Skripsi berjudul **“Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga”** karya Yuni Octafia telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Senin, 18 Maret 2018

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Toto' Bara Setiawan, M.Si.
NIP. 19581209 198603 1 003

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 19540501 198303 1 005

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Susanto, M.Pd.
NIP.19630616 198802 1 001

Dr. Erfan Yudianto, M.Pd.
NIP.19850316 201504 1 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc.,Ph.D.
NIP.19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga; Yuni Octafia; NIM 140210101062; 2018; 66 halaman; Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Berpikir kreatif adalah suatu proses yang menggunakan akal dimana seseorang dapat menemukan ide baru atau cara baru dalam memecahkan suatu masalah. Berpikir kreatif proses kontruksi dalam menemukan ide baru dengan mencerminkan kefasahan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), kebaruan (*originality*), dan penguraian (*elaborasi*). Berpikir kreatif sangat diperlukan dalam menyelesaikan masalah terutama matematika pada materi geometri yaitu bangun datar segiempat dan segitiga.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif siswa berdasarkan kemampuan matematika pada materi bangun datar segiempat dan segitiga khususnya persegi, persegi panjang, trapesium dan segitiga. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII-D SMP Negeri 3 Jember. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes berpikir kreatif dan pedoman wawancara. Berdasarkan hasil analisis dan data validasi instrumen didapatkan bahwa soal tes berpikir kreatif dan pedoman wawancara dinyatakan valid. Instrumen yang telah divalidasi, direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Data yang dianalisis adalah hasil jawaban siswa dari soal tes dan hasil wawancara. Berdasarkan hasil penelitian bahwa dari 34 siswa dipilih 6 siswa sebagai subjek penelitian. Keenam siswa dipilih dari hasil nilai raport matematika semester ganjil yang dilihat dari kemampuan matematika tinggi, sedang dan rendah. Setiap tingkat kemampuan matematika dipilih 2 siswa. Penentuan siswa yang terpilih menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov pada SPSS versi 20.0* diperoleh standart devisiasi tertinggi yang terdapat pada nilai pengetahuan matematika sehingga nilai pengetahuan digunakan sebagai titik ukur untuk menentukan sampel dalam penelitian. Pada pengambilan sampel juga dilakukan berdasarkan saran dari guru mata pelajaran matematika kelas VIII-D. Kemudian keenam siswa tersebut diberikan soal tes berpikir kreatif serta wawancara untuk

melihat tingkat berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal segiempat dan segitiga.

Berdasarkan hasil tes berpikir kreatif dan wawancara yang telah dilakukan, siswa berkemampuan matematika tinggi yaitu SK1 dan SK2. SK1 tergolong dalam TKBK 2 dengan karakteristik mampu memenuhi aspek indikator berpikir kreatif *fluency* dan *flexibility*. SK2 tergolong dalam TKBK 1 dengan karakteristik mampu memenuhi aspek indikator berpikir kreatif *fluency*. Siswa berkemampuan matematika sedang yaitu SK3 dan SK4. SK3 tergolong dalam TKBK 1 dengan karakteristik mampu memenuhi aspek indikator berpikir kreatif *fluency*. SK4 tergolong dalam TKBK 2 dengan karakteristik mampu memenuhi aspek indikator berpikir kreatif *fluency* dan *flexibility*. Siswa berkemampuan matematika rendah yaitu SK5 dan SK6. SK5 tergolong dalam TKBK 1 dengan karakteristik mampu memenuhi aspek indikator berpikir kreatif *fluency*. SK6 tergolong dalam TKBK 0 dengan karakteristik tidak mampu memenuhi keempat aspek indikator berpikir kreatif. Dapat disimpulkan bahwa tingkat berpikir siswa yang berkemampuan matematika tinggi memang tingkat berpikir kreatifnya juga tinggi. Begitu pula pada siswa yang berkemampuan matematika rendah, tingkat berpikir kreatifnya juga rendah. Pada penelitian ini, siswa yang berkemampuan matematika sedang berada pada tingkat berpikir kreatif tinggi. Begitu pula pada siswa yang berkemampuan matematika tinggi berada pada tingkat berpikir kreatifnya sedang. Hal tersebut disebabkan karena tingkat pengalaman siswa berbea-beda dalam menyelesaikan soal.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan stasa satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Jember;
3. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember;
4. Para Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran;
5. Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran guna memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini;
6. Dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam menyempurnakan skripsi ini;
7. Validator yang telah memberikan bantuan dalam proses validasi instrumen penelitian;
8. Keluarga besar SMPN 3 Jember yang membantu terlaksananya penelitian ini khususnya 6 siswa kelas VIII-D;
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PENGAJUAN.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pembelajaran Matematika	7
2.2 Berpikir.....	8
2.3 Profil Berpikir Kreatif	9
2.4 Bangun Datar Segiempat dan Segitiga	12
2.5 Penelitian yang Relevan	18
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Daerah dan Subjek Penelitian	20
3.3 Definisi Operasional	21
3.4 Prosedur Penelitian	21
3.5 Instrumen Penelitian	23
3.6 Metode Pengumpulan Data	25
3.6.1 Metode Tes	25
3.6.2 Metode Wawancara.....	25

3.7 Metode Analisis Data	25
3.7.1 Analisis Hasil Tes Tulis	26
3.7.2 Analisis Validitas Instrumen	26
3.7.3 Triangulasi.....	28
BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1. Pelaksanaan Penelitian	29
4.2. Hasil Dokumentasi	31
4.3. Hasil Analisis Data Validasi	32
4.3.1 Validasi Instrumen Soal Tes Berpikir Kreatif.....	32
4.3.2 Validasi Instrumen Pedoman Wawancara.....	34
4.4. Analisis Data	35
4.4.1 Profil Berpikir Kreatif SK1 berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika Tinggi.....	35
4.4.2 Profil Berpikir Kreatif SK2 berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika Tinggi	38
4.4.3 Profil Berpikir Kreatif SK3 berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika Sedang.....	41
4.4.4 Profil Berpikir Kreatif SK4 berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika Sedang.....	45
4.4.5 Profil Berpikir Kreatif SK5 berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika Rendah.....	49
4.4.6 Profil Berpikir Kreatif SK6 berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika Rendah.....	52
4.5. Pembahasan	55
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Aspek dan Indikator Berpikir Kreatif.....	10
Tabel 2.2 Karakteristik Tingkat Berpikir Kreatif.....	11
Tabel 3.1 Interpretasi Tingkat Berpikir Kreatif.....	26
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kevalidan Instrumen.....	27
Tabel 4. 1. Jadwal Pelaksanaan Pengambilan Data.....	30
Tabel 4. 2 Hasil Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i> Nilai Raport Matematika Kelas VIII-D.....	31
Tabel 4. 3 Saran dan Revisi Soal Tes Berpikir Kreatif.....	33
Tabel 4. 4 Saran dan Revisi Pedoman Wawancara.....	34

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Jajar genjang.....	12
Gambar 2.2 Persegi Panjang	13
Gambar 2.3 Belah Ketupat.....	14
Gambar 2.4 Persegi	15
Gambar 2.5 Layang-layang.....	15
Gambar 2.6 Trapesium.....	16
Gambar 2.7 Segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga sembarang.....	17
Gambar 2.8 Segitiga siku-siku, segitiga tumpul, segitiga lancip	18
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	23
Gambar 4. 1 Kutipan Jawaban SK.....	35
Gambar 4. 2 Kutipan Jawaban SK1.....	37
Gambar 4. 3 Kutipan Jawaban SK2.....	38
Gambar 4. 4 Kutipan Jawaban SK2.....	40
Gambar 4. 5 Kutipan Jawaban SK3.....	42
Gambar 4. 6 Kutipan Jawaban SK3.....	44
Gambar 4. 7 Kutipan Jawaban SK4.....	46
Gambar 4. 8 Kutipan Jawaban SK4.....	48
Gambar 4. 9 Kutipan Jawaban SK5.....	50
Gambar 4. 10 Kutipan Jawaban SK5.....	51
Gambar 4. 11 Kutipan Jawaban SK6.....	53
Gambar 4. 12 Kutipan Jawaban SK6.....	54
Gambar 4. 13 Grafik Skor SK1-SK6.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A Matrik Penelitian.....	67
B Kisi-Kisi Tes Pemecahan Masalah Kreatif Segitiga dan Segiempat Sebelum Revisi.....	69
B1 Kisi-Kisi Tes Pemecahan Masalah Kreatif Segitiga dan Segiempat Setelah Revisi.....	73
C Soal Tes Pemecahan Masalah Kreatif Segitiga dan Segiempat Sebelum Revisi.....	76
C1 Soal Tes Pemecahan Masalah Kreatif Segitiga dan Segiempat Setelah Revisi.....	83
D Lembar Jawaban.....	85
E Kunci Jawaban Tes Pemecahan Masalah Kreatif Segitiga dan Segiempat Sebelum Revisi	86
E1 Kunci Jawaban Tes Pemecahan Masalah Kreatif Segitiga dan Segiempat Setelah Revisi.....	92
F Pedoman Penskoran Soal Tes Pemecahan Kreatif Segitiga dan Segiempat Sebelum Revisi	101
F1 Pedoman Penskoran Soal Tes Pemecahan Kreatif Segitiga dan Segiempat Setelah Revisi.....	103
G Lembar Pedoman Wawancara Sebelum Revisi	105
G1 Lembar Pedoman Wawancara Setelah Revisi.....	107
H Lembar Validasi Soal Matematika Sebelum Revisi.....	109
H1 Lembar Validasi Soal Matematika Setelah Revisi.....	114
H2 Hasil Validasi Soal Matematika Oleh Validator 1	118
H3 Hasil Validasi Soal Matematika Oleh Validator 2.....	120
H4 Perhitungan Hasil Validasi Soal Tes Pemecahan Masalah Kreatif Segitiga dan Segiempat.....	122
I Lembar Validasi Pedoman Wawancara Sebelum Revisi	124
I1 Lembar Validasi Pedoman Wawancara Setelah Revisi	126
I2 Hasil Validasi Pedoman Wawancara Oleh Validator 1	128
I3 Hasil Validasi Pedoman Wawancara Oleh Validator 2	130
I4 Perhitungan Hasil Validasi Pedoman Wawancara.....	132
J Saran dan Revisi Soal Tes Berpikir Kreatif Oleh Validator	133
K Saran dan Revisi Pedoman Wawancara Berpikir Kreatif Oleh Validator ...	138
L Daftar Nilai Raport Matematika Peserta Didik Semester Ganjil SMP Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2017/2018.....	142
M Hasil Analisis Pengambilan Data Kemampuan Matematika Tinggi,	

	Sedang dan Rendah.....	143
N	Hasil Tes Tingkat Berpikir Kreatif Siswa.....	144
O	Transkrip Data Hasil Wawancara	145
P	Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	160
Q	Surat Telah Melakukan Penelitian	161
R	Foto Kegiatan	162
S	Lembar Revisi.....	165



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dan dibutuhkan dalam kehidupan manusia terutama pada bangsa yang terus menerus berkembang, dimana manusia berhak mendapatkan pendidikan dan mampu mengembangkan pendidikan tersebut sesuai dengan sumber daya dan pola pikir manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 “Pendidikan adalah suatu usaha nyata dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Sudjana, 2008:1). Matematika juga memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari dan tidak dapat ditinggalkan baik pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah sampai perguruan tinggi. Matematika sangat berkaitan erat dengan masalah. Sebagian besar ahli Pendidikan Matematika menyatakan bahwa masalah merupakan pertanyaan yang harus dijawab atau direspon, tetapi mereka juga menyatakan bahwa tidak semua pertanyaan otomatis akan menjadi masalah. Karena dapat terjadi bahwa suatu masalah bagi seorang siswa akan menjadi pertanyaan bagi siswa lain karena ia sudah mengetahui prosedur untuk menyelesaikannya (Fauziyah, 2013:78). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak lepas dari peranan dan dukungan matematika, karena matematika merupakan cabang ilmu bagi ilmu lainnya. Maka dari itu diperlukan sumber daya yang memiliki keterampilan dimana melibatkan berpikir kritis, logis, kreatif dan kemampuan bekerjasama yang efektif. Tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan grafik, peta, diagram dalam menjelaskan gagasan (Kurikulum 2004, 2003:6).

Berdasarkan tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran matematika berpikir kreatif harus diperhatikan, dapat dilihat dalam realistik kehidupan di sekolah terdapat banyak siswa yang memiliki kekreatifan tersendiri dalam menyelesaikan soal matematika. Guru masih belum memperhatikan cara berpikir kreatif yang dimiliki siswa-siswanya.

Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan pendapat tentang pengetahuan yang dimilikinya. Siswa hanya memahami, mencontoh, dan mencatat cara menyelesaikan soal yang ditulis di papan oleh guru. Siswa jarang mengajukan pertanyaan pada guru dan siswa mengikuti apa yang guru sampaikan. Keadaan seperti ini yang menjadikan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa kurang berkembang. Pada dunia kerja suatu kekreatifan sangat diperlukan bagi tenaga kerja terhadap perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuannya.

Sukei (2013:7) menyatakan bahwa pada kelas dengan model pembelajaran problem posing, pencapaian indikator yang paling baik adalah indikator kepekaan (*sensitivity*), yakni sebesar 74,22%. Pencapaian indikator paling rendah yang dicapai oleh siswa adalah berpikir lancar (*fluency*), yaitu sebesar 31,25%. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa dilatih memberikan untuk membuat pertanyaan sendiri, menjawab pertanyaannya sendiri dan membuat kesimpulan dari pernyataan-pernyataan sebelumnya melalui diskusi kelompok kecil di dalam kelas. Dalam hal ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran dikelas. Pada kelas dengan pembelajaran konvensional, pencapaian indikator yang paling baik adalah sama dengan pencapaian indikator yang paling baik pada siswa yang mengikuti pembelajaran problem posing, yaitu indikator kepekaan (*sensitivity*) sebesar 50,13%. Pencapaian indikator paling rendah yang dicapai oleh siswa adalah berpikir lancar (*fluency*) yaitu sebesar 12,50%. Indikator yang lainnya dicapai baik oleh siswa dengan kontribusi skor pencapaian kemampuan berfikir kreatif matematis siswa mendekati skor rata-rata. Sunardi (dalam Hardilla, 2016: 2) mengatakan dari 747 terdapat 86,91% atau 480 siswa SMP menyatakan bahwa persegi bukan merupakan persegi panjang, dan 64,33% atau 480 siswa SMP menyatakan bahwa belah ketupat bukan merupakan jajargenjang. Berpikir merupakan kegiatan dimana seseorang harus dapat memecahkan

sebuah masalah. Tujuan seseorang berpikir adalah untuk menemukan konsep, berpikir secara kreatif, menalar, berpikir secara kritis, dan memecahkan sebuah masalah. Salah satu hasil dari berpikir adalah kreativitas.

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki setiap manusia dan masih kurang mendapatkan perhatian yang lebih dalam pembelajaran matematika. Menurut Munandar (2009:12) menyatakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Menurut Munandar (2009:14) kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan memberikan tes pada empat aspek yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), orisinalitas berpikir (*originality*) dan penguraian (*elaborasi*). *Fluency* merupakan kemampuan menghasilkan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah maupun pertanyaan. *Flexibility* merupakan kemampuan yang menghasilkan gagasan bervariasi dari informasi yang telah didapatkan. *Originality* merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan atau ide yang berbeda dari sebelumnya. *Elaborasi* merupakan kemampuan untuk mengembangkan maupun menambahkan gagasan secara sistematis.

Berpikir kreatif adalah kemampuan yang menghasilkan ide-ide atau cara baru dalam menyelesaikan permasalahan yang dapat menunjukkan berbagai variasi jawaban. Menurut Munandar (1999:25) bahwa berpikir kreatif sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Menurut Gana Bima (dalam Huda, 2017:382) menyatakan bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya dengan menekankan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan mengkombinasikan memecahkan atau menjawab masalah dan

cerminan kemampuan operasional anak kreatif. Berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan soal matematika terutama pada materi geometri.

Geometri merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan kita. Geometri adalah cabang ilmu tertua dalam matematika yang mempelajari tentang sifat-sifat, pengukuran-pengukuran, dan hubungan-hubungan antara titik, garis, bidang, bangun datar dan bangun ruang. Materi geometri di SMP yaitu tentang segiempat dan segitiga yang terdiri dari persegi, persegi panjang, layang-layang, belah ketupat, trapesium, dan jajar genjang. Bangun yang digunakan dalam penelitian ini adalah persegi, persegi panjang, trapesium dan segitiga. Pada pembelajaran geometri siswa dituntut untuk berpikir kreatif, tanggap dan imajinatif dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada. Materi geometri datar merupakan materi dasar bagi siswa yang seharusnya mampu menguasai sebelum menuju materi geometri yang lebih kompleks.

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan membuktikan bahwa berpikir kreatif siswa semakin meningkat dalam pembelajaran geometri. Penelitian Mukharomah (2017), hasil menunjukkan bahwa siswa pada tingkat 2 (deduksi informal) yaitu S5 dan S6. S5 tergolong dalam TBK 3 dengan karakteristik mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. S6 tergolong dalam TBK 2 dengan karakteristik mampu menunjukkan kefasihan dan fleksibilitas. Siswa pada tingkat 1 (analisis) yaitu S3 dan S4 berada pada TBK yang sama yaitu TBK 1 (kurang kreatif) dengan karakteristik mampu menunjukkan kefasihan, tetapi skor rata-rata yang diperoleh kedua siswa berbeda. Siswa pada tingkat 0 (visualisasi) yaitu S1 dan S2 juga berada pada tingkat berpikir kreatif yang sama yaitu TBK 1 dengan skor rata-rata yang diperoleh kedua siswa sama. Jadi, tidak semua siswa yang berada pada tingkat tinggi di van Hiele, tingkat berpikir kreatifnya juga tinggi. Penelitian Huda (2017), hasil menunjukkan bahwa subjek penelitian mampu menyelesaikan soal dengan baik sesuai dengan padanan langkah-langkah Polya, subjek berkemampuan tinggi memiliki semua indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir orisinal, dan keterampilan berpikir terperinci, subjek berkemampuan sedang memiliki dua indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu keterampilan berpikir orisinal dan keterampilan berpikir terperinci, namun tidak memiliki

indikator keterampilan berpikir lancar, subjek berkemampuan rendah memiliki sebuah indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu keterampilan berpikir lancar, namun tidak memiliki keterampilan berpikir lancar dan berpikir keterampilan orisinal.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian mengenai profil menyelesaikan soal matematika pada materi segiempat dan segitiga dengan cara berpikir kreatif siswa. Setiap siswa memiliki cara dan jawaban yang berbeda-beda sesuai dengan kreatifitas yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Oleh karena itu diadakan penelitian dengan judul “Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa kelas VIII-D SMPN 3 Jember dalam menyelesaikan soal segiempat dan segitiga?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tingkat berpikir kreatif siswa kelas VIII-D SMPN 3 Jember dalam menyelesaikan soal segiempat dan segitiga.

1.4 Batasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Materi segiempat dan segitiga yang digunakan hanya persegi, persegi panjang, trapesium dan segitiga
- 2) Tingkat kemampuan berpikir kreatif yang digunakan adalah tingkat kemampuan matematika tinggi, sedang dan rendah.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Bagi guru, sebagai sumber informasi untuk menumbuhkan suasana belajar yang nyaman, kondusif dan menambah pengetahuan tentang kekreatifan siswa dalam belajar.
- 2) Bagi peneliti, sebagai pengalaman/wawasan untuk menambah pengetahuan tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar
- 3) Bagi siswa, sebagai acuan dan latihan untuk memahami kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh dirinya sendiri dalam menyelesaikan soal segiempat dan segitiga
- 4) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini sebagai sumber referensi untuk mengadakan penelitian yang sejenis dengan bahasan yang lebih luas

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Matematika

Belajar adalah suatu proses perubahan yang ada di dalam diri manusia. Apabila pada diri manusia tidak terjadi sebuah perubahan maka dapat dikatakan bahwa proses belajar masih belum dilakukan. Belajar merupakan proses dimana yang tidak bisa menjadi bisa dan yang tidak tahu menjadi tahu dengan ditampakkannya perubahan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, daya pikir, pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan dan kemampuan-kemampuan lainnya.

Menurut teori *humanistik*, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya (Suciati dan Irawan, 2005: 41).

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang cara berhitung, menalar dan kreativitas dalam keabstrakannya. Matematika juga memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari dan tidak dapat ditinggalkan baik pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah sampai perguruan tinggi. Matematika sangat berkaitan erat dengan masalah. Pengertian matematika menurut Hamzah (2009: 109) adalah sebagai berikut: “Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, dan mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis.”

Menurut Sumardyono (2004: 28) secara umum definisi matematika dapat dideskripsikan sebagai cara bernalar (*the way of thinking*). Matematika dapat pula dipandang sebagai cara bernalar, paling tidak karena beberapa hal, seperti matematika memuat cara pembuktian yang sah (*valid*), rumus-rumus atau aturan yang umum, atau sifat penalaran matematika yang sistematis.

Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar tentang matematika. Cornelius (dalam Abdurrahman, 2009: 253) mengemukakan bahwa ada lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar untuk mengembangkan kreativitas pola berpikir dalam pemahaman, pengertian dan pengetahuan baru pada materi matematika. Dalam pembelajaran matematika, siswa diharuskan memperoleh pengetahuan dengan pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki pada pembelajaran matematika. Namun, tingkat kemampuan berpikir siswa berbeda-beda sehingga harus disesuaikan agar tidak terjadi penghambatan dalam proses belajar dan membantu kelancaran pada pembelajaran matematika. berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses perubahan dengan cara interaksi antara guru dan siswa untuk mengembangkan kreativitas siswa terhadap pelajaran matematika.

2.2 Berpikir

Berpikir merupakan kegiatan mengembangkan ide dimana seseorang harus dapat memecahkan sebuah masalah. Tujuan seseorang berpikir adalah untuk menemukan konsep, berpikir secara kreatif, menalar, berpikir secara kritis, dan memecahkan sebuah masalah. Salah satu hasil dari berpikir adalah kreativitas. Berpikir merupakan suatu proses yang menggunakan akal untuk memutuskan atau mempertimbangkan sesuatu. Menurut Hepytriati (2014: 6) berpikir ialah proses menggunakan pikiran untuk mencari makna dan pemahaman terhadap berbagai kemungkinan ide atau ciptaan dan membuat pertimbangan yang wajar, bagi membuat keputusan dan menyelesaikan masalah dan seterusnya membuat refleksi dan metakognisi terhadap proses yang dialami. Berpikir adalah kegiatan memfokuskan pada eksplorasi gagasan, memberikan berbagai kemungkinan-kemungkinan dan mencari jawaban-jawaban yang lebih benar.

Menurut Mustaji (dalam Hepytriati, 2014: 6), pengembangan kemampuan berpikir mencakup 4 hal pertama kemampuan menganalisis, membelajarkan siswa bagaimana memahami pernyataan, mengikuti dan menciptakan argumen logis, mengeliminasi jalur yang salah dan fokus pada jalur yang benar. Dalam konteks itu berpikir dapat dibedakan dalam dua jenis yakni berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif adalah suatu proses dimana seseorang dapat menemukan ide baru. Bishop (dalam Pehkonen, 1997) menjelaskan bahwa seseorang memerlukan 2 model berpikir berbeda yang komplementer dalam matematika, yaitu berpikir kreatif yang bersifat intuitif dan berpikir analitik yang bersifat logis. Pandangan ini lebih melihat berpikir kreatif sebagai suatu pemikiran yang intuitif daripada yang logis. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif tidak didasarkan pada pemikiran yang logis tetapi lebih sebagai pemikiran yang tiba-tiba muncul, tak terduga, dan di luar kebiasaan. Pehkonen (1997) memandang berpikir kreatif sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktik pemecahan masalah, maka pemikiran divergen yang intuitif menghasilkan banyak ide. Hal ini akan berguna dalam menemukan penyelesaiannya. Pengertian ini menjelaskan bahwa berpikir kreatif memperhatikan berpikir logis maupun intuitif untuk menghasilkan ide-ide. Pandangan ini lebih mengarah pada pandangan kedua dalam pengertian berpikir kreatif.

2.3 Profil Berpikir Kreatif

Profil merupakan suatu gambaran yang dijelaskan melalui tulisan tentang suatu keadaan yang mengacu pada data seseorang atau sesuatu. Menurut Pertiwi (2012:7) profil adalah suatu gambaran secara garis besar tergantung dari segi mana memandangnya. Misalkan dari segi seninya profil dapat diartikan sebagai gambaran atau sketsa tampang atau wajah seseorang yang dilihat dari samping. Sedangkan bila dilihat dari segi statistiknya profil adalah sekumpulan data yang menjelaskan sesuatu dalam bentuk grafik atau tabel.

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki setiap manusia dan masih kurang mendapatkan perhatian yang lebih dalam pembelajaran matematika. Menurut Munandar (2009:12) menyatakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Menurut Munandar (2009:14) kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan memberikan tes pada empat aspek yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), orisinalitas berpikir (*originality*) dan penguraian (*elaborasi*). *Fluency* merupakan kemampuan menghasilkan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah maupun pertanyaan. *Flexibility* merupakan kemampuan yang menghasilkan gagasan bervariasi dari informasi yang telah didapatkan. *Originality* merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan atau ide yang berbeda dari sebelumnya. *Elaborasi* merupakan kemampuan untuk mengembangkan maupun menambahkan gagasan secara sistematis. Berpikir kreatif adalah kemampuan yang menghasilkan ide-ide atau cara baru dalam menyelesaikan permasalahan yang dapat menunjukkan berbagai variasi jawaban. Berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan soal matematika terutama pada materi geometri. Menurut Munandar (2004:192) aspek keterampilan berpikir kreatif meliputi aspek dan indikator yang disajikan pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Aspek dan Indikator Berpikir Kreatif (dimodifikasi dari Siswono, 2006)

Aspek	Indikator
Fluency	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengemukakan lebih dari satu jawaban untuk suatu masalah. • Siswa lancar mengemukakan gagasan-gagasannya.
Flexibility	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat memberikan bervariasi cara yang berbeda untuk menyelesaikan suatu masalah.
Originality	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat memberikan jawaban beserta penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru dengan siswa yang lain dalam menyelesaikan masalah.
Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan langkah-langkah dengan sistematis dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan aspek dan indikator berpikir kreatif di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dengan bervariasi metode atau strategi (divergen).

Siswono (2006) mengemukakan bahwa Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) terdiri dari 5 tingkat, yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), dan tingkat 0 (tidak kreatif). Tingkat kreatif ini menekankan pada pemikiran divergen dengan urutan tertinggi (aspek yang paling penting) adalah kebaruan kemudian fleksibilitas dan yang terendah adalah kefasihan. Kebaruan ditempatkan pada posisi tertinggi karena merupakan ciri utama dalam menilai suatu produk pemikiran kreatif, yaitu harus berbeda dengan sebelumnya dan sesuai dengan permintaan tugas. Fleksibilitas ditempatkan sebagai posisi penting berikutnya karena menunjukkan pada produktivitas ide (banyak ide-ide) yang digunakan untuk menyelesaikan suatu tugas. Kefasihan lebih menunjukkan pada kelancaran siswa memproduksi ide yang berbeda dan sesuai permintaan tugas. Berpikir kreatif juga memiliki penjenjangan kemampuan berpikir kreatif yang disajikan pada Tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Karakteristik Tingkat Berpikir Kreatif

Tingkat	Kategori	Karakteristik
TKBK 4	Sangat Kreatif	Peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang berbeda (baru), fasih, fleksibel dan elaborasi.
TKBK 3	Kreatif	Peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang berbeda (baru), fasih dan fleksibel
TKBK 2	Cukup Kreatif	Peserta didik mampu membuat masalah yang fleksible dan fasih
TKBK 1	Kurang Kreatif	Peserta didik mampu menyelesaikan masalah dengan fasih
TKBK 0	Tidak Kreatif	Peserta didik tidak mampu menyelesaikan masalah dari keempat aspek berpikir kreatif.

Berdasarkan karakteristik tingkat berpikir kreatif di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kategori sangat kreatif dapat memenuhi aspek-aspek keterampilan berpikir kreatif. Sedangkan siswa yang memiliki kategori tidak kreatif tidak dapat memenuhi aspek-aspek keterampilan berpikir kreatif.

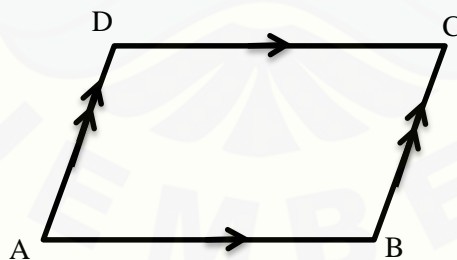
2.4 Bangun Datar Segiempat dan Segitiga

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bangun datar segitiga dan segiempat. Materi bangun datar segitiga dan segiempat merupakan materi yang diberikan pada kelas VII semester genap. Materi ini mempelajari tentang definisi dari bangun datar segitiga dan segiempat, sifat-sifat yang dimiliki oleh setiap bangun datar segitiga dan segiempat serta penerapannya dalam menyelesaikan soal segitiga dan segiempat.

A quadrilateral is polygon with four side (Gustafson & Frisk, 1991: 117). Sebuah segiempat adalah polygon dengan empat sisi. *Polygon* merupakan salah satu metode untuk menentukan posisi horizontal dari titik-titik di lapangan yang berupa segi banyak dengan melakukan pengukuran sudut dan jarak. Keliling sebuah bangun datar adalah total jarak yang mengelilingi bangun tersebut, sedangkan luas bangun datar adalah luas daerah tertutup suatu permukaan bangun datar. Bangun datar segi empat tersebut meliputi persegi panjang, persegi, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang dan trapesium.

a. Jajar genjang

A parallelogram is quadrilateral whose opposite sides are parallel (Gustafson & Frisk, 1991: 118). Sebuah jajar genjang adalah segiempat yang sisi berhadapan sejajar.



Gambar 2.1 Jajar genjang

Sifat jajar genjang (Kusniati, 2011: 28):

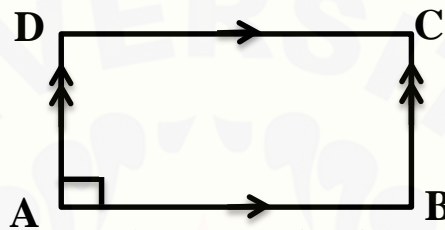
- Sudut-sudut berhadapan sama besar.
- Mempunyai dua buah diagonal yang berpotongan disuatu titik dan salingmembagi dua sama panjang.
- Mempunyai dua simetri putar dan tidak memiliki simetri lipat.

Wintarti (2008: 255) Luas jajargenjang sama dengan hasil kali alas dan tinggi. Keliling jajargenjang sama dengan dua kali jumlah pasang sisi yang saling berdekatan. Misal jajargenjang ABCD mempunyai luas L , alas a , sisi yang berdekatan dengan a adalah b dan tinggi t , maka:

$$K = 2(a + b) \text{ dan } L = a \times t$$

b. Persegi Panjang

A rectangle is a parallelogram with one right angle (Gustafson & Frisk, 1991: 126). Sebuah persegi panjang adalah jajar genjang dengan satu sudut siku-siku.



Gambar 2.2 Persegi Panjang

Sifat persegi panjang (Kusniati, 2011: 30):

- a. Mempunyai empat sudut siku-siku.
- b. Mempunyai dua diagonal yang sama panjang dan saling membagi dua bagian sama panjang.
- c. Mempunyai 2 sumbu simetri.

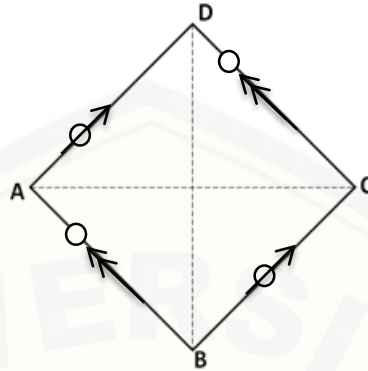
Wintarti (2008: 252) Misalkan suatu persegi panjang ABCD dengan panjang p satuan panjang dan lebar l satuan panjang. Jika K satuan panjang menyatakan keliling dan L satuan panjang yang menyatakan luas, maka rumus keliling dan luas persegi panjang adalah

$$K = 2(p + l) \text{ dan } L = p \times l$$

Cara menemukan rumus luas persegi panjang dengan menggambar bangun datar persegi panjang pada buku garis berpetak, sehingga dapat diketahui berapa jumlah kotak pada panjang sisi dan jumlah kotak pada lebar sisi, kemudian total keseluruhan kotak pada bangun tersebut merupakan perkalian dari jumlah kotak pada panjang sisi dan kotak lebar sisi.

c. Belah ketupat

A rhombus is a parallelogram with two adjacent sides that are congruent (Gustafson & Frisk, 1991: 127). Sebuah belah ketupat adalah jajar genjang dengan dua sisi yang berdekatan kongruen.



Gambar 2.3 Belah Ketupat

Sifat belah ketupat (Kusniati, 2011: 31):

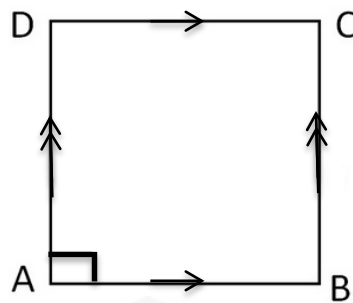
- Semua sisinya sama panjang.
- Sudut-sudut yang berhadapan sama besar dan dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya.
- Kedua diagonal saling membagi dua sama panjang dan saling tegak lurus.
- Kedua diagonal belah ketupat merupakan sumbu simetrinya.

Wintarti (2008: 258) Belah ketupat adalah segiempat yang semua sisinya sama panjang. Luas daerah belah ketupat sama dengan setengah hasil kali panjang diagonal-diagonalnya. Sedangkan keliling belah ketupat sama dengan empat kali panjang sisinya. Misal L adalah luas daerah belah ketupat ABCD dengan diagonal-diagonalnya d_1 dan d_2 , dan K adalah keliling belah ketupat dengan panjang sisi s , maka:

$$K = 4 \times s \text{ dan } L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

d. Persegi

A square is a rhombus with a right angle (Gustafson & Frisk, 1991: 129). Sebuah persegi adalah belah ketupat dengan satu sudut siku-siku.



Gambar 2.4 Persegi

Sifat persegi (Kusniati, 2011: 32):

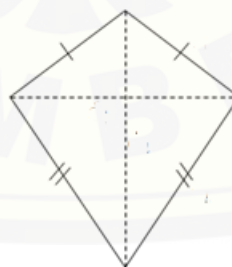
- Semua sisinya sama panjang dan sisi-sisinya yang berhadapan sejajar.
- Mempunyai empat sudut siku-siku.
- Mempunyai dua diagonal yang sama panjang dan saling membagi dua bagian sama panjang.
- Memiliki 4 sumbu simetri.

Wintarti (2008: 254) Misalkan suatu persegi ABCD dengan panjang sisi s satuan panjang. Jika K satuan panjang menyatakan keliling dan L satuan kuadrat yang menyatakan luas, maka rumus keliling dan luas persegi adalah

$$K = 4s \text{ dan } L = s \times s$$

- Layang-layang

A kite is a quadrilateral with both pairs of congruent sides (Clemens dalam Kusniati, 2011:34). Sebuah layang-layang adalah segiempat dengan kedua pasang sisi berdekatan yang kongruen.



Gambar 2.5 Layang-layang

Sifat layang-layang (Kusniati, 2011: 34-35):

- memiliki dua pasang sisi yang sama panjang
- sepasang sudut berhadapan yang sama besar
- terdapat satu sumbu simetri yang merupakan diagonal terpanjang

- d. salah satu diagonalnya membagi dua sama panjang diagonal lainnya secara tegak lurus

Wintarti (2008: 259) Luas layang-layang sama dengan setengah hasil kali diagonal-diagonalnya. Keliling layang-layang sama dengan dua kali jumlah sisi yang berdekatan. Misal L adalah luas layang-layang ABCD dengan panjang diagonal-diagonalnya d_1 dan d_2 , dan K adalah keliling layang-layang dengan panjang sisi s_1 dan s_2 , maka:

$$K = 2(s_1 + s_2) \text{ dan } L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

Cara menemukan rumus $L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$

Dengan melihat bangun segitiga, dimana luas segitiga adalah $\frac{1}{2} \times a \times t$

$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

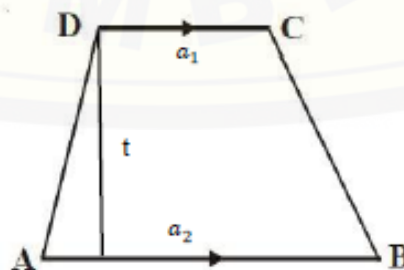
$$= \frac{1}{2} \times d \times n \cdot d_2 \text{ vertical} + \frac{1}{2} \times d \times (1-n) \cdot d_2 \text{ horizontal}$$

$$= \frac{1}{2} \times d \times (n + 1 - n) \cdot d_2$$

$$= \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

- f. Trapesium

A trapezoid is a quadrilateral with two, and only two, sides parallel (Gustafson & Frisk, 1991: 133). Sebuah trapesium adalah segiempat dengan dua, dan hanya dua sisi yang sejajar.



Gambar 2.6 Trapesium

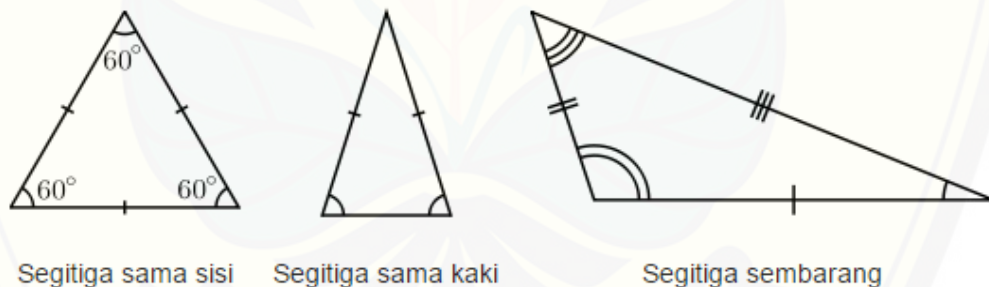
Sifat trapesium (Kusniati, 2011: 33):

- Sisi-sisi yang berhadapan sejajar
- Sudut A + sudut D = 180 (sudut dalam sepihak)
- Sudut B + sudut C = 180 (sudut dalam sepihak)

Wintarti (2008: 263) menjelaskan luas daerah trapesium sama dengan setengah hasil kali tinggi dan panjang sisi yang sejajar. Keliling trapezium adalah jumlah semua sisinya. Misal L adalah luas daerah trapesium ABCD yang mempunyai tinggi t dan panjang sisi-sisi yang sejajar a_1 dan a_2 , maka:

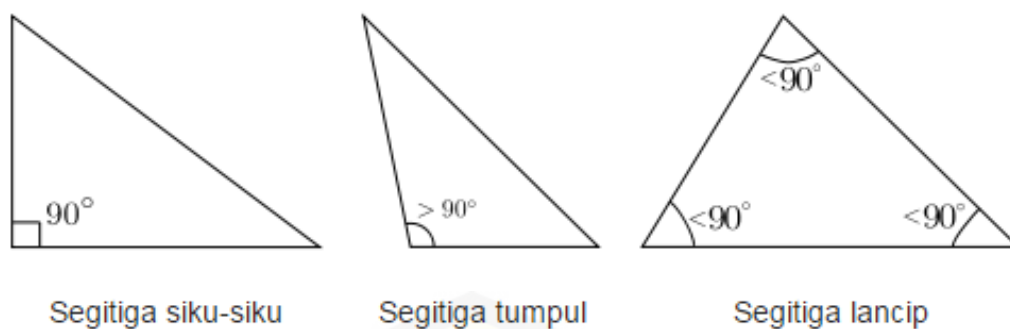
$$L = \frac{1}{2}t(a_1 + a_2).$$

“Definition 1.1 A triangle is a closed three-sided figure” (Gustafson dan Frisk, 1991: 6). Sebuah segitiga adalah sebuah polygon dengan tiga sisi. Jika sebuah gambar adalah segitiga, maka gambar tersebut tertutup oleh tiga sisi. Begitu pun sebaliknya jika sebuah gambar tertutup pada tiga sisi, maka gambar tersebut adalah segitiga. Berdasarkan panjang sisi-sisinya segitiga dibagi menjadi tiga yaitu: segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, dan segitiga sembarang (Gustafson dan Frisk, 1991: 17).



Gambar 2.7 Segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga sembarang

“Definition 1.2 The vertices of triangle are the points of its sides” (Gustafson dan Frisk, 1991: 6). Titik sudut segitiga adalah titik-titik yang merupakan perpotongan dari sisi-sisinya. Berdasarkan besar sudutnya segitiga dibagi menjadi tiga yaitu: segitiga siku-siku, segitiga lancip, dan segitiga tumpul (Gustafson dan Frisk, 1991: 17).



Gambar 2.8 Segitiga siku-siku, segitiga tumpul, segitiga lancip

Jika persegi panjang tersebut dibagi menjadi dua menurut diagonalnya, maka terbentuk dua buah segitiga, maka luas segitiga adalah $L = 1/2 \times p \times \ell$ dalam segitiga $p = a$ (alas) dan $l = t$ (tinggi), sehingga rumus luas segitiga adalah $\frac{1}{2} \times a \times t$. Dalam mencari luas segitiga bisa juga dicari dari bangun datar yang lain, misalnya jajar genjang.

2.5 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Umi Latifah Mukharomah (2017), hasil menunjukkan bahwa siswa pada tingkat 2 (deduksi informal) yaitu S5 dan S6. S5 tergolong dalam TBK 3 dengan karakteristik mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. S6 tergolong dalam TBK 2 dengan karakteristik mampu menunjukkan kefasihan dan fleksibilitas. Siswa pada tingkat 1 (analisis) yaitu S3 dan S4 berada pada TBK yang sama yaitu TBK 1 (kurang kreatif) dengan karakteristik mampu menunjukkan kefasihan, tetapi skor rata-rata yang diperoleh kedua siswa berbeda. Siswa pada tingkat 0 (visualisasi) yaitu S1 dan S2 juga berada pada tingkat berpikir kreatif yang sama yaitu TBK 1 dengan skor rata-rata yang diperoleh kedua siswa sama. Jadi, tidak semua siswa yang berada pada tingkat tinggi di van Hiele, tingkat berpikir kreatifnya juga tinggi.
- 2) Nurul Huda (2017), hasil menunjukkan bahwa subjek penelitian mampu menyelesaikan soal dengan baik sesuai dengan padanan langkah-langkah Polya, subjek berkemampuan tinggi memiliki semua indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir

orisinal, dan keterampilan berpikir terperinci, subjek berkemampuan sedang memiliki dua indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu keterampilan berpikir orisinal dan keterampilan berpikir terperinci, namun tidak memiliki indikator keterampilan berpikir lancar, subjek berkemampuan rendah memiliki sebuah indikator keterampilan berpikir kreatif yaitu keterampilan berpikir lancar, namun tidak memiliki keterampilan berpikir lancar dan berpikir keterampilan orisinal.

- 3) Dian Susanti (2016), hasil menunjukkan bahwa jenis proses berpikir siswa berkemampuan tinggi adalah konseptual, jenis proses berpikir siswa berkemampuan sedang yaitu semikonseptual, dan jenis proses berpikir siswa berkemampuan rendah yaitu komputasional.
- 4) Maulinda Fitri Septianingrum (2015), hasil menunjukkan bahwa siswa berkemampuan matematika tinggi yaitu S1 tidak berada pada TKBK manapun dan S2 berada pada TKBK 2 (cukup kreatif) karena memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas dalam mengajukan masalah matematika. Siswa berkemampuan matematika sedang yaitu S3 dan S4 berada pada TKBK 1 (kurang kreatif) karena hanya memenuhi indikator kefasihan dalam mengajukan masalah matematika. Siswa berkemampuan matematika rendah yaitu S5 dan S6 berada pada TKBK 0 (Tidak Kreatif) karena siswa pada tingkat ini tidak dapat memenuhi semua indikator berpikir kreatif yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan dalam mengajukan masalah matematika dan menurut siswa pada tingkat ini membuat satu soal sudah cukup sulit.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah peneliti menganalisis bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal segitiga dan segiempat. Pada penelitian ini profil berpikir kreatif siswa ditinjau dari aspek dan indikator berpikir kreatif yang dilihat dari tingkat kemampuan matematikanya pada nilai raport semester sebelumnya. Penelitian ini juga bertujuan untuk meyakinkan atau memantapkan bahwa siswa yang tingkat kemampuan matematika tinggi memiliki tingkat berpikir kreatif yang tinggi pula.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sanjaya (dalam Agus, 2016:26) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian tentang fakta dan sifat suatu objek penelitian yang dijelaskan secara sistematis, faktual, dan akurat. Menurut Moleong (dalam Mukharomah, 2017:20) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, karena tujuan dari penelitian adalah mendeskripsikan pola pikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal segiempat dan segitiga.

3.2 Daerah dan Subjek Penelitian

Daerah penelitian merupakan tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian dan memperoleh hasil yang diinginkan oleh peneliti. Daerah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 3 Jember dengan adanya beberapa pertimbangan berikut:

- a. adanya kesediaan dari pihak sekolah untuk dijadikan tempat penelitian;
- b. guru mata pelajaran di sekolah tersebut belum pernah memahami tingkat berpikir kreatif yang dimiliki siswa.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jember dan diambil 6 orang yaitu 2 siswa yang memiliki tingkat kemampuan matematika tinggi, dua siswa yang memiliki tingkat kemampuan matematika sedang dan 2 siswa yang memiliki tingkat kemampuan matematika rendah. Subjek diambil dari nilai raport pada semester sebelumnya karena nilai raport tersebut dapat

menentukan bahwa siswa yang berkemampuan matematika tinggi juga merupakan siswa yang kreatif apa tidak.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran dalam penelitian ini. Beberapa istilah yang harus didefinisikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Profil adalah suatu gambaran, grafik, diagram, atau tulisan yang menjelaskan suatu keadaan yang mengacu pada data seseorang atau sesuatu.
- b. Berpikir kreatif adalah suatu proses mental dimana seseorang dapat menemukan ide baru dengan mencerminkan kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), kebaruan (*originality*) dan penguraian (*elaborasi*).
- c. Profil berpikir kreatif adalah usaha untuk memahami keadaan seseorang dalam menemukan ide-ide baru dengan mencerminkan kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), kebaruan (*originality*) dan penguraian (*elaborasi*).
- d. Materi segiempat dan segitiga yang digunakan dalam penelitian ini adalah persegi, persegi panjang, trapesium, dan segitiga.
- e. Menyelesaikan soal matematika merupakan suatu usaha untuk menemukan solusi dalam menyelesaikan masalah matematika.

3.4 Prosedur Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, diperlukan suatu prosedur penelitian yaitu uraian mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan dalam suatu penelitian. Suatu penelitian pasti memiliki prosedur atau langkah-langkah untuk meneliti dan menganalisis permasalahan tertentu agar hasil dari penelitian sesuai dengan apa yang diharapkan. Adanya prosedur penelitian dapat mempermudah penelitian lebih terarah dan teratur. Berikut prosedur dalam penelitian ini.

a. Kegiatan Pendahuluan

Tahap pendahuluan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menentukan daerah penelitian, membuat surat ijin penelitian, dan berkoordinasi dengan sekolah (Waka. Kurikulum) tempat penelitian untuk meminta ijin penelitian dan di arahkan kepada guru matematika kelas VIII di SMP Negeri 3 Jember untuk menentukan subjek yang akan diteliti dan jadwal pelaksanaan penelitian.

b. Pembuatan Instrumen

Pada tahapan pembuatan instrumen dalam penelitian ini adalah menyusun instrumen yang diperlukan dalam penelitian yang terdiri dari lembar dokumentasi, tes pemecahan masalah, pedoman wawancara dan lembar validitas.

c. Pengujian Validitas Instrumen

Pada tahapan ini validitas instrumen dilakukan dengan memberikan lembar validasi terdiri dari soal tes uraian berpikir kreatif dan pedoman wawancara kepada dua dosen pendidikan matematika Universitas Jember. Data hasil uji validasi akan dianalisis. Jika instrumen valid maka dilanjutkan pada tahapan selanjutnya, tetapi jika instrumen tidak valid maka akan dilakukan revisi pada instrumen yang harus diperbaiki.

d. Pengumpulan Data

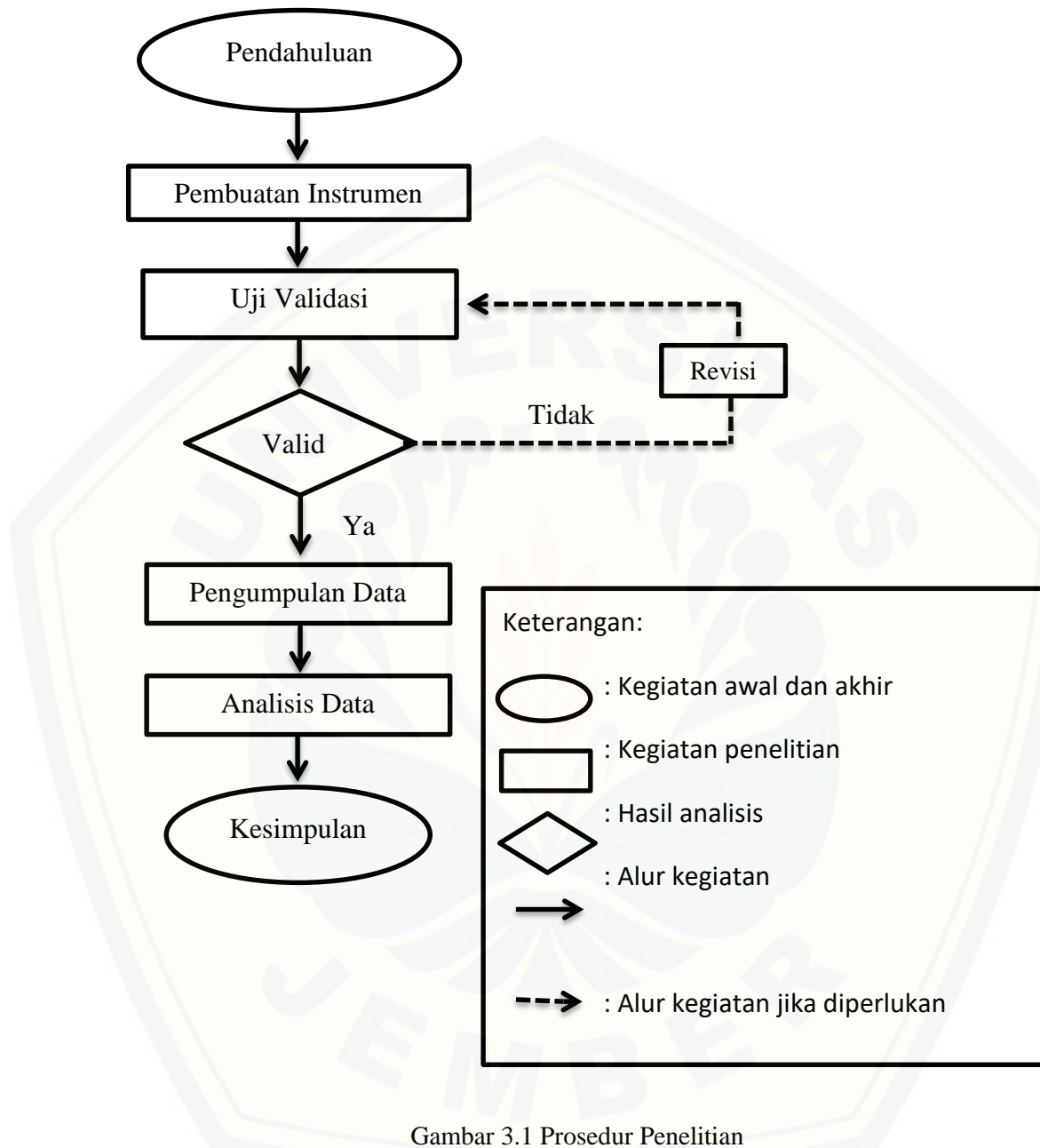
Pada tahap ini pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan tes tertulis sebanyak 2 soal untuk mengetahui kemampuan tingkat berpikir kreatif siswa serta tahap penyelesaiannya. Setelah tes tersebut dilakukan, kemudian dilakukan wawancara untuk memperoleh data yang lebih akurat dan memverifikasi hasil dari tes tertulisnya.

e. Analisis Data

Pada tahap ini hasil tes dan wawancara akan dianalisis. Kegiatan analisis dilakukan untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif siswa yang diteliti. Hasil analisis data disajikan dalam bentuk deskripsi.

f. Kesimpulan

Tahapan ini merupakan tahap akhir penelitian yang dilakukan dengan penarikan kesimpulan dari hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya untuk menjawab rumusan masalah penelitian.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006:149) instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Adapun instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Peneliti

Peneliti merupakan instrumen pokok dalam penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data karena dapat berinteraksi langsung dengan responden atau narasumber.

b. Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai raport siswa pada semester sebelumnya. Lembar dokumentasi tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir siswa yang akan dipilih sebagai subjek penelitian ini.

c. Lembar Soal

Soal tes dalam penelitian ini terdiri atas 2 butir soal. Soal yang digunakan merupakan masalah pada materi segiempat dan segitiga. Keempat butir soal tersebut digunakan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal sesuai dengan indikator berpikir kreatif. Sebelum diberikan kepada siswa, soal akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator.

d. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan panduan yang berisi garis-garis besar pertanyaan mengenai hal-hal yang akan ditanyakan pada subjek penelitian untuk mendukung proses analisis yang mengacu pada tahap pemecahan masalah secara kreatif. Kegiatan wawancara ini berisi deretan pertanyaan yang terperinci, lengkap, dan terstruktur sesuai dengan soal tes yang telah diberikan kepada siswa. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara *semi-structural*, karena pertanyaan yang diajukan pada siswa dapat berkembang sesuai dengan kenyataan yang ada saat wawancara, tetapi tidak jauh dari topik pembahasan. Kegiatan wawancara ini digunakan bukan hanya mendalami jawaban yang diberikan siswa tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab soal yang masih belum terselesaikan karena keterbatasan waktu. Penyusunan pedoman wawancara ini dimulai dengan membuat sejumlah garis besar pertanyaan yang akan diajukan, kemudian melakukan validasi pedoman wawancara.

e. Lembar Validasi

Lembar validasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes dan pedoman wawancara yang telah dibuat sebagai salah satu instrumen penelitian.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam suatu penelitian. Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan metode wawancara.

3.6.1 Metode Tes

Metode tes merupakan sederet pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150). Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes berpikir kreatif pemecahan masalah matematika untuk mengetahui kemampuan tingkat berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal yang berjumlah 2 butir soal uraian tentang segiempat dan segitiga. Soal-soal tersebut divalidasikan terlebih dahulu oleh dosen matematika Universitas Jember sebelum diujikan kepada siswa.

3.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari subjek penelitian. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara *semi-structural*, karena pertanyaan yang diajukan pada siswa dapat berkembang sesuai dengan kenyataan yang ada saat wawancara, tetapi tidak jauh dari topik pembahasan. Wawancara dilakukan untuk penunjang dalam penarikan kesimpulan dan mengecek data yang telah diperoleh dari metode tes. Proses wawancara menggunakan media audio atau perekam suara dan didokumentasi supaya informasi yang didapat tidak terlewat.

3.7 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mengolah hasil data yang diperoleh dari subjek penelitian. Analisis data digunakan untuk memperoleh hasil data yang lebih jelas mengenai hasil dari kegiatan penelitian. Kegiatan analisis data pada

penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif merupakan pengolahan data yang berupa penafsiran/kata-kata bukan berupa data statistik. Metode analisis data untuk masing-masing data dapat diuraikan sebagai berikut:

3.7.1 Analisis Hasil Tes Tulis

Menganalisis hasil tes bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menyelesaikan 2 butir soal uraian tentang segiempat dan segitiga yang masing-masing soal memuat indikator berpikir kreatif. Kebenaran jawaban tes ini akan dilakukan wawancara secara mendalam agar memperoleh hasil yang sesuai dengan rumusan masalah dari penelitian ini. Jawaban dari hasil tes tulis akan diberi skor sesuai dengan pedoman penskoran, kemudian dihitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata-rata (SR)} = \frac{\sum \text{skor}}{\text{skor maksimal}} \quad (3.1)$$

Kemudian, hasil skor rata-rata akan diklasifikasikan berdasarkan interpretasi tingkat berpikir kreatif sesuai Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Interpretasi Tingkat Berpikir Kreatif (dimodifikasi dari Kurniati dalam Mukharomah, 2017:27)

Nilai Skor Rata-rata (SR)	Interpretasi Tingkat Berpikir Kreatif
$0 \leq SR < 1$	Tidak Kreatif
$1 \leq SR < 2$	Kurang Kreatif
$2 \leq SR < 3$	Cukup Kreatif
$3 \leq SR < 4$	Kreatif
$SR = 4$	Sangat Kreatif

3.7.2 Analisis Validitas Instrumen

Validitas merupakan ukuran dalam suatu tes yang menunjukkan tingkat kevalidan. Instrumen yang divalidasi dalam penelitian ini adalah soal tes tentang segiempat dan segitiga serta pedoman wawancara. Validator dari penelitian ini adalah dua orang dosen pendidikan matematika Universitas Jember. Validator adalah seorang yang melakukan validasi pada semua instrumen dalam penelitian dan memberikan hasil penilaian. Selanjutnya menentukan nilai rata-rata total

untuk semua aspek (V_a). Hobri (2010:52-53) menjelaskan cara menentukan nilai rata-rata hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator dengan persamaan:

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^v v_{jk}}{v} \quad (3.2)$$

Dengan:

v_{jk} = data nilai validator ke- j terhadap indikator ke- k

v = banyaknya validator

Dari hasil I_i , kemudian ditentukan nilai rata-rata total untuk semua aspek V_a dengan menjumlahkan nilai I_i dan dibagi dengan banyaknya aspek atau dapat dihitung dengan persamaan:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n I_i}{n} \quad (3.3)$$

Dengan:

v_a = nilai rerata total untuk semua aspek

I_i = rerata nilai untuk aspek ke- i

n = banyaknya aspek

Hasil nilai rerata total untuk semua aspek (V_a) kemudian diinterpretasikan dalam kategori validasi yang disajikan dalam Tabel 3.2. Instrumen dinyatakan valid jika nilai $V_a \geq 2,5$.

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kevalidan Instrumen

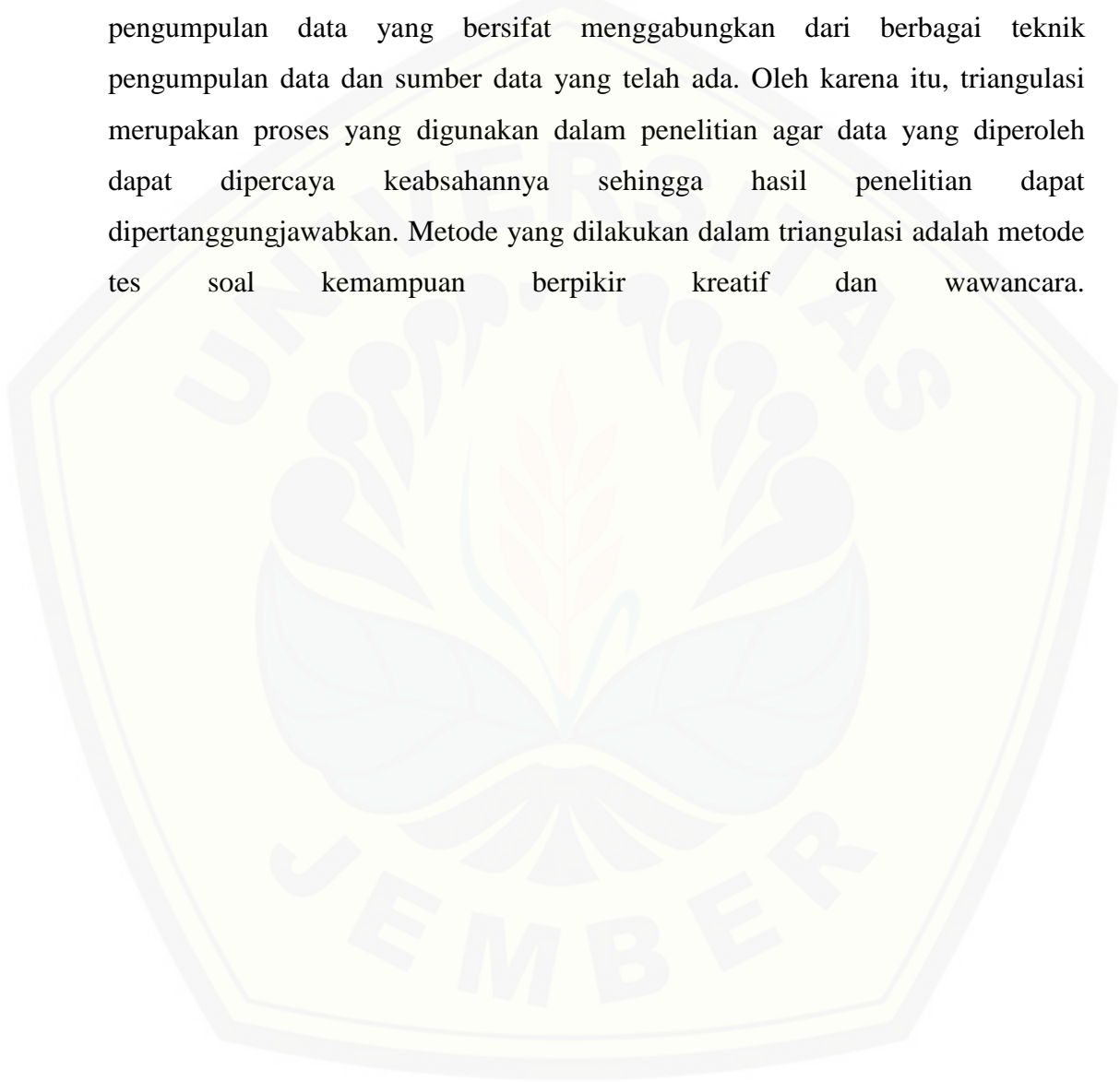
Nilai V_a	Tingkat Kevalidan
$V_a = 3$	Sangat Valid
$2,5 \leq V_a < 3$	Valid
$2 \leq V_a < 2,5$	Cukup Valid
$1,5 \leq V_a < 2$	Kurang Valid
$1 \leq V_a < 1,5$	Tidak Valid

(Hobri, 2010:53)

Apabila tes berpikir kreatif siswa sudah memenuhi kriteria valid maka tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Namun apabila tes tersebut masih belum memenuhi kriteria valid maka dilakukan revisi kembali dengan mengganti soal yang akan digunakan dalam penelitian.

3.7.3 Triangulasi

Menurut Sugiyono (2014: 397) triangulasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Oleh karena itu, triangulasi merupakan proses yang digunakan dalam penelitian agar data yang diperoleh dapat dipercaya keabsahannya sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Metode yang dilakukan dalam triangulasi adalah metode tes soal kemampuan berpikir kreatif dan wawancara.



BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

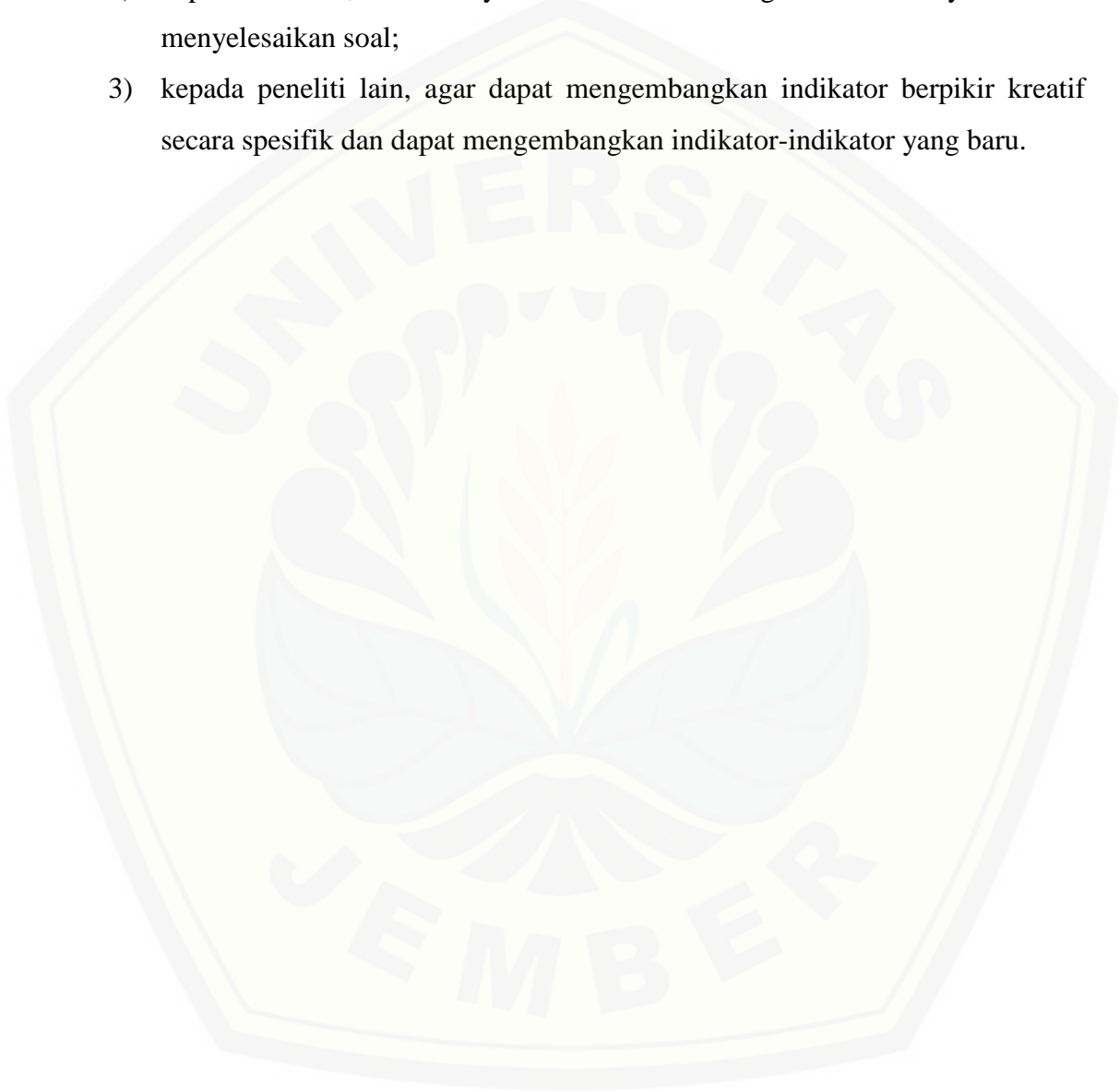
5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan mengenai profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal segiempat dan segitiga. Siswa berkemampuan matematika tinggi yaitu SK1 dan SK2. SK1 tergolong dalam TKBK 2 dengan karakteristik mampu memenuhi aspek indikator berpikir kreatif *fluency* dan *flexibility*. SK1 mampu menyelesaikan persoalan dengan menggambarkan sebuah bangun datar persegi panjang yang dipotong-potong menjadi 8 segitiga siku-siku. SK2 tergolong dalam TKBK 1 dengan karakteristik mampu memenuhi aspek indikator berpikir kreatif *fluency*. SK2 mampu menyelesaikan persoalan dengan membagi menjadi dua bagian, kemudian salah satu bagian dipotong-potong membentuk beberapa bangun datar segiempat dan segitiga. Siswa berkemampuan matematika sedang yaitu SK3 dan SK4. SK3 tergolong dalam TKBK 1 dengan karakteristik mampu memenuhi aspek indikator berpikir kreatif *fluency*. SK4 tergolong dalam TKBK 2 dengan karakteristik mampu memenuhi aspek indikator berpikir kreatif *fluency* dan *flexibility*. Siswa berkemampuan matematika rendah yaitu SK5 dan SK6. SK5 tergolong dalam TKBK 1 dengan karakteristik mampu memenuhi aspek indikator berpikir kreatif *fluency*. SK6 tergolong dalam TKBK 0 dengan karakteristik tidak mampu memenuhi keempat aspek indikator berpikir kreatif. Siswa yang berkemampuan matematika tinggi memang tingkat berpikir kreatifnya juga tinggi. Begitu pula pada siswa yang berkemampuan matematika rendah, tingkat berpikir kreatifnya juga rendah. Pada penelitian ini, siswa yang berkemampuan matematika sedang berada pada tingkat berpikir kreatif tinggi. Begitu pula pada siswa yang berkemampuan matematika tinggi berada pada tingkat berpikir kreatifnya sedang. Hal ini disebabkan oleh pengalaman setiap siswa berbeda-beda dalam menyelesaikan soal.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) kepada guru, hendaknya dapat dijadikan alat evaluasi dan pertimbangan untuk mengetahui cara berpikir kreatif siswa;
- 2) kepada siswa, sebaiknya lebih dikembangkan kreatifnya dalam menyelesaikan soal;
- 3) kepada peneliti lain, agar dapat mengembangkan indikator berpikir kreatif secara spesifik dan dapat mengembangkan indikator-indikator yang baru.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agus, T.I. 2016. *Profil Pemecahan Masalah Kreatif Siswa Bergaya Belajar Visual Berdasarkan Gender pada Materi Segitiga dan Segiempat di Kelas VII SMP Negeri 4 Jember*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Fauziyah, I. Nur Lailatul., Budi, U., Henny, E. Ch. 2013. *Proses Berpikir Kreatif Siswa Kelas X dalam Memecahkan Masalah Geometri Berdasarkan Tahapan Wallas Ditinjau dari Adversity Quotient(Aq) Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika SOLUSI, 2(1), hal.75-89.
- Gustafson, R. D., Peter, D.F. 1991. *Elementary Geometry Third Edition*. Amerika: Archata Graphics Company.
- Hamzah. 2009. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardilla. 2016. Skripsi. *Proses Berpikir Siswa Level Visualisasi dan Siswa Level Analisis dalam Memecahkan Masalah Segitiga dan Segiempat*. Universitas Jember.
- Hepytriati, 2014. *Profil Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Kelas IX SMAN Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2013/2014*. <http://repository.unib.ac.id/8746/2/I,II,III,II-14-hep.FK.pdf>. [Diakses pada 13 Agustus 2017].
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan [Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika]*. Jember: Pena Salsabila.
- Huda, N., Marinus, B. Tandiyuk., Linawati. 2017. *Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Segitiga Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematis Kelas VII SMP Negeri 1 Palu*. Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako (JEPMT), 4(3), hal. 382-396.
- Kusniati. 2011. *Analisis Kesalahan siswa dalam Menyelesaikan Soal Materi Pokok Segiempat Menurut Tingkat Berpikir Geometri van Hiele*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Mukharomah, U.L. 2017. *Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Tingkat Berpikir Van Hiele Siswa Kelas VII dalam Menyelesaikan Soal Segiempat*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Munandar, U. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pehkonen, Erkki. 1997. *The State-of-Art in Mathematical Creativity*. <https://www.emis.de/journals/ZDM/zdm973a1.pdf>. [Diakses pada 16 Agustus 2017].
- Pertiwi, J.T.C. 2012. *Profil Kondisi Fisik Atlet Anggar di Kabupaten Purworejo Jawa Tengah*. <http://eprints.uny.ac.id/7652/3/BAB%202%20-%2008601241081.pdf>. [Diakses pada 15 Agustus 2017].
- Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Suska Press.
- Septianingrum, M. F., Susi, S., Nurcholif, D.S.L. 2015. *Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mengajukan Masalah Matematika Berdasarkan Kemampuan Matematika Kelas XI MIA-G SMA Negeri 1 Probolinggo*. *Artikel Ilmiah Mahasiswa, 2015, I, (1):1-4*. <http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/63643/MAULINDA%20FITRI%20SEPTIANINGRUM.pdf?sequence=1>. [Diakses pada 15 Agustus 2017].
- Siswono, T.Y.E. 2006. *Implementasi Tentang Tingkat Berpikir Kreatif dalam Matematika*. Semarang: Seminar Konferensi Nasional Matematika XIII
- Suciati & Irawan, P. 2005. *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Sudjana, N. 2008. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sukei, W., Arnelis, D., Nurhanurawati. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Penerapan Model Problem Posing*. <http://repository.unib.ac.id/8735/2/IV%2CV%2CLAMP%2CII-14-int.FK.pdf>. [Diakses pada 4 Desember 2017].
- Sumardyono. 2004. *Karakteristik Matematika dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Susanti, D. 2016. *Profil Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika*. *Jurnal Buana Matematika, Vol. 6, No. 2, Tahun 2016*. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/buana_matematika/article/viewFile/364/229. [Diakses pada 11 Agustus 2017].

Wintarti, A dkk. 2008. *Contextual Teaching and Learning Matematika SMP/MTs Kelas VII Edisi 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional



LAMPIRAN A.

MATRIK PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga	Bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal segiempat dan segitiga ?	Profil berpikir kreatif siswa (<i>fluency</i> , <i>flexibility</i> , <i>originality</i> , dan <i>elaboration</i>) dalam menyelesaikan soal segiempat dan segitiga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Profil berpikir kreatif siswa meliputi: <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Fluency</i> (berpikir lancar) <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan; • Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya pada persoalan segiempat dan segitiga; • Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi. b. <i>Flexibility</i> (berpikir luwes) <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan bermacam-macam jawaban terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah pada soal segiempat dan segitiga; • Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jurnal 2. Responden penelitian: Siswa SMPN 3 Jember Kelas VIII 3. Informan penelitian: Guru Matematika Kelas VIII 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian: Siswa SMPN 3 Jember Kelas VIII 2. Jenis penelitian: Deskriptif Kualitatif 3. Pengumpulan data : <ol style="list-style-type: none"> a. Tes b. Wawancara

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
			<p>cara yang berbeda untuk menyelesaikannya.</p> <p>c. <i>Originality</i> (orisinalitas berpikir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru. <p>d. <i>Elaboration</i> (penguraian)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci dengan menuliskan diketahui, ditanya dan dijawab; • Mencoba/ menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh. 		<p>4. Metode analisis data:</p> <p>a. Analisis data hasil tes</p> <p>b. Analisis data wawancara</p>

LAMPIRAN B

KISI-KISI TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT SEBELUM REVISI

Mata Pelajaran : Matematika
 Satuan Pendidikan : SMP
 Kelas/Semester : VIII/ Genap
 Subpokok Bahasan : Segitiga dan Segiempat
 Bentuk Soal : Uraian
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Berpikir Kreatif	Soal- soal		Skor Maksimal
					Rumusan Soal	No Naskah	
1.	Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar segitiga dan segiempat	Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menentukan keliling dan luas	Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang tidak dipakai	<i>Fluency</i> (berpikir lancar): <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan; • Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya; • Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau 	Sebuah karpet berbentuk persegi panjang dengan ukuran 50 cm x 70 cm. Jika sebagian karpet tersebut diambil untuk melapisi ubin yang berbentuk persegi, berapakah luas sisa karpet yang tidak dipakai? (Petunjuk: semakin banyak jawaban berbeda yang Anda berikan maka akan semakin bagus).	1	4

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Berpikir Kreatif	Soal- soal		Skor Maksimal
					Rumusan Soal	No Naskah	
				situasi.			
2.			Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang diketahui salah satu sisinya.	<p><i>Flexibility</i> (berpikir luwes):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah; • Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya. 	Hari ini Nazwa bersama 3 orang temannya belajar kelompok dirumahnya. Nazwa menyediakan kertas karton yang berbentuk persegi. Kertas karton tersebut dipotong menyilang hingga terbagi menjadi 4 potongan berbentuk segitiga. Jika panjang salah satu sisi potongan karton tersebut $5\sqrt{2}$ cm. berapakah luas karton yang disediakan Nazwa?	2	4

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Berpikir Kreatif	Soal- soal		Skor Maksimal
					Rumusan Soal	No Naskah	
3.			Siswa dapat menentukan posisi pagar dan panjang pagar yang dibutuhkan	<p><i>Originality</i> (orisinalitas berpikir):</p> <ul style="list-style-type: none"> Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru. 	Pak Bayu memiliki lahan berbentuk trapesium dengan ukuran sisi sejajar adalah 35 m dan 20 m serta jarak dua sisi sejajar adalah 15 m. Lahan tersebut dibagi menjadi dua petak yang sama luasnya untuk ditanami tanaman semangka dan melon. Pak Bayu ingin memisah dua petak lahan tersebut dengan pagar. Tentukan posisi pagar agar dapat membagi 2 petak yang luasnya sama dan perhitungkan panjang pagar yang dibutuhkan Pak Bayu!	3	4
4.			Siswa dapat menentukan panjang renda yang dibutuhkan, jika ukuran	<p><i>Elaboration</i> (penguraian):</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan 	Keysa membeli kain untuk dibuat kerudung pashmina dengan ukuran $8y\ m \times 4y\ m$. Mila ingin menghiasi kerudungnya di bagian 2 sisi pendek	4	4

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Berpikir Kreatif	Soal- soal		Skor Maksimal
					Rumusan Soal	No Naskah	
			kain tidak diketahui	masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci; <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain; • Mencoba/ menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh. 	dan 1 sisi panjangnya dengan renda. Bantulah Mila untuk menentukan berapa panjang renda yang dibutuhkan! Syarat $y \geq 20cm$.		

LAMPIRAN B1.

KISI-KISI TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT SETELAH REVISI

Mata Pelajaran : Matematika
 Satuan Pendidikan : SMP
 Kelas/Semester : VIII/ Genap
 Subpokok Bahasan : Segitiga dan Segiempat
 Bentuk Soal : Uraian
 Alokasi Waktu : 80 menit

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Berpikir Kreatif	Soal- soal		Skor Maksimal
					Rumusan Soal	No Naskah	
1.	Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar segitiga dan segiempat	Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menentukan keliling dan luas	Siswa dapat menghitung luas bangun datar segiempat atau segitiga yang tidak dipakai	<i>Fluency</i> (berpikir lancar): <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan; • Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya; • Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari 	Sebuah karpet berbentuk persegi panjang berukuran $150 \text{ cm} \times 200 \text{ cm}$. Jika sebagian karpet tersebut diambil untuk melapisi ubin berbentuk bangun datar segitiga atau segiempat. Buatlah ubin dengan bentuk bangun datar segiempat atau segitiga yang dapat dilapisi oleh karpet tersebut dan tentukan luasnya dengan syarat total luasnya tidak boleh	1	4

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Berpikir Kreatif	Soal- soal		Skor Maksimal
					Rumusan Soal	No Naskah	
				suatu objek atau situasi. <i>Flexibility</i> (berpikir luwes): <ul style="list-style-type: none"> Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah; 	melebihi luas karpet! (Petunjuk: semakin banyak jawaban berbeda yang Anda berikan maka akan semakin bagus).		
2.			Siswa dapat mencari keliling dan luas bangun datar segiempat atau segitiga yang diketahui panjangnya.	<ul style="list-style-type: none"> Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya. <i>Originality</i> (orisinalitas berpikir): <ul style="list-style-type: none"> Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan 	Najwa mempunyai kawat sepanjang 24 m yang akan digunakan untuk membentuk suatu bangun datar segiempat atau segitiga. Tentukan banyak bangun datar yang bisa dibuat Najwa dan hitung luas dari masing-masing bangun datar yang telah dibuat Najwa!	2	4

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Berpikir Kreatif	Soal- soal		Skor Maksimal
					Rumusan Soal	No Naskah	
				<p>yang baru.</p> <p><i>Elaboration</i> (penguraian):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci; • Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain; • Mencoba/ menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh. 			

LAMPIRAN C.**SOAL TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN
SEGIEMPAT SEBELUM REVISI**

Nama	:
Kelas	:
Sekolah	:
Waktu	: 80 menit

Petunjuk Pengerjaan

1. Tulislah nama, kelas, dan sekolah Anda pada lembar jawaban yang tersedia.
2. Setiap soal akan menilai satu aspek berpikir kreatif yang berbeda, yaitu:
 - a. Untuk soal 1, penilaian dilakukan berdasarkan banyaknya jawaban berbeda yang dapat Anda berikan,
 - b. Untuk soal 2, penilaian dilakukan berdasarkan banyaknya penyelesaian dengan cara yang berbeda yang dapat Anda berikan,
 - c. Untuk soal 3, penilaian dilakukan berdasarkan banyaknya jawaban serta penyelesaian yang dapat Anda berikan,
 - d. Untuk soal 4, penilaian dilakukan berdasarkan kelengkapan Anda dalam memaparkan jawaban.
3. Bacalah soal yang diberikan dengan cermat.
4. Dahulukan mengerjakan soal-soal yang menurut Anda mudah.
5. Kerjakan soal-soal dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian (diketahui, ditanya, dan jawab) dengan benar dan sistematis.
6. Kerjakanlah soal pada lembar jawaban yang tersedia.

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Waktu : 80 Menit

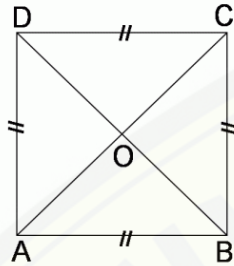
SOAL

1. Sebuah karpet berbentuk persegi panjang berukuran $50 \text{ cm} \times 70 \text{ cm}$. Jika sebagian karpet tersebut diambil untuk melapisi ubin berbentuk persegi, berapakah luas karpet yang tidak terpakai?

Alternatif Jawaban:



2. Hari ini, Nazwa bersama 3 orang temannya akan belajar kelompok. Nazwa menyediakan kertas karton yang permukaannya berbentuk persegi. Kertas karton tersebut dipotong menyilang hingga terbagi menjadi 4 potongan berbentuk segitiga, sebagaimana pada gambar dibawah. Jika panjang salah satu sisi potongan karton tersebut $5\sqrt{2}$ cm seperti Gambar 1, berapakah luas permukaan kertas karton yang disediakan Nazwa?

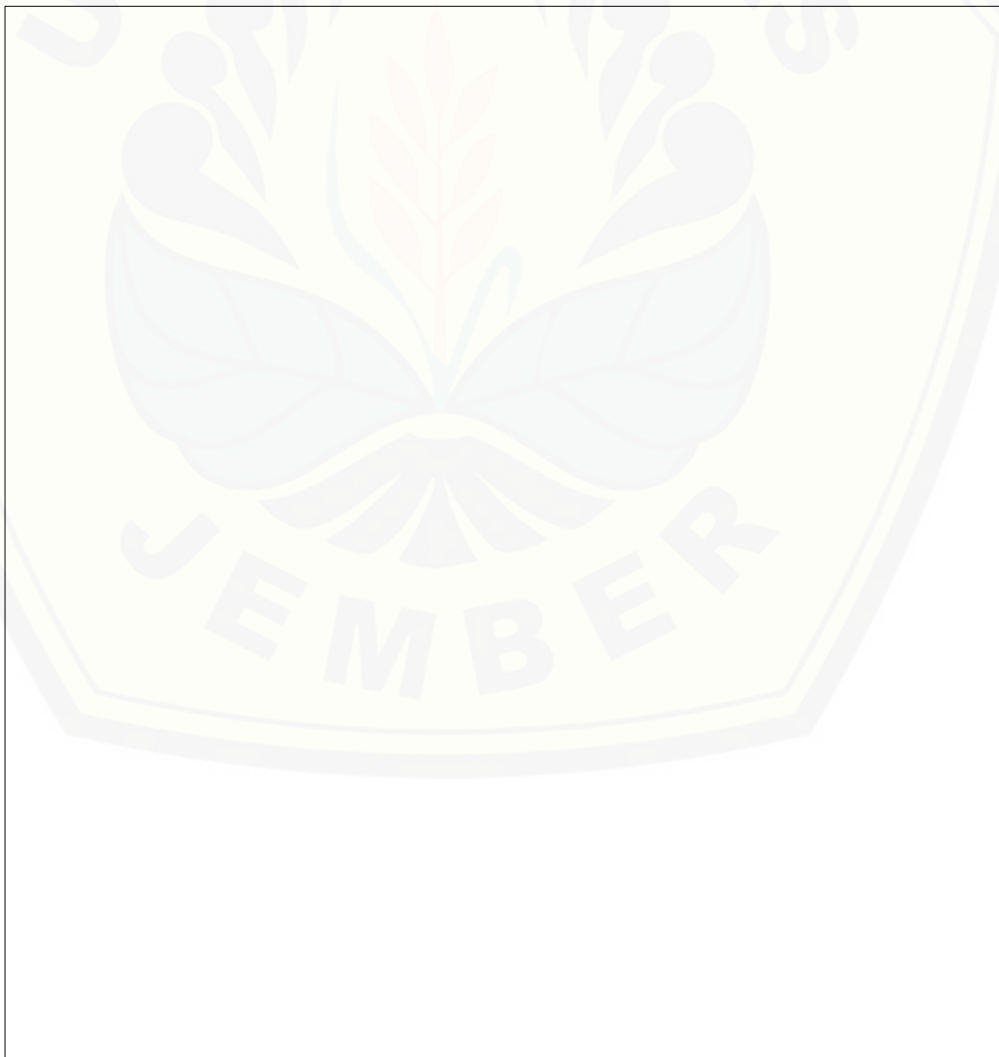


Keterangan:

$$AO = 5\sqrt{2} \text{ cm}$$

Gambar 1. Permukaan Kertas Karton

Alternatif Jawaban:





3. Pak Bayu memiliki lahan berbentuk trapesium dengan ukuran sisi sejajar adalah 35 m dan 20 m serta jarak dua sisi sejajar adalah 15 m. Lahan tersebut dibagi menjadi dua petak yang sama luasnya untuk ditanami tanaman semangka dan melon. Pak Bayu ingin memisah dua petak lahan tersebut dengan pagar. Tentukan posisi pagar agar dapat membagi 2 petak yang luasnya sama dan perhitungkan panjang pagar yang dibutuhkan Pak Bayu!

Alternatif Jawaban:





4. Keysa membeli kain untuk dibuat kerudung pashmina dengan ukuran $8y \text{ m} \times 4y \text{ m}$. Mila ingin menghiasi kerudungnya di bagian 2 sisi pendek dan 1 sisi panjangnya dengan renda. Bantulah Mila untuk menentukan berapa panjang renda yang dibutuhkan! Syarat $y \geq 20\text{cm}$.



Gambar 2. Motif Kerudung

Alternatif Jawaban:



LAMPIRAN C1.**SOAL TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN
SEGIEMPAT SETELAH REVISI**

Sekolah : SMP Sub Pokok Bahasan : Segitiga dan
Mata Pelajaran : Matematika Segiempat
Kelas/Semester : VIII/Genap Alokasi waktu : 80 menit

Petunjuk Pengerjaan

1. Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal tes berikut.
2. Tulislah nama, kelas, dan sekolah Anda pada lembar jawaban yang tersedia.
3. Setiap soal akan menilai aspek berpikir kreatif yang berbeda, yaitu:
 - a. Untuk soal 1-2, penilaian dilakukan berdasarkan banyaknya jawaban yang dapat Anda berikan, banyaknya penyelesaian dengan cara yang berbeda yang dapat Anda berikan, banyaknya jawaban serta penyelesaian yang berbeda atau gagasan baru yang dapat Anda berikan, dan kelengkapan Anda dalam memaparkan jawaban.
4. Bacalah soal yang diberikan dengan cermat.
5. Dahulukan mengerjakan soal-soal yang menurut Anda mudah dan tanyakan pada guru apabila terdapat soal yang kurang jelas.
6. Bangun datar yang digunakan adalah persegi, persegi panjang, trapesium dan segitiga.
7. Kerjakan soal-soal dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian (diketahui, ditanya, dan jawab) dengan benar dan sistematis.
8. Kerjakanlah soal pada lembar jawaban yang tersedia.

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Waktu : 80 Menit

SOAL

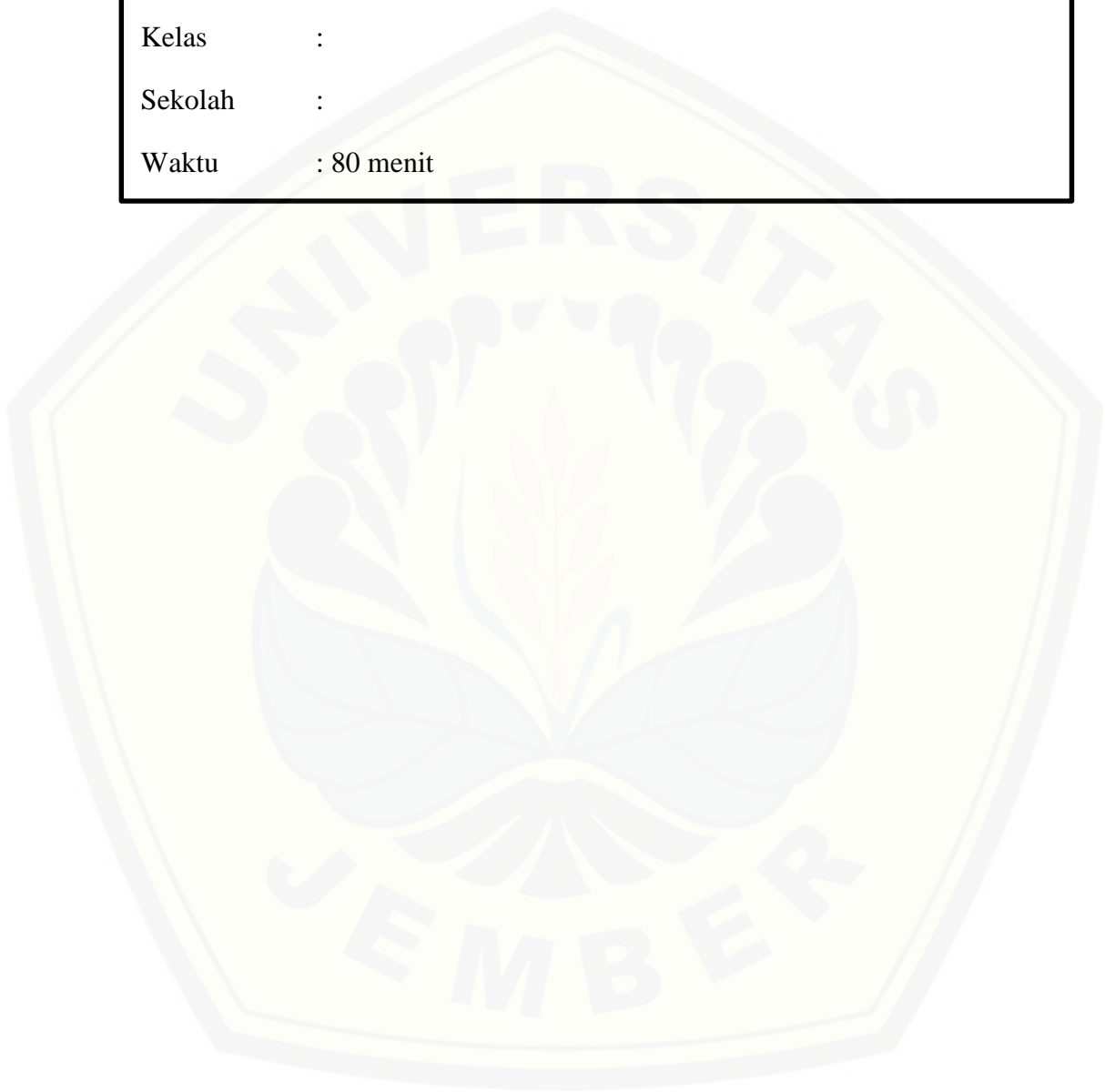
1. Sebuah karpet berbentuk persegi panjang berukuran $150 \text{ cm} \times 200 \text{ cm}$. Jika sebagian karpet tersebut diambil untuk melapisi ubin berbentuk bangun datar segitiga atau segiempat. Buatlah ubin dengan bentuk bangun datar segiempat atau segitiga yang dapat dilapisi oleh karpet tersebut dan tentukan luasnya dengan syarat total luasnya tidak boleh melebihi luas karpet!
2. Najwa mempunyai kawat sepanjang 24 m yang akan digunakan untuk membentuk suatu bangun datar segiempat atau segitiga. Tentukan banyak bangun datar yang bisa dibuat Najwa dan hitung luas dari masing-masing bangun datar yang telah dibuat Najwa!

LAMPIRAN D.

LEMBAR JAWABAN

TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT

Nama	:
Kelas	:
Sekolah	:
Waktu	: 80 menit



LAMPIRAN E.

KUNCI JAWABAN TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT SEBELUM REVISI

1. Diketahui : sebuah karpet berbentuk persegi panjang dengan ukuran kertas kado $50 \text{ cm} \times 70 \text{ cm}$

Ditanya : berapa luas karpet yang tidak terpakai, jika sebagian karpet akan dibuat melapisi ubin berbentuk persegi?

Jawab :

- Alternatif pertama: jika ukuran ubin $50 \text{ cm} \times 50 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpet}} = p \times l$$

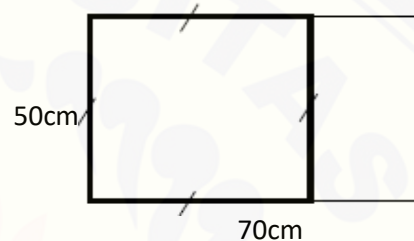
$$L_{\text{karpet}} = 70 \times 50$$

$$L_{\text{karpet}} = 3500 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = s \times s$$

$$L_{\text{ubin}} = 50 \times 50$$

$$L_{\text{ubin}} = 2500 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpet}} - L_{\text{ubin}} = 1000 \text{ cm}^2$.

- Alternatif kedua: jika ukuran ubin $30 \text{ cm} \times 30 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpet}} = p \times l$$

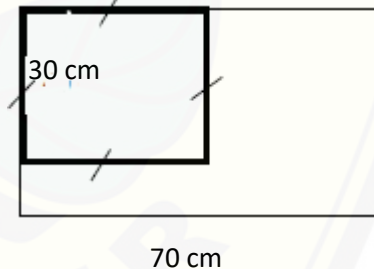
$$L_{\text{karpet}} = 70 \times 50$$

$$L_{\text{karpet}} = 3500 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = s \times s$$

$$L_{\text{ubin}} = 30 \times 30$$

$$L_{\text{ubin}} = 900 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpet}} - L_{\text{ubin}} = 2600 \text{ cm}^2$.

- Alternatif ketiga: jika ukuran ubin $25 \text{ cm} \times 25 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpet}} = p \times l$$

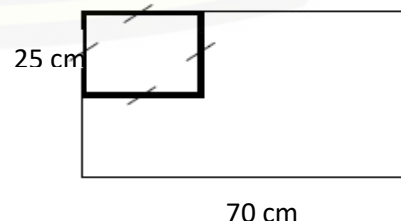
$$L_{\text{karpet}} = 70 \times 50$$

$$L_{\text{karpet}} = 3500 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = s \times s$$

$$L_{\text{ubin}} = 25 \times 25$$

$$L_{\text{ubin}} = 625 \text{ cm}^2$$

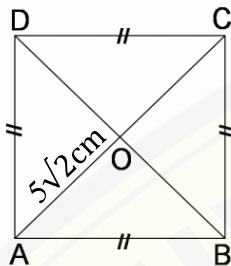


Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpet}} - L_{\text{ubin}} = 2875 \text{ cm}^2$.

2. Diketahui : Kertas karton berbentuk persegi akan dipotong menjadi empat hingga potongannya berbentuk segitiga.
Sisi siku-siku segitiga $5\sqrt{2} \text{ cm}$.

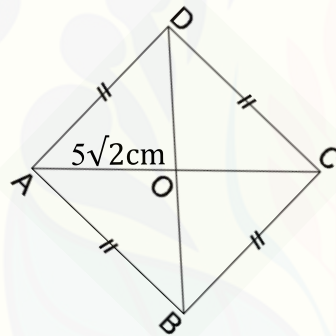
Ditanya : Berapa luas kertas karton Nazwa?

Jawab :



$$L = s \times s = s^2$$

- Alternatif pertama: Putarlah bangun persegi sehingga menjadi bangun belah ketupat seperti gambar dibawah berikut:

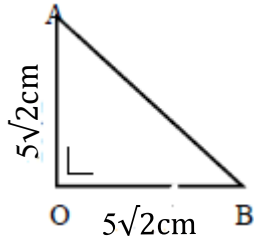


Luas persegi sama dengan luas belah ketupat

$$\begin{aligned} L &= \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2 \\ &= \frac{1}{2} \times (2 \times 5\sqrt{2}) \times (2 \times 5\sqrt{2}) \\ &= \frac{1}{2} \times 10\sqrt{2} \times 10\sqrt{2} \\ &= \frac{1}{2} \times 100 \times 2 \\ &= 100 \end{aligned}$$

Jadi, luas permukaan kertas karton yang disediakan Nazwa adalah 100 cm^2 .

- Alternatif kedua: Jika diambil satu potongan dari persegi, misal AOB akan nampak bangun segitiga siku-siku seperti berikut:



$$AB^2 = AO^2 + OB^2$$

$$AB = \sqrt{AO^2 + OB^2}$$

$$AB = \sqrt{(5\sqrt{2})^2 + (5\sqrt{2})^2}$$

$$AB = \sqrt{50 + 50}$$

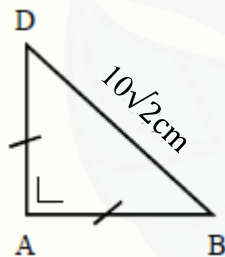
$$AB = \sqrt{100}$$

$$AB = 10$$

Panjang sisi persegi adalah 10 cm, maka luasnya adalah $L = s^2 = 10^2 = 100$

Jadi, luas permukaan kertas karton yang disediakan Nazwa adalah 100 cm^2 .

- Alternatif ketiga: Jika diambil satu potongan persegi, misal BAD maka akan nampak bangun segitiga siku-siku seperti di bawah:



$$BD^2 = DA^2 + AB^2 \quad \longrightarrow \quad DA=AB$$

$$(10\sqrt{2})^2 = 2DA^2$$

$$100 \times 2 = 2DA^2$$

$$200 = 2DA^2$$

$$\frac{200}{2} = DA^2$$

$$100 = DA^2$$

$$\sqrt{100} = DA$$

$$10 = DA$$

Panjang sisi persegi adalah 10 cm, maka luasnya adalah $L = s^2 = 10^2 = 100$

Jadi, luas permukaan kertas karton yang disediakan Nazwa adalah 100 cm^2 .

3. Diketahui : panjang sisi sejajar lahan Pak Bayu 35m dan 20m. Jarak dua sisi sejajar 15 m. Lahan tersebut dibagi menjadi petak yang sama luasnya

Ditanya : tentukan posisi pagar agar membagi 2 petak yang sama luasnya dan perhitungkan panjang pagar yang dibutuhkan Pak Bayu?

Jawab:

luas lahan Pak Bayu berbentuk trapesium, maka

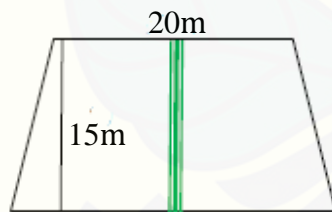
$$L = \frac{\text{jumlah sisi sejajar}}{2} \times \text{tinggi}$$

$$L = \frac{35 + 20}{2} \times 15$$

$$L = 412,5$$

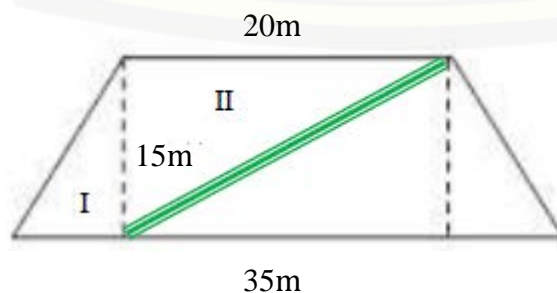
Jadi luas lahan Pak Bayu adalah $412,5 \text{ m}^2$.

- Alternatif pertama posisi pagar Pak Bayu



Panjang pagar sama jarak dua sisi sejajar pada lahan Pak Bayu sehingga dibutuhkan pagar sepanjang 15 m.

- Alternatif kedua posisi pagar Pak Bayu



Menggunakan bantuan bangunan II dan teorema pythagoras

$$(\text{panjang pagar})^2 = 20^2 + 15^2$$

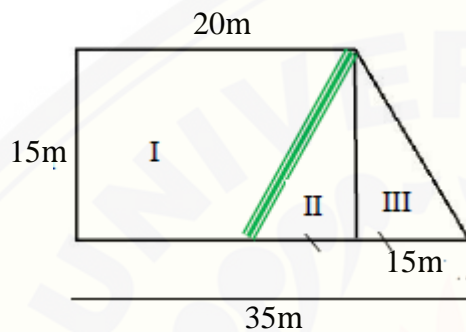
$$(\text{panjang pagar})^2 = 400 + 225$$

$$\text{panjang pagar} = \sqrt{625}$$

$$\text{panjang pagar} = 25$$

Jadi, panjang pagar yang dibutuhkan Pak Bayu pada posisi ini adalah 25 m.

- Alternatif ketiga posisi pagar Pak Bayu



Bangun II dan III adalah 2 segitiga yang kongruen, jadi dengan menggunakan bantuan bangun III dan teorema pythagoras.

$$(\text{panjang pagar})^2 = 15^2 + 15^2$$

$$(\text{panjang pagar})^2 = 225 + 225$$

$$\text{panjang pagar} = \sqrt{450}$$

$$\text{panjang pagar} = 15\sqrt{2}$$

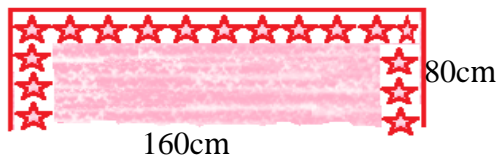
Jadi, panjang pagar yang dibutuhkan Pak Bayu pada posisi ini adalah $15\sqrt{2}$ m.

4. Diketahui : ukuran kerudung $8y \text{ m} \times 4y \text{ m}$
 Ditanya : panjang renda yang dibutuhkan untuk menghias ketiga sisinya.
 Syarat $y \geq 20 \text{ cm}$.

Jawab:

$$\text{Misal } y = 20 \text{ cm} \longrightarrow \begin{aligned} 8y &= 8 \times 20 = 160 \text{ cm} \\ 4y &= 4 \times 20 = 80 \text{ cm} \end{aligned}$$

maka ukuran kerudung menjadi $160 \text{ cm} \times 80 \text{ cm}$



Misal panjang renda R

$$R = (2 \times 80) + 160$$

$$R = 160 + 160$$

$$R = 320 \text{ cm}$$

$$R = 3,2 \text{ m}$$

Jadi, panjang renda yang dibutuhkan Keysa $\geq 3,2 \text{ m}$.



LAMPIRAN E1.

KUNCI JAWABAN TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT SETELAH REVISI

1. Diketahui : sebuah karpet berbentuk persegi panjang dengan ukuran $150 \text{ cm} \times 200 \text{ cm}$

Ditanya : berapa luas karpet yang tidak terpakai, jika sebagian karpet akan dibuat melapisi ubin berbentuk bangun datar segitiga atau segiempat?

Jawab :

- Alternatif pertama: jika ukuran ubin $50 \text{ cm} \times 50 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpet}} = p \times l$$

$$L_{\text{karpet}} = 200 \times 150$$

$$L_{\text{karpet}} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = s \times s$$

$$L_{\text{ubin}} = 50 \times 50$$

$$L_{\text{ubin}} = 2500 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpet}} - L_{\text{ubin}} = 27500 \text{ cm}^2$.

- Alternatif kedua: jika ukuran ubin $60 \text{ cm} \times 60 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpet}} = p \times l$$

$$L_{\text{karpet}} = 200 \times 150$$

$$L_{\text{karpet}} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = s \times s$$

$$L_{\text{ubin}} = 60 \times 60$$

$$L_{\text{ubin}} = 3600 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpet}} - L_{\text{ubin}} = 26400 \text{ cm}^2$.

- Alternatif ketiga: jika ukuran ubin $40 \text{ cm} \times 40 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpet}} = p \times l$$

$$L_{\text{karpet}} = 200 \times 150$$



$$L_{\text{karpét}} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = s \times s$$

$$L_{\text{ubin}} = 40 \times 40$$

$$L_{\text{ubin}} = 1600 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas karpét yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpét}} - L_{\text{ubin}} = 28400 \text{ cm}^2$.

- Alternatif keempat: jika ukuran ubin $30 \text{ cm} \times 30 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpét}} = p \times l$$

$$L_{\text{karpét}} = 200 \times 150$$

$$L_{\text{karpét}} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = s \times s$$

$$L_{\text{ubin}} = 30 \times 30$$

$$L_{\text{ubin}} = 900 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpét yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpét}} - L_{\text{ubin}} = 29100 \text{ cm}^2$.

- Alternatif kelima: jika ukuran ubin $20 \text{ cm} \times 40 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpét}} = p \times l$$

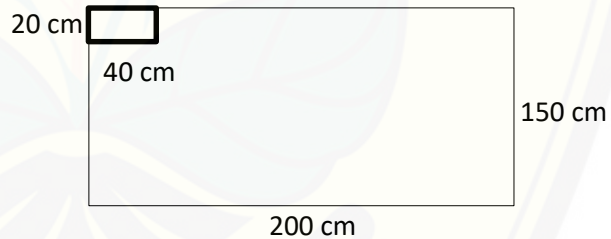
$$L_{\text{karpét}} = 200 \times 150$$

$$L_{\text{karpét}} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = p \times l$$

$$L_{\text{ubin}} = 40 \times 20$$

$$L_{\text{ubin}} = 800 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpét yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpét}} - L_{\text{ubin}} = 29200 \text{ cm}^2$.

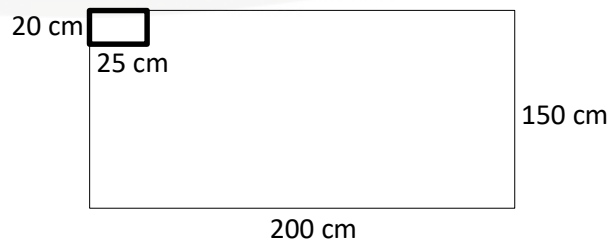
- Alternatif keenam: jika ukuran ubin $20 \text{ cm} \times 25 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpét}} = p \times l$$

$$L_{\text{karpét}} = 200 \times 150$$

$$L_{\text{karpét}} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = p \times l$$



$$L_{ubin} = 25 \times 20$$

$$L_{ubin} = 500 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{karpet} - L_{ubin} = 29500 \text{ cm}^2$

- Alternatif ketujuh: jika ukuran ubin $150 \text{ cm} \times 150 \text{ cm}$

$$L_{karpet} = p \times l$$

$$L_{karpet} = 200 \times 150$$

$$L_{karpet} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{ubin} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{ubin} = \frac{1}{2} \times 150 \times 150$$

$$L_{ubin} = 11250 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{karpet} - L_{ubin} = 28750 \text{ cm}^2$

- Alternatif kedelapan: jika ukuran ubin $75 \text{ cm} \times 75 \text{ cm}$

$$L_{karpet} = p \times l$$

$$L_{karpet} = 200 \times 150$$

$$L_{karpet} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{ubin} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{ubin} = \frac{1}{2} \times 75 \times 75$$

$$L_{ubin} = 2812,5 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{karpet} - L_{ubin} = 27187,5 \text{ cm}^2$

- Alternatif kesembilan: jika ukuran ubin $75 \text{ cm} \times 150 \text{ cm}$

$$L_{karpet} = p \times l$$

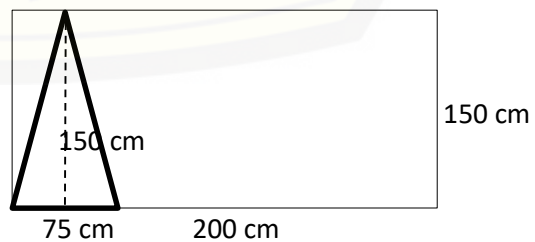
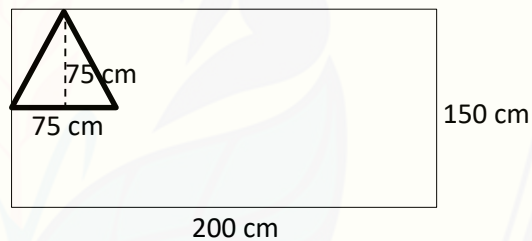
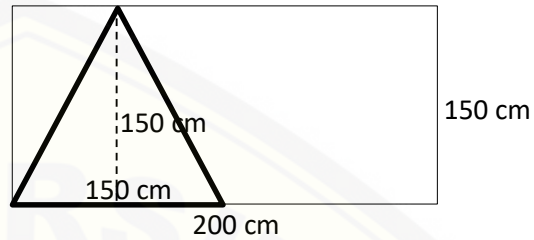
$$L_{karpet} = 200 \times 150$$

$$L_{karpet} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{ubin} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{ubin} = \frac{1}{2} \times 75 \times 150$$

$$L_{ubin} = 5625 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpet}} - L_{\text{ubin}} = 24375 \text{ cm}^2$

- Alternatif kesepuluh: jika ukuran ubin $200 \text{ cm} \times 75 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpet}} = p \times l$$

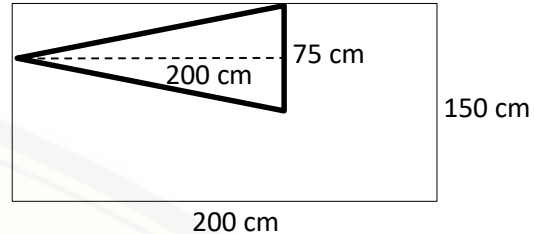
$$L_{\text{karpet}} = 200 \times 150$$

$$L_{\text{karpet}} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{ubin}} = \frac{1}{2} \times 75 \times 200$$

$$L_{\text{ubin}} = 15000 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpet}} - L_{\text{ubin}} = 15000 \text{ cm}^2$

- Alternatif kesebelas: jika ukuran ubin $75 \text{ cm} \times 100 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpet}} = p \times l$$

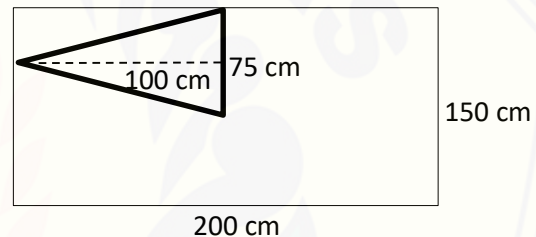
$$L_{\text{karpet}} = 200 \times 150$$

$$L_{\text{karpet}} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{ubin}} = \frac{1}{2} \times 75 \times 100$$

$$L_{\text{ubin}} = 3750 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpet}} - L_{\text{ubin}} = 26250 \text{ cm}^2$

- Alternatif keduabelas: jika ukuran ubin $50 \text{ cm} \times 75 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpet}} = p \times l$$

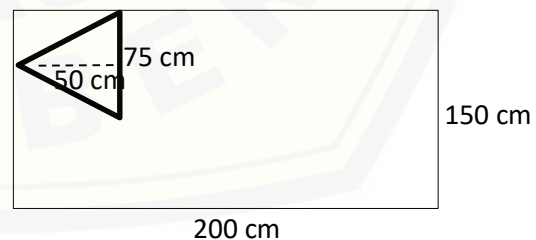
$$L_{\text{karpet}} = 200 \times 150$$

$$L_{\text{karpet}} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L_{\text{ubin}} = \frac{1}{2} \times 75 \times 50$$

$$L_{\text{ubin}} = 1875 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpet yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpet}} - L_{\text{ubin}} = 28125 \text{ cm}^2$

- Alternatif keduabelas: jika ukuran ubin $150 \text{ cm}, 100 \text{ cm}, 150 \text{ cm}$

$$L_{\text{karpét}} = p \times l$$

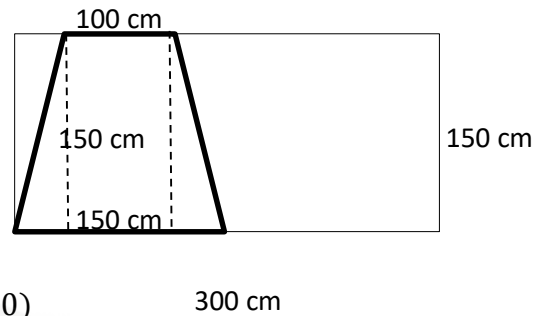
$$L_{\text{karpét}} = 200 \times 150$$

$$L_{\text{karpét}} = 30000 \text{ cm}^2$$

$$L_{\text{ubin}} = \frac{1}{2} \times t \times (a_1 + a_2)$$

$$L_{\text{ubin}} = \frac{1}{2} \times 150 \times (150 + 100)$$

$$L_{\text{ubin}} = 18750 \text{ cm}^2$$



Jadi, luas karpét yang tidak terpakai adalah $L_{\text{karpét}} - L_{\text{ubin}} = 11250 \text{ cm}^2$

2. Diketahui : panjang kawat 24 m akan digunakan untuk membentuk suatu bangun datar segiempat atau segitiga

Ditanya : berapa banyak bangun datar yang dapat dibuat dan hitung luas masing-masing dari bangun tersebut?

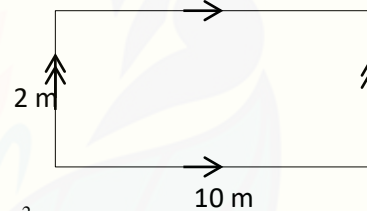
Jawab :

- Alternatif pertama: jika ukuran persegi panjang $6 \text{ cm} \times 6 \text{ cm}$

$$L_{\text{persegi}} = p \times l$$

$$L_{\text{persegi}} = 10 \times 2$$

$$L_{\text{persegi}} = 20 \text{ m}^2$$



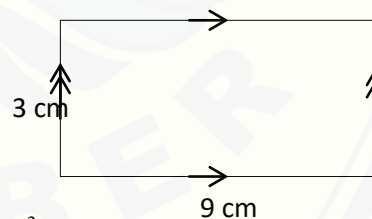
Jadi, luas persegi panjang adalah $= 20 \text{ cm}^2$

- Alternatif kedua: jika ukuran persegi panjang $3 \text{ cm} \times 9 \text{ cm}$

$$L_{\text{persegi}} = p \times l$$

$$L_{\text{persegi}} = 3 \times 9$$

$$L_{\text{persegi}} = 27 \text{ cm}^2$$



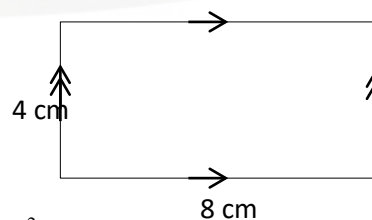
Jadi, luas persegi panjang adalah $= 27 \text{ cm}^2$

- Alternatif ketiga: jika ukuran persegi panjang $4 \text{ cm} \times 8 \text{ cm}$

$$L_{\text{persegi}} = p \times l$$

$$L_{\text{persegi}} = 4 \times 8$$

$$L_{\text{persegi}} = 32 \text{ cm}^2$$



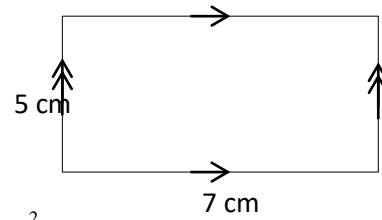
Jadi, luas persegi panjang adalah $= 32 \text{ cm}^2$

- Alternatif keempat: jika ukuran persegi panjang $5 \text{ cm} \times 7 \text{ cm}$

$$L_{\text{persegi}} = p \times l$$

$$L_{\text{persegi}} = 5 \times 7$$

$$L_{\text{persegi}} = 35 \text{ cm}^2$$



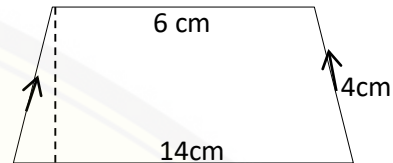
Jadi, luas persegi panjang adalah $= 35 \text{ cm}^2$

- Alternatif kelima: jika ukuran trapesium dengan sisi 14 cm, 6 cm dan sisi yang terpendek 4 cm

$$L_{\text{trapesium}} = \frac{1}{2} \times t \times (a_1 + a_2)$$

$$L_{\text{trapesium}} = \frac{1}{2} \times 2\sqrt{3} \times (14 + 6)$$

$$L_{\text{trapesium}} = 20\sqrt{3} \text{ cm}^2$$



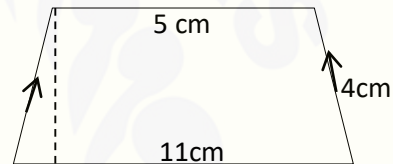
Jadi, luas trapesium adalah $= 20\sqrt{3} \text{ cm}^2$

- Alternatif keenam: jika ukuran trapesium dengan sisi 11 cm, 5 cm dan sisi yang terpendek 4 cm

$$L_{\text{trapesium}} = \frac{1}{2} \times t \times (a_1 + a_2)$$

$$L_{\text{trapesium}} = \frac{1}{2} \times \sqrt{7} \times (11 + 5)$$

$$L_{\text{trapesium}} = 8\sqrt{7} \text{ cm}^2$$



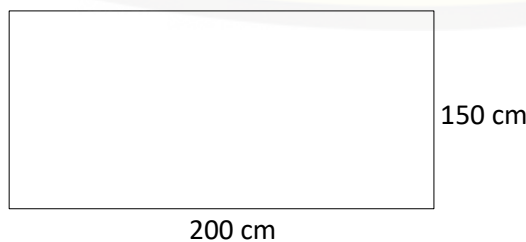
Jadi, luas trapesium adalah $= 8\sqrt{7} \text{ cm}^2$

Jawaban lain :

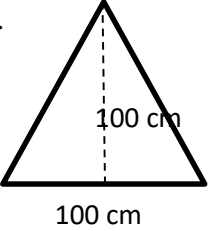
1. Diketahui : sebuah karpet berbentuk persegi panjang dengan ukuran $150 \text{ cm} \times 200 \text{ cm}$

Ditanya : berapa luas karpet yang tidak terpakai, jika sebagian karpet akan dibuat melapisi ubin berbentuk bangun datar segitiga atau segiempat?

Jawab :

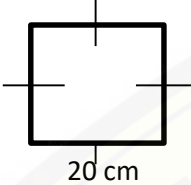


$$\begin{aligned} L &= p \times l \\ &= 200 \times 150 \\ &= 30000 \text{ cm}^2 \end{aligned}$$

a.  $L = \frac{1}{2} \times a \times t$


$$= \frac{100 \times 100}{2}$$

$$= 5000$$

b.  $L = s^2$


$$= 20^2$$

$$= 400 \text{ cm}^2$$

c.  $L = p \times l$

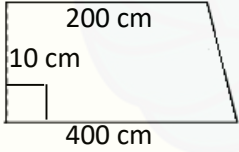
$$= 200 \times 30$$

$$= 6000 \text{ cm}^2$$

d.  $L = \frac{(a+b) \times t}{2}$

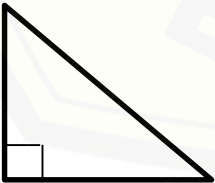
$$= \frac{(200+100) \times 20}{2}$$

$$= 3000 \text{ cm}^2$$

e.  $L = \frac{(a+b) \times t}{2}$

$$= \frac{(400+200) \times 10}{2}$$

$$= 3000 \text{ cm}^2$$

f.  $L = \frac{1}{2} \times a \times t$

$$= \frac{1}{2} \times 10 \times 24$$

$$= 120 \text{ cm}^2$$

Jumlah luas total dari bangun datar segiempat atau segitiga : $5000 + 400 + 6000 + 3000 + 3000 + 120 = 17520 \text{ cm}^2$

Jadi, sisa karpet yang tidak terpakai adalah $30000 \text{ cm}^2 - 17520 \text{ cm}^2 = 12480 \text{ cm}^2$

2. Diketahui : panjang kawat 24 m akan digunakan untuk membentuk suatu

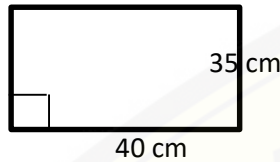
bangun datar segiempat atau segitiga

Ditanya : berapa banyak bangun datar yang dapat dibuat dan hitung luas masing-masing dari bangun tersebut?

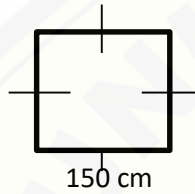
Jawab :

Panjang kawat = 24 m

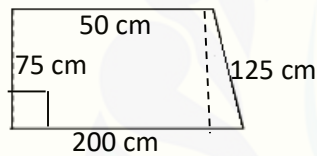
$$= 2400 \text{ cm}$$



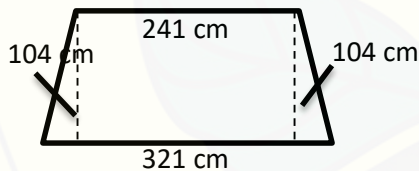
$$\begin{aligned} K &= 2 \times (p + l) \\ &= 2 \times (40 + 35) \\ &= 150 \text{ cm} \end{aligned}$$



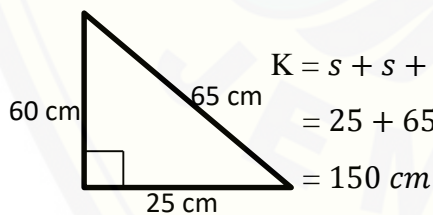
$$\begin{aligned} K &= 4 \times s \\ &= 4 \times 150 \\ &= 600 \text{ cm} \end{aligned}$$



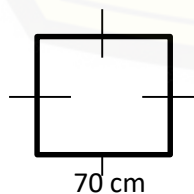
$$\begin{aligned} K &= s + s + s + s \\ &= 200 + 125 + 50 + 75 \\ &= 450 \text{ cm} \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} K &= s + s + s + s \\ &= 321 + 104 + 241 + 104 \\ &= 770 \text{ cm} \end{aligned}$$



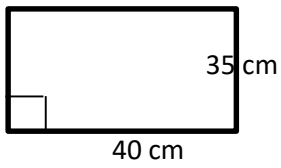
$$\begin{aligned} K &= s + s + s \\ &= 25 + 65 + 60 \\ &= 150 \text{ cm} \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} K &= 4 \times s \\ &= 4 \times 70 \\ &= 280 \text{ cm} \end{aligned}$$

Total keliling dari bangun-bangun tersebut adalah $280 + 150 + 770 + 450 + 600 + 150 = 2400 \text{ cm}$.

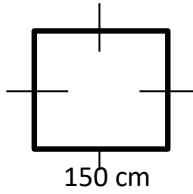
Mencari luas dari masing-masing bangun datar yang sudah dibuat.



$$L = p \times l$$

$$= 40 \times 35$$

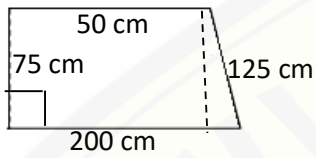
$$= 1400 \text{ cm}^2$$



$$L = s^2$$

$$= 150^2$$

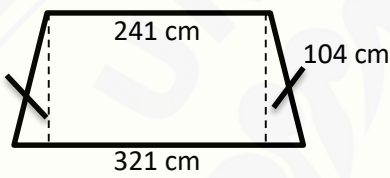
$$= 22500 \text{ cm}^2$$



$$L = \frac{(a+b) \times t}{2}$$

$$= \frac{(200+50) \times 75}{2}$$

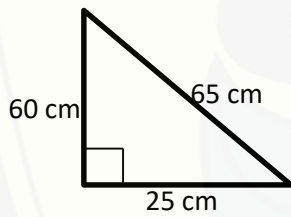
$$= 9375 \text{ cm}^2$$



$$L = \frac{(a+b) \times t}{2}$$

$$= \frac{(321+241) \times 96}{2}$$

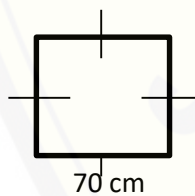
$$= 26976 \text{ cm}^2$$



$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$= \frac{1}{2} \times 25 \times 60$$

$$= 750 \text{ cm}^2$$



$$L = s^2$$

$$= 70^2$$

$$= 4900 \text{ cm}^2$$

LAMPIRAN F.

**PEDOMAN PENSKORAN SOAL TES PEMECAHAN KREATIF
SEGITIGA DAN SEGIEMPAT SEBELUM REVISI**

No. Soal	Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran
1.	<i>Fluency</i>	4	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis dan benar.
		3	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap.
		2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tapi dua-duanya salah. ▪ Memberikan satu jawaban yang benar, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis dan benar.
		1	Memberikan satu jawaban yang benar dan lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tetapi salah atau tidak lengkap.
		0	Tidak menjawab masalah.
2.	<i>Flexibility</i>	4	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar.
		3	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap.
		2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi dua-duanya salah. ▪ Memberikan satu cara menyelesaikan masalah dan penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar.
		1	Memberikan satu cara menyelesaikan masalah dan penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi salah atau kurang lengkap.
		0	Tidak memberikan cara menyelesaikan masalah.

No. Soal	Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran
3.	<i>Originality</i>	4	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda secara detail, sistematis, dan benar.
		3	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda dengan benar, tapi salah satu jawaban salah atau kurang lengkap.
		2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda tetapi dua-duanya salah. ▪ Memberikan satu jawaban dan penyelesaiannya dengan benar.
		1	Memberikan satu jawaban dan penyelesaiannya tapi salah atau kurang lengkap.
		0	Tidak memberikan jawaban dan penyelesaian suatu masalah
4.	<i>Elaborasi</i>	4	Menuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara detail, sistematis, dan benar.
		3	Menuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar tetapi kurang lengkap.
		2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara detail dan sistematis tetapi salah. ▪ Menuliskan jawaban saja secara detail, sistematis, dan benar.
		1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan jawaban saja secara detail dan sistematis tetapi salah. ▪ Menuliskan hal-hal yang diketahui dan ditanya saja dengan detail, sistematis, dan benar.
		0	Tidak menuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah.

LAMPIRAN F1.

**PEDOMAN PENSKORAN SOAL TES PEMECAHAN KREATIF
SEGITIGA DAN SEGIEMPAT SETELAH REVISI**

Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran
<i>Fluency</i>	4	Memberikan empat atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.
	3	Memberikan tiga atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar
	2	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.
	1	Memberikan satu jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.
	0	Tidak menjawab masalah.
<i>Flexibility</i>	4	Memberikan empat atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.
	3	Memberikan tiga atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.
	2	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.
	1	Memberikan satu cara menyelesaikan masalah terhadap suatu masalah dengan benar.
	0	Tidak memberikan cara menyelesaikan masalah yang berbeda.
<i>Originality</i>	4	Memberikan empat atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.
	3	Memberikan tiga atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.
	2	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.
	1	Memberikan satu jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.
	0	Tidak memberikan jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru pada suatu masalah.
<i>Elaborasi</i>	4	Menuliskan empat atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.
	3	Menuliskan tiga atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.
	2	Menuliskan dua atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.
	1	Menuliskan satu langkah-langkah pemecahan

Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran
		masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.
	0	Tidak menuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah.



LAMPIRAN G.**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA SEBELUM REVISI**

Petunjuk Wawancara:

1. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes pemecahan masalah
2. Narasumber yang diwawancara adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jember yang telah mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif.
3. Proses wawancara didokumentasi dengan menggunakan media audio dan media tulis.

Pertanyaan

1. Apakah kalimat pada soal nomor 1 sampai 4 sudah jelas?
2. Apakah Anda sering menjumpai dan menyelesaikan permasalahan seperti ini?
3. Apakah Anda dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan?
4. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal nomor 1?
5. Apakah Anda dapat menyusun rencana untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Coba jelaskan rencana yang telah Anda laksanakan untuk menyelesaikan permasalahan ini!
6. Bagaimana cara Anda menentukan ukuran tutup kado yang akan dibuat?
7. Berapa banyak ukuran tutup kado yang Anda temukan?
8. Bagaimana cara Anda menentukan luas kado yang tidak terpakai?
9. Apakah Anda yakin bahwa jawaban ini benar?
10. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal nomor 2?
11. Apakah Anda dapat menyusun rencana untuk menyelesaikan setiap permasalahan? (Jika dapat) Coba jelaskan rencana yang telah Anda laksanakan untuk menyelesaikan permasalahan ini!
12. Ada berapa cara yang Anda punyai untuk memperoleh luas tahu goreng yang berbentuk persegi jika diketahui panjang setengah diagonalnya? Jelaskan!
13. Apakah Anda yakin bahwa jawaban yang telah Anda kerjakan benar?
14. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal nomor 3?

15. Apakah Anda dapat menyusun rencana untuk menyelesaikan setiap permasalahan? (Jika dapat) Coba jelaskan rencana yang telah Anda laksanakan untuk menyelesaikan permasalahan ini!
16. Apakah Anda merasa bingung dalam menggambar lahan Pak Bayu?
17. Ada berapa posisi pagar yang Anda temukan?
18. Bagaimana cara Anda untuk menentukan panjang pagar yang dibutuhkan Pak Bayu? Jelaskan!
19. Apakah Anda yakin bahwa jawaban yang telah Anda kerjakan benar?
20. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal nomor 4?
21. Apakah Anda dapat menyusun rencana untuk menyelesaikan setiap permasalahan? (Jika dapat) Coba jelaskan rencana yang telah Anda laksanakan untuk menyelesaikan permasalahan ini!
22. Apakah Anda yakin bahwa penyelesaian ini sudah detail dan sistematis?

LAMPIRAN G1.**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA SETELAH REVISI**

Petunjuk Wawancara:

1. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes pemecahan masalah
2. Narasumber yang diwawancara adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jember yang telah mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif.
3. Proses wawancara didokumentasi dengan menggunakan media audio dan media tulis.

Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah soal yang Anda kerjakan merupakan soal yang rutin? 2. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 3. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini! 4. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan ! 5. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 6. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 7. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 8. Terkait dengan waktu, apakah waktu yang diberikan sudah dirasa cukup? 	<i>Fluency</i>
<ol style="list-style-type: none"> 9. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 10. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)? 11. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut selain yang sudah dijawab dilembar jawaban? 12. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! 	<i>Flexibility</i>
<ol style="list-style-type: none"> 13. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 14. Kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temanmu? 15. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 	<i>Originality</i>

Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif
16. Jika ada, coba lakukan!	
17. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis? 18. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?	<i>Elaborasi</i>



LAMPIRAN H.

LEMBAR VALIDASI SOAL MATEMATIKA SEBELUM REVISI

Mata Pelajaran : Matematika

Satuan Pendidikan : SMP

Kelas/Semester : VIII/ Genap

Pokok Bahasan : Bangun Datar Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

1. Berilah tanda (\checkmark) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda,
2. Makna penilaian:
 1. Berarti “tidak memenuhi”
 2. Berarti “cukup memenuhi”
 3. Berarti “memenuhi”

No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Penilaian		
			1	2	3
1.	Validasi Isi	a. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban untuk suatu masalah”.			
		b. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan bermacam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikan suatu masalah”.			
		c. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban beserta penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah”.			
		d. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi “siswa dapat melakukan langkah-langkah yang detail dan			

No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Penilaian		
			1	2	3
		<i>sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan benar</i> ".			
2.	Validasi Kontruksi	a. Soal yang disajikan merupakan bentuk soal terbuka			
		b. Soal yang disajikan merupakan soal cerita bangun datar segiempat dan segitiga			
3.	Validasi Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			
		b. Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)			
		c. Pertanyaan komunikatif (menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)			
4.	Validasi Petunjuk	a. Petunjuk jelas			
		b. Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)			

1. Validasi Isi

Untuk aspek no 1a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal tidak dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban untuk suatu masalah</i> ".
2	Cukup Memenuhi	Soal cukup dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban untuk suatu masalah</i> ".
3	Memenuhi	Soal dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban untuk suatu masalah</i> ".

Untuk aspek no 1 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal tidak dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat memberikan bermacam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikan suatu masalah</i> ".
2	Cukup Memenuhi	Soal cukup dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat memberikan bermacam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikan suatu masalah</i> ".
3	Memenuhi	Soal dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat memberikan bermacam-</i>

Skor	Makna	Indikator
		<i>macam cara yang berbeda untuk menyelesaikan suatu masalah</i> ".

Untuk aspek no 1 c.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal tidak dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban beserta penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah</i> ".
2	Cukup Memenuhi	Soal cukup dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban beserta penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah</i> ".
3	Memenuhi	Soal dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban beserta penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah</i> ".

Untuk aspek no 1 d.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal tidak dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat melakukan langkah-langkah yang detail dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan benar</i> ".
2	Cukup Memenuhi	Soal cukup dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat melakukan langkah-langkah yang detail dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan benar</i> ".
3	Memenuhi	Soal dapat menggali indikator berpikir kreatif yang berbunyi " <i>siswa dapat melakukan langkah-langkah yang detail dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dengan benar</i> ".

2. Validasi Kontruksi

Untuk aspek no 2 a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal yang disajikan bukan bentuk soal terbuka
2	Cukup Memenuhi	Soal yang disajikan bentuk soal terbuka
3	Memenuhi	Soal yang disajikan bentuk soal terbuka

Untuk aspek no 2 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal yang disajikan bukan bentuk soal cerita tentang bangun datar segiempat dan segitiga
2	Cukup Memenuhi	Soal yang disajikan bentuk soal-soal t cerita tentang bangun datar segiempat dan segitiga
3	Memenuhi	Soal yang disajikan bentuk soal-soal cerita tentang bangun datar segiempat dan segitiga

3. Validasi Bahasa

Untuk aspek no 3 a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
2	Cukup Memenuhi	Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
3	Memenuhi	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia

Untuk aspek no 3 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
2	Cukup Memenuhi	Pertanyaan cukup menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
3	Memenuhi	Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)

Untuk aspek no 3 c.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan tidak komunitatif (menggunakan bahasa yang tidak sederhana dan tidak mudah dipahami siswa)
2	Cukup Memenuhi	Pertanyaan cukup komunitatif (menggunakan bahasa yang cukup sederhana dan cukup mudah dipahami siswa)
3	Memenuhi	Pertanyaan komunitatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)

4. Validasi Petunjuk

Untuk aspek no 4 a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Petunjuk tidak jelas
2	Cukup Memenuhi	Petunjuk cukup jelas
3	Memenuhi	Petunjuk jelas

Untuk aspek no 4 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Bahasa petunjuk menimbulkan makna ganda (ambigu)
2	Cukup Memenuhi	Bahasa petunjuk cukup menimbulkan makna ganda (ambigu)
3	Memenuhi	Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)

Saran revisi

.....

Jember,2018

Validator

(.....)

LAMPIRAN H1.**LEMBAR VALIDASI SOAL MATEMATIKA SETELAH REVISI**

Mata Pelajaran : Matematika
 Satuan Pendidikan : SMP
 Kelas/Semester : VIII/ Genap
 Pokok Bahasan : Bangun Datar Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterangan berikut:
 4. Berarti “tidak memenuhi”
 5. Berarti “cukup memenuhi”
 6. Berarti “memenuhi”
2. Mohon Bapak/Ibu menuliskan komentar/saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Mohon Bapak/Ibu menuliskan tanggal dan memberikan paraf jika selesai mengisi lembar validasi.

No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Penilaian		
			1	2	3
1.	Validasi Isi	a. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>fluency</i>).			
		b. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>flexibility</i>).			
		c. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>originality</i>).			
		d. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>elaborasi</i>).			
2.	Validasi Kontruksi	a. Soal yang disajikan merupakan bentuk soal terbuka			
		b. Soal yang disajikan merupakan soal cerita bangun datar segiempat dan segitiga			
3.	Validasi Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			
		b. Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (<i>ambigu</i>)			
		c. Pertanyaan komunikatif (menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)			
4.	Validasi Petunjuk	a. Petunjuk jelas			
		b. Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (<i>ambigu</i>)			

Keterangan:

1. Validasi Isi

Untuk aspek no 1a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal tidak dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>fluency</i>).
2	Cukup Memenuhi	Soal cukup dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>fluency</i>).
3	Memenuhi	Soal dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>fluency</i>).

Untuk aspek no 1 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal tidak dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>flexibility</i>).
2	Cukup Memenuhi	Soal cukup dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>flexibility</i>).
3	Memenuhi	Soal dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>flexibility</i>).

Untuk aspek no 1 c.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal tidak dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>originality</i>).
2	Cukup Memenuhi	Soal cukup dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>originality</i>).
3	Memenuhi	Soal dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>originality</i>).

Untuk aspek no 1 d.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal tidak dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>elaborasi</i>).
2	Cukup Memenuhi	Soal cukup dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>elaborasi</i>).
3	Memenuhi	Soal dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>elaborasi</i>).

2. Validasi Kontruksi

Untuk aspek no 2 a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal yang disajikan bukan bentuk soal terbuka
2	Cukup Memenuhi	Soal yang disajikan bentuk soal terbuka
3	Memenuhi	Soal yang disajikan bentuk soal terbuka

Untuk aspek no 2 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Soal yang disajikan bukan bentuk soal cerita tentang bangun datar segiempat dan segitiga
2	Cukup Memenuhi	Soal yang disajikan bentuk soal-soal t cerita tentang bangun datar segiempat dan segitiga
3	Memenuhi	Soal yang disajikan bentuk soal-soal cerita tentang bangun datar segiempat dan segitiga

3. Validasi Bahasa

Untuk aspek no 3 a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
2	Cukup Memenuhi	Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
3	Memenuhi	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia

Untuk aspek no 3 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
2	Cukup Memenuhi	Pertanyaan cukup menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
3	Memenuhi	Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)

Untuk aspek no 3 c.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Pertanyaan tidak komunitatif (menggunakan bahasa yang tidak sederhana dan tidak mudah dipahami siswa)
2	Cukup Memenuhi	Pertanyaan cukup komunitatif (menggunakan bahasa yang cukup sederhana dan cukup mudah dipahami siswa)

Skor	Makna	Indikator
3	Memenuhi	Pertanyaan komunitatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)

4. Validasi Petunjuk

Untuk aspek no 4 a.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Petunjuk tidak jelas
2	Cukup Memenuhi	Petunjuk cukup jelas
3	Memenuhi	Petunjuk jelas

Untuk aspek no 4 b.

Skor	Makna	Indikator
1	Tidak Memenuhi	Bahasa petunjuk menimbulkan makna ganda (ambigu)
2	Cukup Memenuhi	Bahasa petunjuk cukup menimbulkan makna ganda (ambigu)
3	Memenuhi	Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)

Komentar/Saran revisi

.....

Jember,2018

Validator

(.....)

LAMPIRAN H2.

HASIL VALIDASI SOAL MATEMATIKA OLEH VALIDATOR 1

LAMPIRAN H.

LEMBAR VALIDASI SOAL MATEMATIKA

Mata Pelajaran : Matematika
 Satuan Pendidikan : SMP
 Kelas/Semester : VIII/ Genap
 Pokok Bahasan : Bangun Datar Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterangan berikut:
 1. Berarti "tidak memenuhi"
 2. Berarti "cukup memenuhi"
 3. Berarti "memenuhi"
2. Mohon Bapak/Ibu menuliskan komentar/saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Mohon Bapak/Ibu menuliskan tanggal dan memberikan paraf jika selesai mengisi lembar validasi.

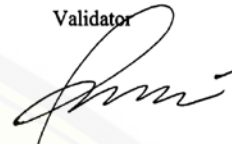
No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Penilaian		
			1	2	3
1.	Validasi Isi	a. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>fluency</i>).			✓
		b. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>flexibility</i>).			✓
		c. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>originality</i>).			✓
		d. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>elaborasi</i>).			✓
2.	Validasi Kontruksi	a. Soal yang disajikan merupakan bentuk soal terbuka			✓
		b. Soal yang disajikan merupakan soal cerita bangun datar segiempat dan segitiga			✓
3.	Validasi Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			✓
		b. Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)		✓	
		c. Pertanyaan komunikatif (menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)			✓
4.	Validasi Petunjuk	a. Petunjuk jelas			✓
		b. Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)			✓

Komentar/Saran revisi

.....
.....

Jember, 15 Januari 2018

Validator



Randi Pratama M. Pd. Mpa
NIP. 19880620 201701 002



LAMPIRAN H3.

HASIL VALIDASI SOAL MATEMATIKA OLEH VALIDATOR 2

LAMPIRAN H.

LEMBAR VALIDASI SOAL MATEMATIKA

Mata Pelajaran : Matematika

Satuan Pendidikan : SMP

Kelas/Semester : VIII/ Genap

Pokok Bahasan : Bangun Datar Segiempat dan Segitiga

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterangan berikut:
 1. Berarti "tidak memenuhi"
 2. Berarti "cukup memenuhi"
 3. Berarti "memenuhi"
2. Mohon Bapak/Ibu menuliskan komentar/saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Mohon Bapak/Ibu menuliskan tanggal dan memberikan paraf jika selesai mengisi lembar validasi.

No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Penilaian		
			1	2	3
1.	Validasi Isi	a. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>fluency</i>).			✓
		b. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>flexibility</i>).			✓
		c. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>originality</i>).			✓
		d. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (<i>elaborasi</i>).			✓
2.	Validasi Kontruksi	a. Soal yang disajikan merupakan bentuk soal terbuka			✓
		b. Soal yang disajikan merupakan soal cerita bangun datar segiempat dan segitiga			✓
3.	Validasi Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			✓
		b. Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (<i>ambigu</i>)		✓	
		c. Pertanyaan komunikatif (menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)		✓	
4.	Validasi Petunjuk	a. Petunjuk jelas			✓
		b. Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (<i>ambigu</i>)		✓	

Komentar/Saran revisi

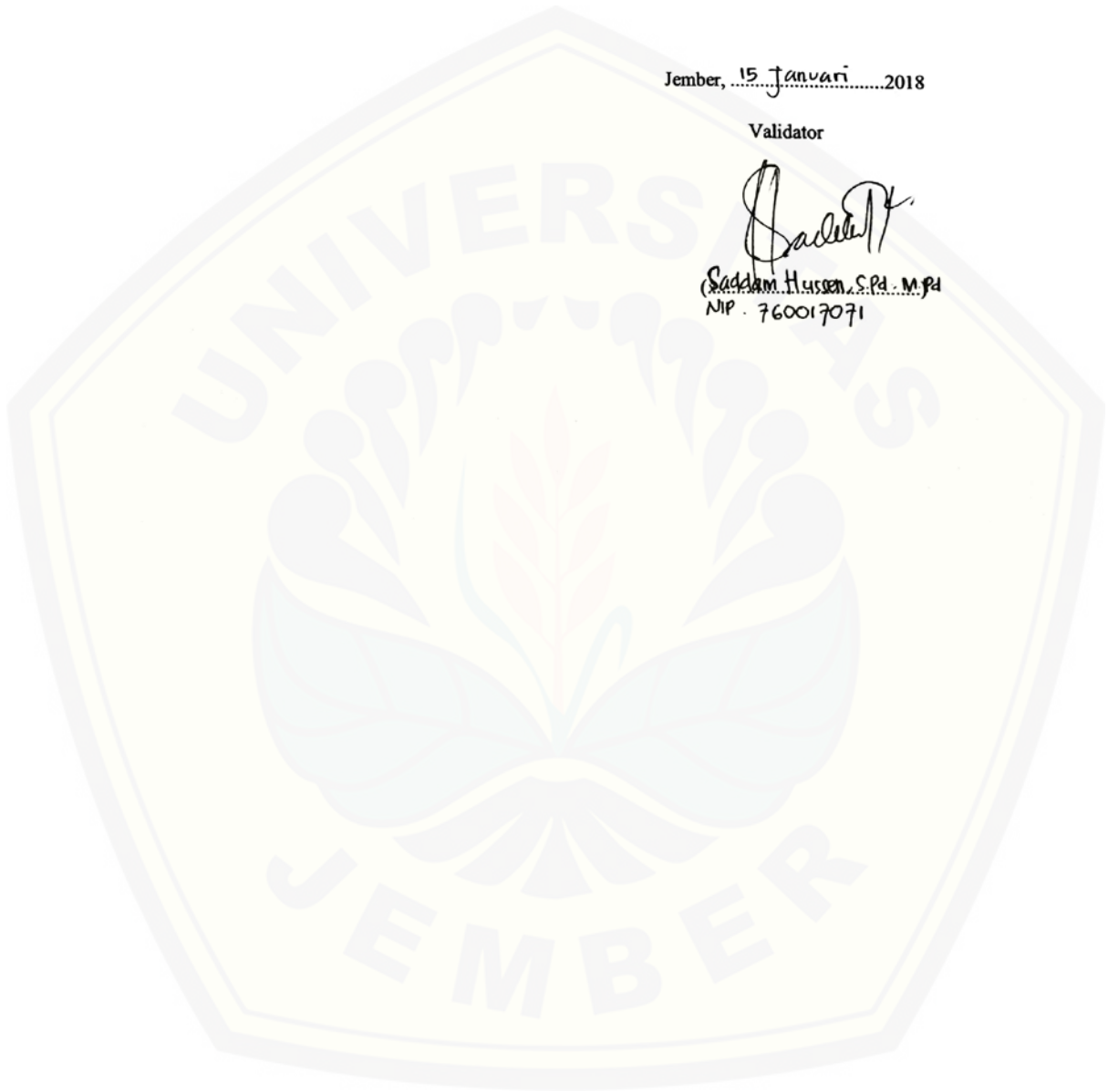
.....
.....

Jember, 15 Januari 2018

Validator



Saddam Hussien S.Pd. M.Pd.
NIP. 760017071



LAMPIRAN H4.

**PERHITUNGAN HASIL VALIDASI SOAL TES PEMECAHAN
MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT**

No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Validator 1	Validator 2	Ii	V_a
1.	Validasi Isi	A	3	3	3	2,82
		B	3	3	3	
		C	3	3	3	
		D	3	3	3	
2.	Validasi Kontruksi	A	3	3	3	
		B	3	3	3	
3.	Validasi Bahasa	A	3	3	3	
		B	2	2	2	
		C	3	2	2,5	
4.	Validasi Petunjuk	A	3	3	3	
		B	3	2	2,5	

Keterangan:

1. Aspek validasi isi:
 - a. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (*fluency*).
 - b. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (*flexibility*).
 - c. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (*originality*).
 - d. Soal yang disajikan dapat menggali indikator berpikir kreatif (*elaborasi*).
2. Aspek validasi kontruksi:
 - a. Soal yang disajikan merupakan bentuk soal terbuka
 - b. Soal yang disajikan merupakan soal cerita bangun datar segiempat dan segitiga

3. Aspek validasi bahasa:
 - a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
 - b. Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
 - c. Pertanyaan komunikatif (menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
4. Aspek validasi petunjuk:
 - a. Petunjuk jelas
 - b. Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata total dari kedua validator (V_a) adalah 2,82 dan berada pada $2,5 \leq V_a < 3$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa kategori tingkat kevalidan instrumen soal tes dikatakan valid.

LAMPIRAN I.**LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA SEBELUM REVISI****Petunjuk:**

1. Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
2. Jika ada yang perlu direvisi mohon untuk menulis pada lembar saran.

No.	Butir Pertanyaan	Penskoran		
		1	2	3
1.	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)			
2.	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)			
3.	Kalimat pertanyaan telah menggunakan tanda baca yang benar			
4.	Berdasarkan tabel pemetaan indikator dengan pedoman wawancara, pertanyaan yang akan diajukan mencakup indikator-indikator tersebut.			

Keterangan:

No. Butir Indikator Validasi	Skor	Indikator
1	1	Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
	2	Pertanyaan cukup komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
	3	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
2	1	Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	2	Pertanyaan cukup menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	3	Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
3	1	Pertanyaan menggunakan tanda baca yang tidak benar
	2	Beberapa pertanyaan menggunakan tanda baca yang tidak benar
	3	Pertanyaan menggunakan tanda baca yang benar
4	1	Pertanyaan tidak mencakup indikator-indikator aspek berpikir kreatif
	2	Beberapa pertanyaan tidak mencakup indikator-

No. Butir Indikator Validasi	Skor	Indikator
		indikator aspek berpikir kreatif
	3	Pertanyaan mencakup indikator-indikator aspek berpikir kreatif

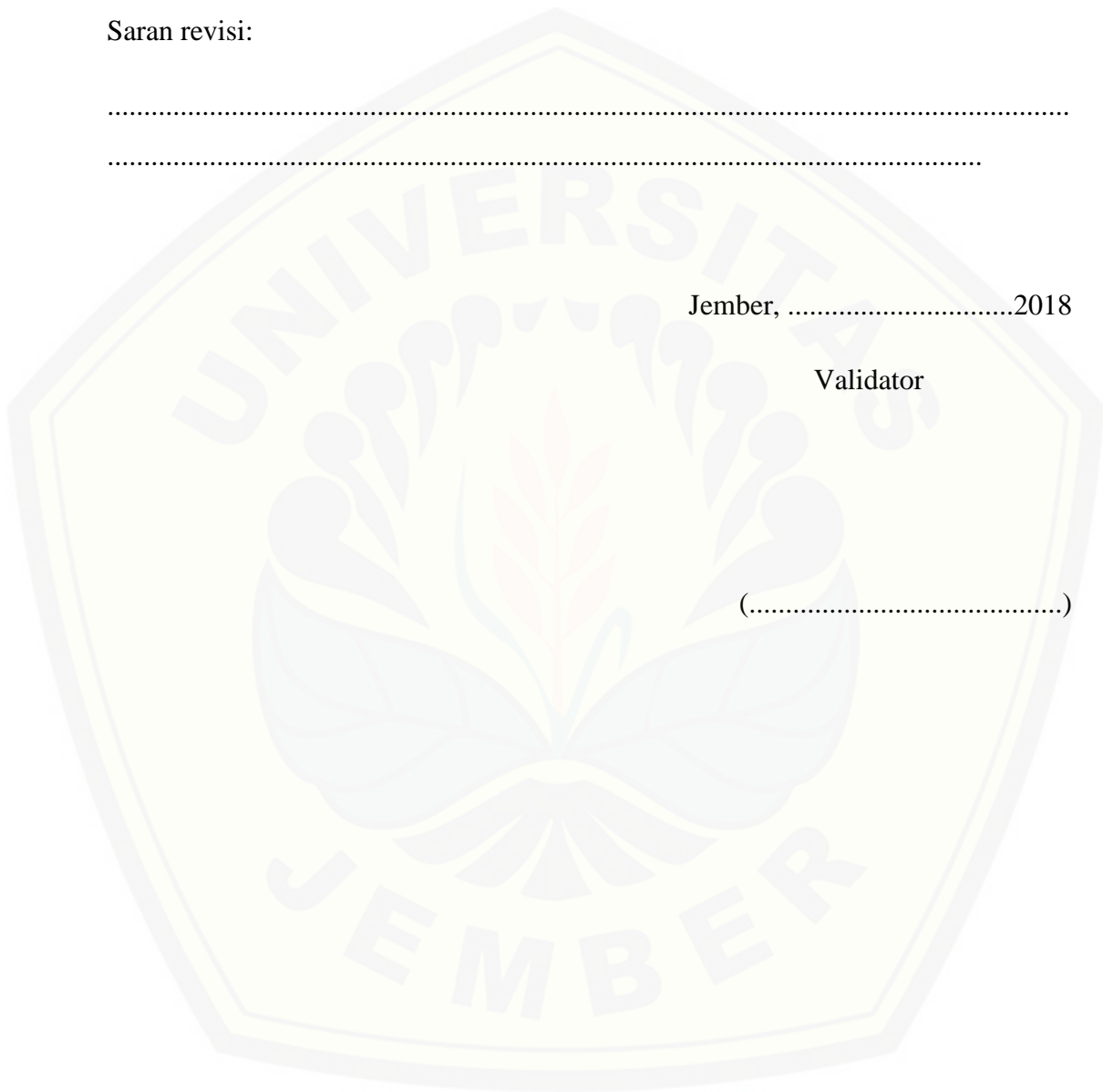
Saran revisi:

.....
.....

Jember,2018

Validator

(.....)



LAMPIRAN II.**LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA SETELAH REVISI****Petunjuk:**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterangan berikut:
2. Mohon Bapak/Ibu menuliskan komentar/saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Mohon Bapak/Ibu menuliskan tanggal dan memberikan paraf jika selesai mengisi lembar validasi.

No.	Butir Pertanyaan	Penskoran		
		1	2	3
1.	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)			
2.	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)			
3.	Kalimat pertanyaan telah menggunakan tanda baca yang benar			
4.	Berdasarkan tabel pemetaan indikator dengan pedoman wawancara, pertanyaan yang akan diajukan mencangkup indikator-indikator tersebut.			

Keterangan:

No. Butir Indikator Validasi	Skor	Indikator
1	1	Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
	2	Pertanyaan cukup komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
	3	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
2	1	Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	2	Pertanyaan cukup menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	3	Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
3	1	Pertanyaan menggunakan tanda baca yang tidak benar
	2	Beberapa pertanyaan menggunakan tanda baca yang tidak benar
	3	Pertanyaan menggunakan tanda baca yang benar
4	1	Pertanyaan tidak mencangkup indikator-indikator aspek berpikir kreatif
	2	Beberapa pertanyaan tidak mencangkup indikator-

No. Butir Indikator Validasi	Skor	Indikator
		indikator aspek berpikir kreatif
	3	Pertanyaan mencakup indikator-indikator aspek berpikir kreatif

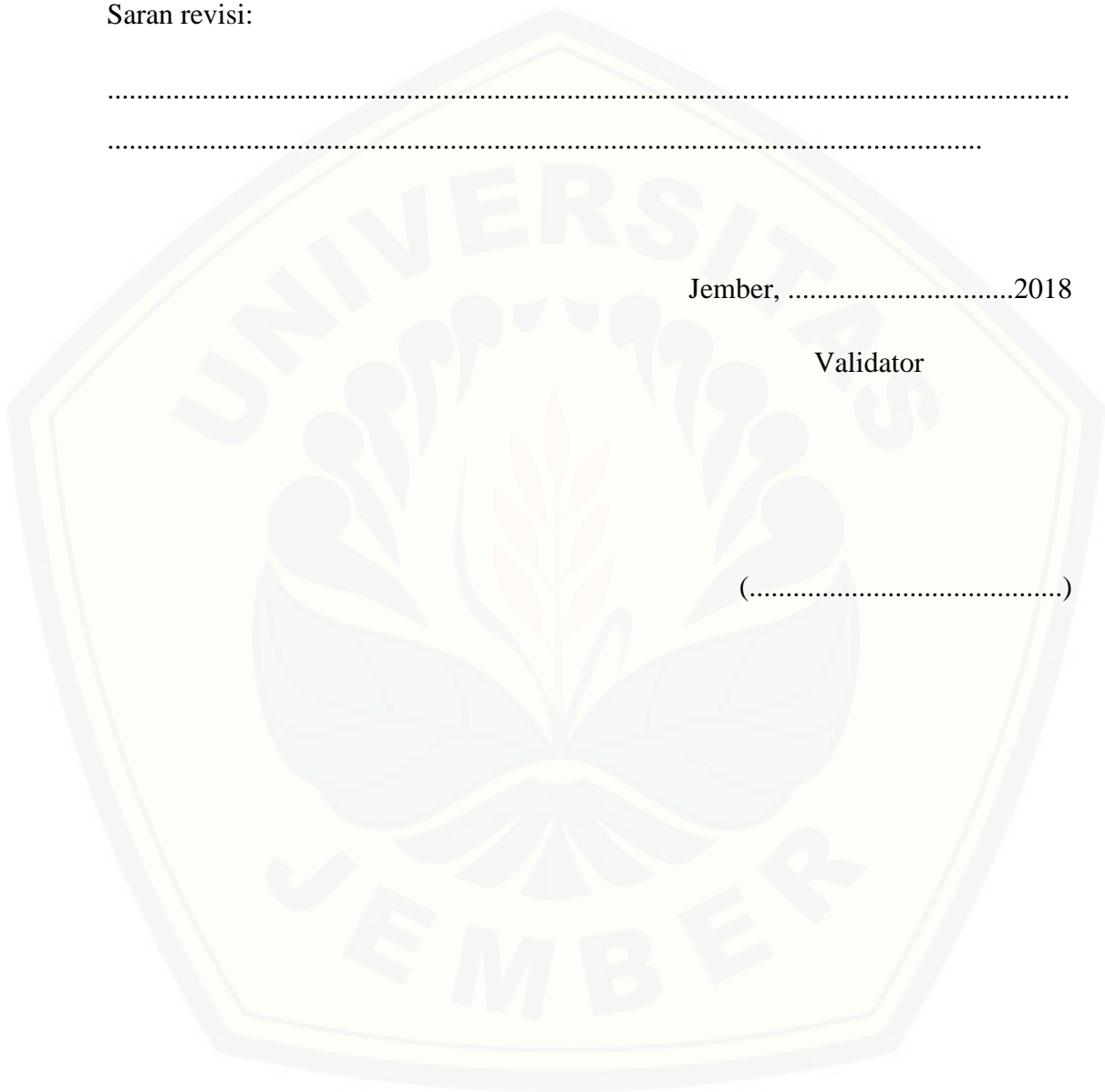
Saran revisi:

.....
.....

Jember,2018

Validator

(.....)



LAMPIRAN I2.

HASIL VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA OLEH VALIDATOR 1

LAMPIRAN I.

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterangan berikut:
2. Mohon Bapak/Ibu menuliskan komentar/saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Mohon Bapak/Ibu menuliskan tanggal dan memberikan paraf jika selesai mengisi lembar validasi.

No.	Butir Pertanyaan	Penskoran		
		1	2	3
1.	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)			✓
2.	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)			✓
3.	Kalimat pertanyaan telah menggunakan tanda baca yang benar			✓
4.	Berdasarkan tabel pemetaan indikator dengan pedoman wawancara, pertanyaan yang akan diajukan mencakup indikator-indikator tersebut.			✓

Keterangan:

No. Butir Indikator Validasi	Skor	Indikator
1	1	Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
	2	Pertanyaan cukup komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
	3	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
2	1	Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	2	Pertanyaan cukup menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	3	Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
3	1	Pertanyaan menggunakan tanda baca yang tidak benar
	2	Beberapa pertanyaan menggunakan tanda baca yang tidak benar
	3	Pertanyaan menggunakan tanda baca yang benar
4	1	Pertanyaan tidak mencakup indikator-indikator aspek berpikir kreatif

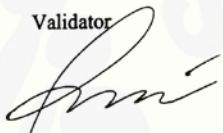
No. Butir Indikator Validasi	Skor	Indikator
	2	Beberapa pertanyaan tidak mencangkup indikator-indikator aspek berpikir kreatif
	3	Pertanyaan mencangkup indikator-indikator aspek berpikir kreatif

Saran revisi:

.....
.....

Jember, 18 Januari 2018

Validator


Rendi Pratama M, Pd, Mpd
NIP. 19880620 2015041 002

LAMPIRAN I3.

HASIL VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA OLEH VALIDATOR 2

LAMPIRAN I.

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterangan berikut:
2. Mohon Bapak/Ibu menuliskan komentar/saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Mohon Bapak/Ibu menuliskan tanggal dan memberikan paraf jika selesai mengisi lembar validasi.

No.	Butir Pertanyaan	Penskoran		
		1	2	3
1.	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)			✓
2.	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)		✓	
3.	Kalimat pertanyaan telah menggunakan tanda baca yang benar			✓
4.	Berdasarkan tabel pemetaan indikator dengan pedoman wawancara, pertanyaan yang akan diajukan mencakup indikator-indikator tersebut.			✓

Keterangan:

No. Butir Indikator Validasi	Skor	Indikator
1	1	Pertanyaan tidak komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
	2	Pertanyaan cukup komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
	3	Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
2	1	Pertanyaan menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	2	Pertanyaan cukup menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
	3	Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
3	1	Pertanyaan menggunakan tanda baca yang tidak benar
	2	Beberapa pertanyaan menggunakan tanda baca yang tidak benar
	3	Pertanyaan menggunakan tanda baca yang benar
4	1	Pertanyaan tidak mencakup indikator-indikator aspek berpikir kreatif

No. Butir Indikator Validasi	Skor	Indikator
	2	Beberapa pertanyaan tidak mencakup indikator-indikator aspek berpikir kreatif
	3	Pertanyaan mencakup indikator-indikator aspek berpikir kreatif

Saran revisi:

.....
.....

Jember, 15 Januari 2018

Validator



(Saddam Hussien, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 760017091

LAMPIRAN I4.**PERHITUNGAN HASIL VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA**

No Butir Pertanyaan	Validator 1	Validator 2	Ii	V_a
1	3	3	3	2,88
2	3	2	2,5	
3	3	3	3	
4	3	3	3	

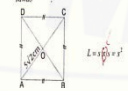

Keterangan:

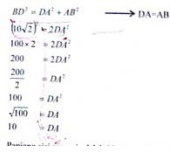
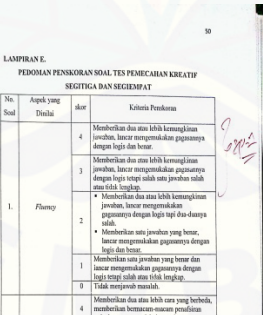
1. Pertanyaan komunikatif (menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa)
2. Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)
3. Kalimat pertanyaan telah menggunakan tanda baca yang benar
4. Berdasarkan tabel pemetaan indikator dengan pedoman wawancara, pertanyaan yang akan diajukan mencakup indikator-indikator tersebut.

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata total dari kedua validator (V_a) adalah 2,88 dan berada pada $2,5 \leq V_a < 3$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa kriteria validasi instrumen pedoman wawancara dikatakan valid.

LAMPIRAN J.

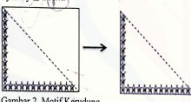
SARAN DAN REVISI SOAL TES BERPIKIR KREATIF OLEH VALIDATOR

No.	Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi														
		<p>Mengubah indikator pada kisi-kisi soal tes karena kurang sesuai dengan K.I dan K.D nya.</p> <table border="1" data-bbox="582 627 933 784"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator</th> <th>K/D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menentukan keliling dan luas</td> <td>Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang tidak dipakai</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <p>Handwritten notes below the table: 1. L. Segitiga. 2. L. Segitiga. 3. L. Segitiga. 4. L. Segitiga.</p>	Kompetensi Dasar	Indikator	K/D	Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menentukan keliling dan luas	Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang tidak dipakai	-	<p>Pembetulan indikator yang harus disesuaikan dengan K.I dan K.D nya.</p> <table border="1" data-bbox="997 560 1348 840"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Inti</th> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator</th> <th>Aspek Berpikir Kreatif</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar segitiga dan segiempat</td> <td>Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menentukan keliling dan luas</td> <td>Siswa dapat menghitung luas bangun datar segiempat atau segitiga yang tidak dipakai</td> <td>Fluency (berpikir lancar) <ul style="list-style-type: none"> Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, Lancar mengungkapkan gagasannya, Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan </td> </tr> </tbody> </table>	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Berpikir Kreatif	Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar segitiga dan segiempat	Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menentukan keliling dan luas	Siswa dapat menghitung luas bangun datar segiempat atau segitiga yang tidak dipakai	Fluency (berpikir lancar) <ul style="list-style-type: none"> Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, Lancar mengungkapkan gagasannya, Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan
Kompetensi Dasar	Indikator	K/D															
Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menentukan keliling dan luas	Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang tidak dipakai	-															
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Berpikir Kreatif														
Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar segitiga dan segiempat	Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menentukan keliling dan luas	Siswa dapat menghitung luas bangun datar segiempat atau segitiga yang tidak dipakai	Fluency (berpikir lancar) <ul style="list-style-type: none"> Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, Lancar mengungkapkan gagasannya, Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan 														
1.	Validator 1 (Randi Pratama M, S.Pd.,M.Pd)	<p>Penulisan simbol matematika menggunakan <i>equation</i>, bukan menggunakan huruf abjad.</p> <p>LAMPIRAN B. KISI-KISI TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT</p> <p>Mata Pelajaran : Matematika Satuan Pendidikan : SMP Kelas/Semester : VIII/Genap Subjek/Isi Bahasan : Segitiga dan Segiempat Bentuk Soal : Uraian Alokasi Waktu : 1 x 30 menit</p> <p>1. Perhatikan gambar di bawah ini!</p> <p>Luas = 625 cm²</p> <p>Jika luas karpet yang tidak terpakai adalah 2875 cm².</p> <p>2. Ditanyakan : Lantai kamar berbentuk persegi akan dipotong menjadi empat hingga potongannya berbentuk segitiga.</p> <p>Sisi siku-siku segitiga 5/2 cm.</p> <p>Ditanya : Berapa luas lantai kamar Nazwa?</p> <p>Jawab :</p> 	<p>Pembetulan simbol matematika menggunakan <i>equation</i>.</p> <p>LAMPIRAN B. KISI-KISI TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT</p> <p>Mata Pelajaran : Matematika Satuan Pendidikan : SMP Kelas/Semester : VIII/Genap Subjek/Isi Bahasan : Segitiga dan Segiempat Bentuk Soal : Uraian Alokasi Waktu : 1 x 40 menit</p> <p>1. Perhatikan gambar di bawah ini!</p> <p>Luas = 20 x 20 $L_{\text{luas}} = 400 \text{ cm}^2$ $L_{\text{luas}} = x^2 - 1100 \text{ cm}^2$</p> <p>2. Ditanyakan : Lantai kamar berbentuk persegi akan dipotong menjadi empat hingga potongannya berbentuk segitiga.</p> <p>Sisi siku-siku segitiga 5/2 cm.</p> <p>Ditanya : Berapa luas lantai kamar Nazwa?</p> <p>Jawab :</p>  <p>• Alternatif pemotong: Potonglah bangun persegi sehingga menjadi bangun-bangun seperti gambar di bawah ini!</p>														
		<p>Penulisan simbol sama dengan (=) perlu dirapikan.</p>	<p>Penulisan simbol sama dengan (=) sudah dirapikan.</p>														

No.	Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi																																														
		<p> $BD^2 = DA^2 + AB^2 \rightarrow DA=AB$ $(6\sqrt{2})^2 = 2DA^2$ $200 \times 2 = 2DA^2$ $200 = 2DA^2$ $\frac{200}{2} = DA^2$ $100 = DA^2$ $\sqrt{100} = DA$ $10 = DA$ </p> <p>Pada soal tes, tidak perlu ada nomor halaman, nomor halaman dihapus dan ukuran spasi penulisan bisa diperkecil.</p>  <p>LAMPIRAN C. SOAL TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT</p> <p>Nama : Kelas : Sekolah : Waktu : 80 menit</p> <p>Petunjuk Pengerjaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Tulislah nama, kelas, dan sekolah Anda pada lembar jawaban yang tersedia. Setiap soal akan memiliki satu aspek berpikir kreatif yang berbeda, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> Untuk soal 1, penilaian dilakukan berdasarkan banyaknya jawaban berbeda yang dapat Anda berikan. Untuk soal 2, penilaian dilakukan berdasarkan banyaknya penyusunan dengan cara yang berbeda yang dapat Anda berikan. Untuk soal 3, penilaian dilakukan berdasarkan banyaknya jawaban serta penyusunan yang dapat Anda berikan. Untuk soal 4, penilaian dilakukan berdasarkan kelengkapan Anda dalam menjawab jawaban. Bacalah soal yang diberikan dengan cermat. Tentukan menggunakan soal-soal yang menurut Anda mudah. Kerjakan soal-soal dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian (diketahui, ditanya, dan jawab) dengan benar dan sistematis. Kerjakanlah soal pada lembar jawaban yang tersedia. <p>Nama : Kelas : Sekolah : Waktu : 80 Menit</p>	<p> $AB^2 = AC^2 + CB^2$ $AB = \sqrt{AC^2 + CB^2}$ $AB = \sqrt{5^2 + 12^2}$ $AB = \sqrt{25 + 144}$ $AB = \sqrt{169}$ $AB = 13$ </p> <p>Panjang sisi penyaji adalah 10 cm, maka luasnya adalah $L = \frac{1}{2} \times 10^2 = 50$</p> <p>Pada soal tes, nomor halaman sudah dihapus dan ukuran spasi sudah diperkecil.</p> <p>LAMPIRAN C. SOAL TES PEMECAHAN MASALAH KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT</p> <p>Sekolah : SMP Sekolah Bahasa : Segitiga dan Mata Pelajaran : Matematika Segitempat Kelas Semester : VIII/Gesap Alokasi waktu : 80 menit</p> <p>Petunjuk Pengerjaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Benda tersebut adalah rebusan menggunakan soal tes berikut Tentukan nama, kelas, dan sekolah Anda pada lembar jawaban yang tersedia. Setiap soal akan memiliki aspek berpikir kreatif yang berbeda, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> Untuk soal 1,3, penilaian dilakukan berdasarkan banyaknya jawaban yang dapat Anda berikan, banyaknya penyusunan dengan cara yang berbeda yang dapat Anda berikan, banyaknya jawaban serta penyusunan yang berbeda atau gagasan baru yang dapat Anda berikan, dan kelengkapan Anda dalam menjawab jawaban. Bacalah soal yang diberikan dengan cermat. Tentukan menggunakan soal-soal yang menurut Anda mudah dan tentukan pada para aspek terapan soal yang kurang jelas. Kerjakan soal-soal dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian (diketahui, ditanya, dan jawab) dengan benar dan sistematis. Kerjakanlah soal pada lembar jawaban yang tersedia. <p>Nama : Kelas : Sekolah :</p>																																														
		<p>Pada pedoman penskoran soal tes, ukuran spasinya perlu diperkecil.</p>  <p>LAMPIRAN E. PEDOMAN PENSKORAN SOAL TES PEMECAHAN KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No. Soal</th> <th>Aspek yang Ditilai</th> <th>skor</th> <th>Kriteria Penskoran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">1.</td> <td rowspan="4">Fluency</td> <td>4</td> <td>Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan logis dan benar</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan logis tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan logis tetapi dua-duanya salah. Memberikan satu jawaban yang benar, lancar menggunakan pagawannya dengan logis dan benar. </td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Memberikan satu jawaban yang benar dan lancar menggunakan pagawannya dengan logis tetapi salah satu tidak lengkap</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>4</td> <td>Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan beberapa macam penyelesaian</td> </tr> </tbody> </table>	No. Soal	Aspek yang Ditilai	skor	Kriteria Penskoran	1.	Fluency	4	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan logis dan benar	3	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan logis tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap	2	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan logis tetapi dua-duanya salah. Memberikan satu jawaban yang benar, lancar menggunakan pagawannya dengan logis dan benar. 	1	Memberikan satu jawaban yang benar dan lancar menggunakan pagawannya dengan logis tetapi salah satu tidak lengkap			4	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan beberapa macam penyelesaian	<p>Pada pedoman penskoran soal tes, ukuran spasinya sudah diperkecil.</p> <p>LAMPIRAN E. PEDOMAN PENSKORAN SOAL TES PEMECAHAN KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Aspek yang Ditilai</th> <th>skor</th> <th>Kriteria Penskoran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">Fluency</td> <td>4</td> <td>Memberikan tiga atau lebih kemungkinan solusi jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan benar</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memberikan dua atau lebih kemungkinan solusi jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan benar</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Memberikan dua atau lebih kemungkinan solusi jawaban, lancar menggunakan pagawannya tetapi dua-duanya salah. Memberikan satu solusi jawaban yang benar, lancar menggunakan pagawannya dengan benar </td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Memberikan satu solusi jawaban dan lancar menggunakan pagawannya tetapi salah</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>6</td> <td>Tidak menjawab masalah</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>4</td> <td>Memberikan tiga atau lebih cara yang berbeda terdapat satu masalah dengan benar</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>3</td> <td>Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda terdapat satu masalah dengan benar</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td>Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda terdapat satu masalah tetapi dua-</td> </tr> </tbody> </table>	Aspek yang Ditilai	skor	Kriteria Penskoran	Fluency	4	Memberikan tiga atau lebih kemungkinan solusi jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan benar	3	Memberikan dua atau lebih kemungkinan solusi jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan benar	2	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan dua atau lebih kemungkinan solusi jawaban, lancar menggunakan pagawannya tetapi dua-duanya salah. Memberikan satu solusi jawaban yang benar, lancar menggunakan pagawannya dengan benar 	1	Memberikan satu solusi jawaban dan lancar menggunakan pagawannya tetapi salah			6	Tidak menjawab masalah			4	Memberikan tiga atau lebih cara yang berbeda terdapat satu masalah dengan benar			3	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda terdapat satu masalah dengan benar			2	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda terdapat satu masalah tetapi dua-
No. Soal	Aspek yang Ditilai	skor	Kriteria Penskoran																																														
1.	Fluency	4	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan logis dan benar																																														
		3	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan logis tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap																																														
		2	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan logis tetapi dua-duanya salah. Memberikan satu jawaban yang benar, lancar menggunakan pagawannya dengan logis dan benar. 																																														
		1	Memberikan satu jawaban yang benar dan lancar menggunakan pagawannya dengan logis tetapi salah satu tidak lengkap																																														
		4	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan beberapa macam penyelesaian																																														
Aspek yang Ditilai	skor	Kriteria Penskoran																																															
Fluency	4	Memberikan tiga atau lebih kemungkinan solusi jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan benar																																															
	3	Memberikan dua atau lebih kemungkinan solusi jawaban, lancar menggunakan pagawannya dengan benar																																															
	2	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan dua atau lebih kemungkinan solusi jawaban, lancar menggunakan pagawannya tetapi dua-duanya salah. Memberikan satu solusi jawaban yang benar, lancar menggunakan pagawannya dengan benar 																																															
	1	Memberikan satu solusi jawaban dan lancar menggunakan pagawannya tetapi salah																																															
		6	Tidak menjawab masalah																																														
		4	Memberikan tiga atau lebih cara yang berbeda terdapat satu masalah dengan benar																																														
		3	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda terdapat satu masalah dengan benar																																														
		2	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda terdapat satu masalah tetapi dua-																																														
		<p>Pada lembar validasi soal tes, perlunya tambahan petunjuk supaya validator mengerti apa yang akan dilakukan.</p>	<p>Petunjuk pada lembar validasi soal tes sudah ditambahkan dan direvisi.</p>																																														

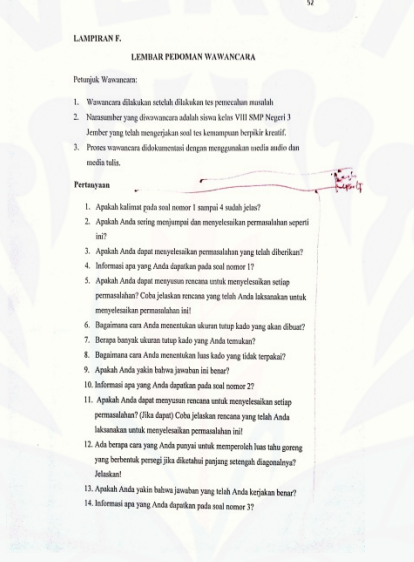
No.	Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi																																																																																											
		<p>LAMPIRAN G.</p> <p>LEMBAR VALIDASI SOAL MATEMATIKA</p> <p>Mata Pelajaran : Matematika Satuan Pendidikan : SMP Kelas/Semester : VIII/ Genap Pokok Bahasan : Bangun Datar Segiempat dan Segitiga</p> <p>Pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Berilah tanda (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Anda, <i>berbunyi</i> dan <i>tidak berbunyi</i>! <p><i>Handwritten notes and corrections are visible on the original document.</i></p>	<p>LAMPIRAN G.</p> <p>LEMBAR VALIDASI SOAL MATEMATIKA</p> <p>Mata Pelajaran : Matematika Satuan Pendidikan : SMP Kelas/Semester : VIII/ Genap Pokok Bahasan : Bangun Datar Segiempat dan Segitiga</p> <p>Pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mohon Diapik the menuliskan penilaian dengan menuliskan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai sesuai dengan keterangan berikut: <ol style="list-style-type: none"> Berisi "tidak berbunyi" Berisi "berbunyi" Mohon Diapik the menuliskan komentar sesuai pada kolom yang tidak terdapat. Mohon Diapik the menuliskan tanggal dan menuliskan paraf jika sesuai mengisi lembar validasi. 																																																																																											
		<p>Pada lembar validasi soal tes, tidak perlu adanya berbunyi “ ” pada aspek yang diamati tetapi diganti dengan nama indikator-indikator yang akan diteliti.</p> <table border="1" data-bbox="646 884 874 1153"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Aspek Validasi</th> <th>Aspek yang Diamati</th> <th colspan="3">Penilaian</th> </tr> <tr> <th colspan="3"></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">1.</td> <td rowspan="4">Validasi Isi</td> <td>a. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat memvisualisasikan objek dan situasi yang berbeda untuk menyelesaikan masalah"</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>b. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat memberikan alternatif secara pribadi yang berbeda untuk menyelesaikan masalah"</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>c. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban beserta penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah"</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>d. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat melakukan langkah kreatif yang digali dari"</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Penilaian						1	2	3	1.	Validasi Isi	a. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat memvisualisasikan objek dan situasi yang berbeda untuk menyelesaikan masalah"				b. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat memberikan alternatif secara pribadi yang berbeda untuk menyelesaikan masalah"				c. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban beserta penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah"				d. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat melakukan langkah kreatif yang digali dari"				<p>Pada lembar validasi soal tes, aspek yang diamati sudah direvisi.</p> <table border="1" data-bbox="1061 788 1279 1205"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Aspek Validasi</th> <th rowspan="2">Aspek yang Diamati</th> <th colspan="3">Penilaian</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">1.</td> <td rowspan="4">Validasi Isi</td> <td>a. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (jurnal)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>b. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (kecil)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>c. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (sangat)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>d. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (akut)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">2.</td> <td rowspan="2">Validasi Konten</td> <td>a. Soal yang disajikan merupakan bentuk soal terbuka</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>b. Soal yang disajikan merupakan soal cerita tanpa data segiempat dan segitiga</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="3">3.</td> <td rowspan="3">Validasi Bahasa</td> <td>a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>b. Perincian tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>c. Perincian tidak menimbulkan kesimpangsiuran bahasa yang eufemisme dan tidak digunakan secara</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">4.</td> <td rowspan="2">Validasi Penjuruk</td> <td>a. Perincian jelas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>b. Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Penilaian			1	2	3	1.	Validasi Isi	a. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (jurnal)				b. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (kecil)				c. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (sangat)				d. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (akut)				2.	Validasi Konten	a. Soal yang disajikan merupakan bentuk soal terbuka				b. Soal yang disajikan merupakan soal cerita tanpa data segiempat dan segitiga				3.	Validasi Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				b. Perincian tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)				c. Perincian tidak menimbulkan kesimpangsiuran bahasa yang eufemisme dan tidak digunakan secara				4.	Validasi Penjuruk	a. Perincian jelas				b. Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)			
No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Penilaian																																																																																											
			1	2	3																																																																																									
1.	Validasi Isi	a. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat memvisualisasikan objek dan situasi yang berbeda untuk menyelesaikan masalah"																																																																																												
		b. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat memberikan alternatif secara pribadi yang berbeda untuk menyelesaikan masalah"																																																																																												
		c. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat memberikan lebih dari satu jawaban beserta penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah"																																																																																												
		d. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif yang berbunyi "siswa dapat melakukan langkah kreatif yang digali dari"																																																																																												
No.	Aspek Validasi	Aspek yang Diamati	Penilaian																																																																																											
			1	2	3																																																																																									
1.	Validasi Isi	a. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (jurnal)																																																																																												
		b. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (kecil)																																																																																												
		c. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (sangat)																																																																																												
		d. Soal yang disajikan dapat menguji indikator berpikir kreatif (akut)																																																																																												
2.	Validasi Konten	a. Soal yang disajikan merupakan bentuk soal terbuka																																																																																												
		b. Soal yang disajikan merupakan soal cerita tanpa data segiempat dan segitiga																																																																																												
3.	Validasi Bahasa	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia																																																																																												
		b. Perincian tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)																																																																																												
		c. Perincian tidak menimbulkan kesimpangsiuran bahasa yang eufemisme dan tidak digunakan secara																																																																																												
4.	Validasi Penjuruk	a. Perincian jelas																																																																																												
		b. Bahasa petunjuk tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)																																																																																												
2.	Validator 2 (Saddam Hussein, S.Pd.,	<p>Penulisan alokasi waktu lebih dipersingkat dari 2 × 40 menit menjadi 80 menit.</p> <p>KISI-KISI TES PEMECAHAN MASALAH</p> <p>Mata Pelajaran : Matematika Satuan Pendidikan : SMP Kelas/Semester : VIII/ Genap Subpokok Bahasan : Segitiga dan Segiempat Bentuk Soal : Uraian Alokasi Waktu : 2 x 40 <i>80</i> menit <i>for revisi</i></p> <table border="1" data-bbox="667 1608 922 1639"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Kompetensi</th> <th>Kompetensi</th> <th>Indikator</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar</td> <td>Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menemukan keliling dan luas</td> <td>Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang tidak dirata-ratakan</td> </tr> </tbody> </table>	No.	Kompetensi	Kompetensi	Indikator	1.	Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar	Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menemukan keliling dan luas	Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang tidak dirata-ratakan	<p>Penulisan alokasi waktu sudah direvisi.</p> <p>KISI-KISI TES PEMECAHAN MASALAH KREA'</p> <p>Mata Pelajaran : Matematika Satuan Pendidikan : SMP Kelas/Semester : VIII/ Genap Subpokok Bahasan : Segitiga dan Segiempat Bentuk Soal : Uraian Alokasi Waktu : 80 menit</p> <table border="1" data-bbox="1029 1489 1332 1624"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Kompetensi Inti</th> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator</th> <th>Aspek Kriteria</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar</td> <td>Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menemukan keliling dan luas</td> <td>Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang tidak dirata-ratakan</td> <td>Fluency (lancar), • Menja- dengan, jawab- pertan- dijawab</td> </tr> </tbody> </table>	No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Kriteria	1.	Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar	Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menemukan keliling dan luas	Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang tidak dirata-ratakan	Fluency (lancar), • Menja- dengan, jawab- pertan- dijawab																																																																									
No.	Kompetensi	Kompetensi	Indikator																																																																																											
1.	Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar	Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menemukan keliling dan luas	Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang tidak dirata-ratakan																																																																																											
No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Kriteria																																																																																										
1.	Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan bangun datar	Memahami sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menemukan keliling dan luas	Siswa dapat menghitung luas bangun datar yang tidak dirata-ratakan	Fluency (lancar), • Menja- dengan, jawab- pertan- dijawab																																																																																										

No.	Validator M.Pd)	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi																																																																																																																									
		<p>LAMPIRAN E. PEDOMAN PENSKORAN SOAL TES PEMECAHAN KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No. Soal</th> <th>Aspek yang Dinilai</th> <th>skor</th> <th>Kriteria Penskoran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="6">1.</td> <td rowspan="6">Fluency</td> <td>4</td> <td>Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis dan benar.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tapi dua-duanya salah.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Memberikan satu jawaban yang benar, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis dan benar.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Memberikan satu jawaban yang benar dan lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tetapi salah satu tidak lengkap.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Tidak menjawab masalah.</td> </tr> <tr> <td rowspan="6">2.</td> <td rowspan="6">Flexibility</td> <td>4</td> <td>Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi dua-duanya salah.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Memberikan satu cara menyelesaikan masalah dan penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Memberikan satu cara menyelesaikan masalah dan penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi salah satu kurang lengkap.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Tidak memberikan cara menyelesaikan masalah.</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No. Soal</th> <th>Aspek yang Dinilai</th> <th>skor</th> <th>Kriteria Penskoran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="6">3.</td> <td rowspan="6">Originality</td> <td>4</td> <td>Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda secara detail, sistematis, dan benar.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda dengan benar, tapi salah satu jawaban salah atau kurang lengkap.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda tetapi dua-duanya salah.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Memberikan satu jawaban dan penyelesaian dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Memberikan satu jawaban dan penyelesaiannya tapi salah atau kurang lengkap.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Tidak memberikan jawaban dan penyelesaian suatu masalah.</td> </tr> <tr> <td rowspan="6">4.</td> <td rowspan="6">Elaborasi</td> <td>4</td> <td>Memuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara detail, sistematis, dan benar.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar tetapi kurang lengkap.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Memuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara detail, sistematis, dan benar.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Memuliskan jawaban saja secara detail dan sistematis tetapi salah.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Memuliskan hal-hal yang diketahui dan ditanya saja dengan detail, sistematis, dan benar.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Tidak memuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah.</td> </tr> </tbody> </table>	No. Soal	Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran	1.	Fluency	4	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis dan benar.	3	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap.	2	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tapi dua-duanya salah.	1	Memberikan satu jawaban yang benar, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis dan benar.	0	Memberikan satu jawaban yang benar dan lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tetapi salah satu tidak lengkap.	0	Tidak menjawab masalah.	2.	Flexibility	4	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar.	3	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap.	2	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi dua-duanya salah.	1	Memberikan satu cara menyelesaikan masalah dan penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar.	0	Memberikan satu cara menyelesaikan masalah dan penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi salah satu kurang lengkap.	0	Tidak memberikan cara menyelesaikan masalah.	No. Soal	Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran	3.	Originality	4	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda secara detail, sistematis, dan benar.	3	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda dengan benar, tapi salah satu jawaban salah atau kurang lengkap.	2	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda tetapi dua-duanya salah.	1	Memberikan satu jawaban dan penyelesaian dengan benar.	0	Memberikan satu jawaban dan penyelesaiannya tapi salah atau kurang lengkap.	0	Tidak memberikan jawaban dan penyelesaian suatu masalah.	4.	Elaborasi	4	Memuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara detail, sistematis, dan benar.	3	Memuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar tetapi kurang lengkap.	2	Memuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara detail, sistematis, dan benar.	1	Memuliskan jawaban saja secara detail dan sistematis tetapi salah.	0	Memuliskan hal-hal yang diketahui dan ditanya saja dengan detail, sistematis, dan benar.	0	Tidak memuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah.	<p>LAMPIRAN F. PEDOMAN PENSKORAN SOAL TES PEMECAHAN KREATIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Aspek yang Dinilai</th> <th>skor</th> <th>Kriteria Penskoran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="6">Fluency</td> <td>4</td> <td>Memberikan empat atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memberikan tiga atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Memberikan satu jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Tidak menjawab masalah.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Memberikan empat atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.</td> </tr> <tr> <td rowspan="6">Flexibility</td> <td>4</td> <td>Memberikan empat atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memberikan tiga atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Memberikan satu cara menyelesaikan masalah terhadap suatu masalah dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Tidak memberikan cara menyelesaikan masalah yang berbeda.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Memberikan empat atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.</td> </tr> <tr> <td rowspan="6">Originality</td> <td>4</td> <td>Memberikan tiga atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memberikan tiga atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Memberikan satu jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Tidak memberikan jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru pada suatu masalah.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Memberikan empat atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Elaborasi</td> <td>4</td> <td>Memuliskan tiga atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Memuliskan tiga atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Aspek yang Dinilai</th> <th>skor</th> <th>Kriteria Penskoran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="5"></td> <td>2</td> <td>Memuliskan dua atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Memuliskan satu langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>Tidak memuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah.</td> </tr> </tbody> </table>	Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran	Fluency	4	Memberikan empat atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.	3	Memberikan tiga atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.	2	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.	1	Memberikan satu jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.	0	Tidak menjawab masalah.	0	Memberikan empat atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.	Flexibility	4	Memberikan empat atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.	3	Memberikan tiga atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.	2	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.	1	Memberikan satu cara menyelesaikan masalah terhadap suatu masalah dengan benar.	0	Tidak memberikan cara menyelesaikan masalah yang berbeda.	0	Memberikan empat atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.	Originality	4	Memberikan tiga atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.	3	Memberikan tiga atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.	2	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.	1	Memberikan satu jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.	0	Tidak memberikan jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru pada suatu masalah.	0	Memberikan empat atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.	Elaborasi	4	Memuliskan tiga atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.	3	Memuliskan tiga atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.	Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran		2	Memuliskan dua atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.	1	Memuliskan satu langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.	0	Tidak memuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah.
No. Soal	Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran																																																																																																																									
1.	Fluency	4	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis dan benar.																																																																																																																									
		3	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap.																																																																																																																									
		2	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tapi dua-duanya salah.																																																																																																																									
		1	Memberikan satu jawaban yang benar, lancar mengemukakan gagasannya dengan logis dan benar.																																																																																																																									
		0	Memberikan satu jawaban yang benar dan lancar mengemukakan gagasannya dengan logis tetapi salah satu tidak lengkap.																																																																																																																									
		0	Tidak menjawab masalah.																																																																																																																									
2.	Flexibility	4	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar.																																																																																																																									
		3	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi salah satu jawaban salah atau tidak lengkap.																																																																																																																									
		2	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda, memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi dua-duanya salah.																																																																																																																									
		1	Memberikan satu cara menyelesaikan masalah dan penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar.																																																																																																																									
		0	Memberikan satu cara menyelesaikan masalah dan penafsiran terhadap suatu masalah dengan benar tetapi salah satu kurang lengkap.																																																																																																																									
		0	Tidak memberikan cara menyelesaikan masalah.																																																																																																																									
No. Soal	Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran																																																																																																																									
3.	Originality	4	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda secara detail, sistematis, dan benar.																																																																																																																									
		3	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda dengan benar, tapi salah satu jawaban salah atau kurang lengkap.																																																																																																																									
		2	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda tetapi dua-duanya salah.																																																																																																																									
		1	Memberikan satu jawaban dan penyelesaian dengan benar.																																																																																																																									
		0	Memberikan satu jawaban dan penyelesaiannya tapi salah atau kurang lengkap.																																																																																																																									
		0	Tidak memberikan jawaban dan penyelesaian suatu masalah.																																																																																																																									
4.	Elaborasi	4	Memuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara detail, sistematis, dan benar.																																																																																																																									
		3	Memuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar tetapi kurang lengkap.																																																																																																																									
		2	Memuliskan semua langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara detail, sistematis, dan benar.																																																																																																																									
		1	Memuliskan jawaban saja secara detail dan sistematis tetapi salah.																																																																																																																									
		0	Memuliskan hal-hal yang diketahui dan ditanya saja dengan detail, sistematis, dan benar.																																																																																																																									
		0	Tidak memuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah.																																																																																																																									
Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran																																																																																																																										
Fluency	4	Memberikan empat atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.																																																																																																																										
	3	Memberikan tiga atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.																																																																																																																										
	2	Memberikan dua atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.																																																																																																																										
	1	Memberikan satu jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar.																																																																																																																										
	0	Tidak menjawab masalah.																																																																																																																										
	0	Memberikan empat atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.																																																																																																																										
Flexibility	4	Memberikan empat atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.																																																																																																																										
	3	Memberikan tiga atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.																																																																																																																										
	2	Memberikan dua atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar.																																																																																																																										
	1	Memberikan satu cara menyelesaikan masalah terhadap suatu masalah dengan benar.																																																																																																																										
	0	Tidak memberikan cara menyelesaikan masalah yang berbeda.																																																																																																																										
	0	Memberikan empat atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.																																																																																																																										
Originality	4	Memberikan tiga atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.																																																																																																																										
	3	Memberikan tiga atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.																																																																																																																										
	2	Memberikan dua atau lebih jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.																																																																																																																										
	1	Memberikan satu jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru.																																																																																																																										
	0	Tidak memberikan jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru pada suatu masalah.																																																																																																																										
	0	Memberikan empat atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.																																																																																																																										
Elaborasi	4	Memuliskan tiga atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.																																																																																																																										
	3	Memuliskan tiga atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.																																																																																																																										
Aspek yang Dinilai	skor	Kriteria Penskoran																																																																																																																										
	2	Memuliskan dua atau lebih langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.																																																																																																																										
	1	Memuliskan satu langkah-langkah pemecahan masalah (diketahui, ditanya, dan dijawab) secara sistematis dan benar.																																																																																																																										
	0	Tidak memuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah.																																																																																																																										
		<p>Pada soal tes terdapat kalimat yang perlu diperbaiki karena kalimatnya masih ambigu yaitu diketahui persegi dan tidak diketahui ukurannya.</p> <p>SOAL</p> <p>1. Sebuah karpet berbentuk persegi panjang berukuran 50 cm × 70 cm. Jika sebagian karpet tersebut diambil untuk melapisi ubin berbentuk persegi, berpikah luas karpet yang tidak terpakai? Alternatif Jawaban:</p>	<p>Pada soal tes, kalimat nomor 1 sudah diperbaiki.</p> <p>SOAL</p> <p>1. Sebuah karpet berbentuk persegi panjang berukuran 50 cm × 70 cm. Jika sebagian karpet tersebut diambil untuk melapisi ubin berbentuk bangun datar segitiga dan segiempat, berpikah luas karpet yang tidak terpakai?</p>																																																																																																																									
		<p>Soal tes pada nomor 1&2, untuk ukuran karpetnya diganti yang sekiranya masuk akal. Pada soal nomor 1, kalimat pertanyaan dirubah</p>	<p>Soal tes pada nomor 1&2 sudah direvisi mengenai ukuran yang kurang masuk akal. Pada soal nomor 1, kalimat pertanyaan</p>																																																																																																																									

No.	Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
		<p>menjadi “buatlah bangun datar segitiga atau segiempat yang dapat dilapisi karpet tersebut dan tentukan luasnya dengan syarat luasnya tidak boleh melebihi luas karpet!”. Pada soal nomor 2 “model persegi” dirubah menjadi “trapesium”, pada kalimat pertanyaan dirubah menjadi “tentukan berapa banyak bangun datar yang bisa dibuat najwa?”. Untuk yang nomor 3, tidak diperlukan karena soal nomor 3 tidak memunculkan kekreatifan terhadap siswa yang akan mengerjakan soal tersebut.</p> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>1. Sebuah karpet berbentuk persegi panjang berukuran $50 \text{ cm} \times 70 \text{ cm}$. Jika sebagian karpet tersebut diambil untuk melapisi ubin berbentuk bangun datar segitiga dan segiempat, berapakah luas karpet yang tidak terpakai?</p> <p>2. Najwa mempunyai kawat sepanjang 24 m yang akan dibuat model persegi dan persegi panjang. Berapakah sebanyak-banyaknya trapesium dan persegi panjang yang dapat dibuat oleh Najwa? Hitunglah luas dari masing-masing model trapesium dan persegi panjang yang telah dibuat Najwa!</p> <p>3. Keysa membeli kain untuk dibuat kerudung segiempat dengan ukuran $(50 \text{ m}) \times (50 \text{ m})$, kemudian Keysa membagi dua secara diagonal sehingga membentuk segitiga. Keysa ingin mengisi kerudungnya di bagian sisi siku-sikunya dengan renda. Berilah Keysa untuk menentukan berapa panjang renda yang dibutuhkan dan hitung keliling kerudung yang sudah dibentuk!</p> <p>Syarat $y \geq 28 \text{ m}$.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2. Motif Kerudung</p>	<p>dirubah menjadi “buatlah bangun datar segitiga atau segiempat yang dapat dilapisi karpet tersebut dan tentukan luasnya dengan syarat luasnya tidak boleh melebihi luas karpet!”. Pada soal nomor 2 “model persegi” sudah dirubah menjadi “trapesium”, pada kalimat pertanyaan dirubah menjadi “tentukan berapa banyak bangun datar yang bisa dibuat najwa?”. Nomor 3 sudah tidak digunakan.</p> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>1. Sebuah karpet berbentuk persegi panjang berukuran $150 \text{ cm} \times 300 \text{ cm}$. Jika sebagian karpet tersebut diambil untuk melapisi ubin berbentuk bangun datar segitiga atau segiempat, berapakah luas karpet yang tidak terpakai?</p> <p>2. Najwa mempunyai kawat sepanjang 24 m yang akan digunakan untuk membentuk suatu bangun datar segiempat atau segitiga. Tentukan banyak bangun datar yang bisa dibuat Najwa dan hitung luas dari masing-masing bangun datar yang telah dibuat Najwa!</p>
		<p>Pada soal nomor 2, pada kalimat “dengan panjang kawat 24 m” tidak digunakan, bisa dihapus.</p> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>1. Sebuah karpet berbentuk persegi panjang berukuran $150 \text{ cm} \times 300 \text{ cm}$. Jika sebagian karpet tersebut diambil untuk melapisi ubin berbentuk bangun datar segitiga atau segiempat, berapakah luas karpet yang tidak dipakai setelah digunakan untuk melapisi ubin?</p> <p>2. Najwa mempunyai kawat sepanjang 24 m yang akan digunakan untuk membentuk suatu bangun datar segiempat atau segitiga. Tentukan banyak bangun datar yang bisa dibuat Najwa dengan panjang kawat 24 m dan hitung luas dari masing-masing bangun datar yang telah dibuat Najwa!</p>	<p>Pada soal nomor 2, pada kalimat “dengan panjang kawat 24 m” sudah dihapus dan direvisi.</p> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>1. Sebuah karpet berbentuk persegi panjang berukuran $150 \text{ cm} \times 300 \text{ cm}$. Jika sebagian karpet tersebut diambil untuk melapisi ubin berbentuk bangun datar segitiga atau segiempat, berapakah luas karpet yang tidak terpakai?</p> <p>2. Najwa mempunyai kawat sepanjang 24 m yang akan digunakan untuk membentuk suatu bangun datar segiempat atau segitiga. Tentukan banyak bangun datar yang bisa dibuat Najwa dan hitung luas dari masing-masing bangun datar yang telah dibuat Najwa!</p>

LAMPIRAN K.

SARAN DAN REVISI PEDOMAN WAWANCARA BERPIKIR KREATIF OLEH VALIDATOR

No.	Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi										
1.	Validator 1 (Randi Pratama M, S.Pd.,M.Pd)	<p>Pada lembar pedoman wawancara diberi kolom dan pertanyaan dikelompokkan sesuai aspek indikator berpikir kreatif.</p> 	<p>Pada lembar pedoman wawancara sudah dikolom dan dikelompokkan sesuai dengan aspek indikator berpikir kreatif.</p> <p>LAMPIRAN G. LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA</p> <p>Petunjuk Wawancara:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes pemecahan masalah 2. Narasumber yang diwawancarai adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jember yang telah mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif. 3. Proses wawancara didokumentasi dengan menggunakan media audio dan media tulis. <table border="1" data-bbox="1077 974 1380 1243"> <thead> <tr> <th>Pertanyaan</th> <th>Aspek Berpikir Kreatif</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Apakah soal yang Anda kerjakan merupakan soal yang rutin?</td> <td rowspan="7">Fluency</td> </tr> <tr> <td>2. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut?</td> </tr> <tr> <td>3. Coba Anda jelaskan dengan bahasanya sendiri apa maksud dari soal-soal ini!</td> </tr> <tr> <td>4. Kenapa apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan!</td> </tr> <tr> <td>5. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan?</td> </tr> <tr> <td>6. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)?</td> </tr> <tr> <td>7. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini ...</td> </tr> </tbody> </table>	Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif	1. Apakah soal yang Anda kerjakan merupakan soal yang rutin?	Fluency	2. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut?	3. Coba Anda jelaskan dengan bahasanya sendiri apa maksud dari soal-soal ini!	4. Kenapa apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan!	5. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan?	6. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)?	7. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini ...
Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif												
1. Apakah soal yang Anda kerjakan merupakan soal yang rutin?	Fluency												
2. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut?													
3. Coba Anda jelaskan dengan bahasanya sendiri apa maksud dari soal-soal ini!													
4. Kenapa apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan!													
5. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan?													
6. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)?													
7. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini ...													
2.	Validator 2 (Saddam Hussein, S.Pd., M.Pd)	<p>Pertanyaan-pertanyaan yang tidak menggali atau tidak mencakup aspek indikator berpikir bisa dihapus, kemudian diganti pertanyaan yang menggali tentang aspek indikator berpikir kreatif.</p>	<p>Pertanyaan-pertanyaan yang tidak menggali atau tidak mencakup aspek indikator berpikir sudah dihapus dan diganti sesuai dengan aspek indikator berpikir kreatif.</p>										

No.	Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi																							
		<p style="text-align: right;">52</p> <p>LAMPIRAN F. LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA</p> <p>Pertajuk Wawancara:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes pemecahan masalah 2. Narasumber yang diwawancarai adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jember yang telah mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif. 3. Proses wawancara didokumentasi dengan menggunakan media audio dan media tulis. <p>Pertanyaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalimat pada soal nomor 1 sampai 4 sudah jelas? 2. Apakah Anda sering menjumpai dan menyelesaikan permasalahan seperti ini? 3. Apakah Anda dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan? 4. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal nomor 1? 5. Apakah Anda dapat menyusun rencana untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Coba jelaskan rencana yang telah Anda laksanakan untuk menyelesaikan permasalahan ini! 6. Bagaimana cara Anda menentukan ukuran tutup kado yang akan dibuat? 7. Berapa banyak ukuran tutup kado yang Anda temukan? 8. Bagaimana cara Anda menentukan luas kado yang tidak terpakai? 9. Apakah Anda yakin bahwa jawaban ini benar? 10. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal nomor 2? 11. Apakah Anda dapat menyusun rencana untuk menyelesaikan setiap permasalahan? (jika dapat) Coba jelaskan rencana yang telah Anda laksanakan untuk menyelesaikan permasalahan ini! 12. Ada berapa cara yang Anda penuhi untuk memperoleh luas taha gosong yang berbentuk persegi jika diketahui panjang setengah diagonalnya? Jelaskan! 13. Apakah Anda yakin bahwa jawaban yang telah Anda kerjakan benar? 14. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal nomor 3? <p style="text-align: right;">53</p> <ol style="list-style-type: none"> 15. Apakah Anda dapat menyusun rencana untuk menyelesaikan setiap permasalahan? (jika dapat) Coba jelaskan rencana yang telah Anda laksanakan untuk menyelesaikan permasalahan ini! 16. Apakah Anda merasa bingung dalam menggambar lahan Pak Bayu? 17. Ada berapa posisi pagar yang Anda temukan? 18. Bagaimana cara Anda untuk menentukan panjang pagar yang dibutuhkan Pak Bayu? Jelaskan! 19. Apakah Anda yakin bahwa jawaban yang telah Anda kerjakan benar? 20. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal nomor 4? 21. Apakah Anda dapat menyusun rencana untuk menyelesaikan setiap permasalahan? (jika dapat) Coba jelaskan rencana yang telah Anda laksanakan untuk menyelesaikan permasalahan ini! 22. Apakah Anda yakin bahwa penyelesaian ini sudah detail dan sistematis? 	<p>LAMPIRAN F. LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA</p> <p>Pertajuk Wawancara:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes pemecahan masalah 2. Narasumber yang diwawancarai adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jember yang telah mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif. 3. Proses wawancara didokumentasi dengan menggunakan media audio dan media tulis. <table border="1" data-bbox="1075 432 1326 853"> <thead> <tr> <th>Pertanyaan</th> <th>Aspek Berpikir Kreatif</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut?</td> <td rowspan="5">Fluency</td> </tr> <tr> <td>2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini!</td> </tr> <tr> <td>3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan!</td> </tr> <tr> <td>4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan?</td> </tr> <tr> <td>5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak) soal yang disediakan?</td> </tr> <tr> <td>6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar?</td> <td rowspan="4">Flexibility</td> </tr> <tr> <td>7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan?</td> </tr> <tr> <td>8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak) cara yang diberikan?</td> </tr> <tr> <td>9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut?</td> </tr> <tr> <td>10. Jika ada cara lain, coba jelaskan dengan cara tersebut!</td> <td rowspan="7">Originality</td> </tr> <tr> <td>11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut?</td> </tr> <tr> <td>12. Apakah jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-teman?</td> </tr> <tr> <td>13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara tersebut?</td> </tr> <tr> <td>14. Jika ada, coba jelaskan!</td> </tr> <tr> <td>15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang lain?</td> </tr> <tr> <td>16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis?</td> </tr> <tr> <td>17. Apakah ada jawaban yang Anda berikan belum</td> <td>Fluency</td> </tr> </tbody> </table>	Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif	1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut?	Fluency	2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini!	3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan!	4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan?	5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak) soal yang disediakan?	6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar?	Flexibility	7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan?	8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak) cara yang diberikan?	9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut?	10. Jika ada cara lain, coba jelaskan dengan cara tersebut!	Originality	11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut?	12. Apakah jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-teman?	13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara tersebut?	14. Jika ada, coba jelaskan!	15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang lain?	16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis?	17. Apakah ada jawaban yang Anda berikan belum	Fluency
Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif																									
1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut?	Fluency																									
2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini!																										
3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan!																										
4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan?																										
5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak) soal yang disediakan?																										
6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar?	Flexibility																									
7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan?																										
8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak) cara yang diberikan?																										
9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut?																										
10. Jika ada cara lain, coba jelaskan dengan cara tersebut!	Originality																									
11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut?																										
12. Apakah jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-teman?																										
13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara tersebut?																										
14. Jika ada, coba jelaskan!																										
15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang lain?																										
16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis?																										
17. Apakah ada jawaban yang Anda berikan belum	Fluency																									
		<p>Diberikan tambahan pertanyaan pada point terakhir yaitu “terkait dengan waktu, apakah waktu yang diberikan cukup?”</p>	<p>Diberikan tambahan pertanyaan pada point terakhir yaitu “terkait dengan waktu, apakah Anda cukup menyelesaikan soal-soal tes ini??” sudah ditambahi.</p>																							

No.	Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi																				
		<p>LAMPIRAN F. LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA</p> <p>Petunjuk Wawancara:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes pemecatan masalah 2. Narasumber yang diwawancarai adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jember yang telah mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif. 3. Proses wawancara didokumentasi dengan menggunakan media audio dan media tulis. <table border="1" data-bbox="651 436 943 808"> <thead> <tr> <th>Pertanyaan</th> <th>Aspek Berpikir Kreatif</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini! 3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! 4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)? 9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut? 10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! 11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 12. kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temannya? 13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 14. Jika ada, coba laksanakan! 15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang ini? 16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis? 17. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?</td> <td>Fluency</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Flexibility</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Originality</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Elaborasi</td> </tr> </tbody> </table> <p>18. Apakah sudah selesai dengan kerjakan?</p>	Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif	1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini! 3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! 4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)? 9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut? 10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! 11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 12. kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temannya? 13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 14. Jika ada, coba laksanakan! 15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang ini? 16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis? 17. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?	Fluency		Flexibility		Originality		Elaborasi	<p>LAMPIRAN F. LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA</p> <p>Petunjuk Wawancara:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes pemecatan masalah 2. Narasumber yang diwawancarai adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jember yang telah mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif. 3. Proses wawancara didokumentasi dengan menggunakan media audio dan media tulis. <table border="1" data-bbox="1038 315 1294 517"> <thead> <tr> <th>Pertanyaan</th> <th>Aspek Berpikir Kreatif</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini! 3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! 4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)? 9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut? 10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! 11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 12. kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temannya? 13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 14. Jika ada, coba laksanakan! 15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang ini? 16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis? 17. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?</td> <td>Fluency</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Flexibility</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Originality</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Elaborasi</td> </tr> </tbody> </table>	Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif	1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini! 3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! 4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)? 9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut? 10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! 11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 12. kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temannya? 13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 14. Jika ada, coba laksanakan! 15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang ini? 16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis? 17. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?	Fluency		Flexibility		Originality		Elaborasi
Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif																						
1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini! 3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! 4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)? 9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut? 10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! 11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 12. kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temannya? 13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 14. Jika ada, coba laksanakan! 15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang ini? 16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis? 17. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?	Fluency																						
	Flexibility																						
	Originality																						
	Elaborasi																						
Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif																						
1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini! 3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! 4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)? 9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut? 10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! 11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 12. kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temannya? 13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 14. Jika ada, coba laksanakan! 15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang ini? 16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis? 17. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?	Fluency																						
	Flexibility																						
	Originality																						
	Elaborasi																						
		<p>Diberikan tambahan pertanyaan , diantaranya terdapat pada aspek berpikir kreatif <i>fluency</i> “apakah soal yang kamu kerjakan merupakan soal yang rutin?”, pada aspek indikator <i>flexibility</i> point 9 ditambahkan “selain yang sudah dijawab di lembar jawaban?”, kemudian pada poin 18 kalimatnya kurang baku sehingga perlu dirubah menjadi “terkait dengan waktu, apakah waktu yang diberikan sudah dirasa cukup?” dan poin 18 dipindah ke dalam aspek indikator <i>fluency</i>.</p>	<p>Sudah direvisi sesuai dengan pembahasan revisi oleh validator.</p> <p>LAMPIRAN F. LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA</p> <p>Petunjuk Wawancara:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes pemecatan masalah 2. Narasumber yang diwawancarai adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jember yang telah mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif. 3. Proses wawancara didokumentasi dengan menggunakan media audio dan media tulis. <table border="1" data-bbox="1038 1122 1294 1368"> <thead> <tr> <th>Pertanyaan</th> <th>Aspek Berpikir Kreatif</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini! 3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! 4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)? 9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut? 10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! 11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 12. kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temannya? 13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 14. Jika ada, coba laksanakan! 15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang ini? 16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis? 17. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?</td> <td>Fluency</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Flexibility</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Originality</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Elaborasi</td> </tr> </tbody> </table>	Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif	1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini! 3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! 4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)? 9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut? 10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! 11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 12. kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temannya? 13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 14. Jika ada, coba laksanakan! 15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang ini? 16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis? 17. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?	Fluency		Flexibility		Originality		Elaborasi										
Pertanyaan	Aspek Berpikir Kreatif																						
1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 2. Coba Anda jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini! 3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! 4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)? 9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut? 10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! 11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 12. kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temannya? 13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 14. Jika ada, coba laksanakan! 15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang ini? 16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis? 17. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?	Fluency																						
	Flexibility																						
	Originality																						
	Elaborasi																						

No.	Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi																																		
		<p>LAMPIRAN G.</p> <p>LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA</p> <p>Petunjuk Wawancara:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes pemecahan masalah 2. Narasumber yang diwawancara adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jember yang telah mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif. 3. Proses wawancara didokumentasi dengan menggunakan media audio dan media tulis. <table border="1" data-bbox="646 492 941 851"> <thead> <tr> <th>Pertanyaan</th> <th>Aspek/Berpikir Kreatif</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Coba Anda jelaskan dengan bahasa sendiri apa maksud dari soal-soal ini!</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan!</td> <td>Fluency</td> </tr> <tr> <td>4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)?</td> <td>Fluency</td> </tr> <tr> <td>6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)?</td> <td>Flexibility</td> </tr> <tr> <td>9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut!</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12. Kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temanmu?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya?</td> <td>Originality</td> </tr> <tr> <td>14. Jika ada, coba tuliskan!</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang lain?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal</td> <td>Elaborasi</td> </tr> </tbody> </table> <p>tersebut secara sistematis?</p> <p>17. Apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?</p> <p>18. Terkait dengan waktu, apakah Anda cukup menyelesaikan soal-soal tes ini?</p> <p><i>apakah waktu yang diberikan sudah cukup? Fluency</i></p>	Pertanyaan	Aspek/Berpikir Kreatif	1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut?		2. Coba Anda jelaskan dengan bahasa sendiri apa maksud dari soal-soal ini!		3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan!	Fluency	4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan?		5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)?	Fluency	6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar?		7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan?		8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)?	Flexibility	9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut?		10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut!		11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut?		12. Kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temanmu?		13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya?	Originality	14. Jika ada, coba tuliskan!		15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang lain?		16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal	Elaborasi	
Pertanyaan	Aspek/Berpikir Kreatif																																				
1. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut?																																					
2. Coba Anda jelaskan dengan bahasa sendiri apa maksud dari soal-soal ini!																																					
3. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan!	Fluency																																				
4. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan?																																					
5. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)?	Fluency																																				
6. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar?																																					
7. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan?																																					
8. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak cara yang digunakan)?	Flexibility																																				
9. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut?																																					
10. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut!																																					
11. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut?																																					
12. Kira-kira jawaban Anda ini berbeda apa tidak dengan teman-temanmu?																																					
13. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya?	Originality																																				
14. Jika ada, coba tuliskan!																																					
15. Anda yakin dengan cara ini, apakah jawaban Anda berbeda dengan yang lain?																																					
16. Apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal	Elaborasi																																				

LAMPIRAN L.

DAFTAR NILAI RAPORT MATEMATIKA PESERTA DIDIK

SEMESTER GANJIL

SMP NEGERI 3 JEMBER

TAHUN PELAJARAN 2017/2018

KELAS: 8 D




Nomor		Nama	L/P	Nilai	
Urut	Induk			Pengetahuan	Keterampilan
1	8234	ACHMAD JA'FAR ADI NUGROHO	L	81	86
2	8128	ADHEKIA WINY NING PRASTIKA	P	80	81
3	8270	ADINDA AYU RAISSA M.	P	81	82
4	8167	ANINDYA PUTERI ARTANTI	P	82	82
5	8204	ARDIAN ILYASA AFIVIE	L	81	85
6	8311	AUDRI APRILIA PUTRI	P	81	82
7	8241	AYU PERMATA SARI	P	79	82
8	8385	BRILLIANT AVRIL NAWANGSARI	L	80	81
9	8313	CHRISTOPHER ELIAN EWALDO M.	L	80	84
10	8386	CINTANIA RIZQI NOVITA PUTRI	P	80	80
11	8134	DEV AKSES MIKAIL	L	86	84
12	8208	DIFA ADILA NADA AZZAHRAH	P	84	84
13	8355	FARID AHMAD FARHAN	L	84	85
14	8356	GADING LAROS PRASTIYO	L	81	80
15	8320	GUSTI WIRANATA	L	80	82
16	8252	HANIN NAFILAH	P	81	82
17	8178	MAULIDYA PUTRI NAYLA	P	85	83
18	8216	MAYANG DESI FITRIANA	P	86	84
19	8261	MELISA CAROLINA BINAR S.	P	80	85
20	8179	MOCH. RAFFY ABIYU ZHAFIR	L	80	84
21	8144	MUHAMAD ZACKY ROMADHAN	L	84	86
22	8184	NAILINA SAFIRA CINTA K.	P	81	82
23	8364	NAURA ILMA KHARIMAH	P	96	92
24	8186	PANJI YUNAN AL HAKIM	L	81	84
25	8332	PUTRA CATUR PAMUNGKAS	L	84	85
26	8406	RAKA DANESHWARA SHAFI F.	L	81	79
27	8187	RANEE ALLEYDA WISNU W.	P	82	83
28	8371	RIVALDI FAHRIZIL HUDA	L	81	83
29	8226	SIDQI AQDAM HIMAYA	L	80	83
30	8157	SUKMA AYU SURYA PANCA	P	81	85
31	8303	VALENDIO SEVILLA NUTRIEZA	L	84	84
32	8340	VANIA TRISUWITA	P	81	88
33	8410	WILDA MUTIARA SARI	P	80	79
34	8269	ZUHAYRRIO VELMA S.	L	81	81

LAMPIRAN M.

**HASIL ANALISIS PENGAMBILAN DATA KEMAMPUAN
MATEMATIKA TINGGI, SEDANG DAN RENDAH**

Nomor		Nama	L/P	Nilai	
Urut	Induk			Pengetahuan	Keterampilan
1	8234	ACHMAD JA'FAR ADI NUGROHO	L	81	86
2	8128	ADHEKIA WINY NING PRASTIKA	P	80	81
3	8270	ADINDA AYU RAISSA M.	P	81	82
4	8167	ANINDYA PUTERI ARTANTI	P	82	82
5	8204	ARDIAN ILYASA AFIVIE	L	81	85
6	8311	AUDRI APRILIA PUTRI	P	81	82
7	8241	AYU PERMATA SARI	P	79	82
8	8385	BRILLIANT AVRIL NAWANGSARI	L	80	81
9	8313	CHRISTOPHER ELIAN EWALDO M.	L	80	84
10	8386	CINTANIA RIZQI NOVITA PUTRI	P	80	80
11	8134	DEV AKSES MIKAIL	L	86	84
12	8208	DIFA ADILA NADA AZZAHRAH	P	84	84
13	8355	FARID AHMAD FARHAN	L	84	85
14	8356	GADING LAROS PRASTIYO	L	81	80
15	8320	GUSTI WIRANATA	L	80	82
16	8252	HANIN NAFILAH	P	81	82
17	8178	MAULIDYA PUTRI NAYLA	P	85	83
18	8216	MAYANG DESI FITRIANA	P	86	84
19	8261	MELISA CAROLINA BINAR S.	P	80	85
20	8179	MOCH. RAFFY ABIYU ZHAFIR	L	80	84
21	8144	MUHAMAD ZACKY ROMADHAN	L	84	86
22	8184	NAILINA SAFIRA CINTA K.	P	81	82
23	8364	NAURA ILMA KHARIMAH	P	96	92
24	8186	PANJI YUNAN AL HAKIM	L	81	84
25	8332	PUTRA CATUR PAMUNGKAS	L	84	85
26	8406	RAKA DANESHWARA SHAFI F.	L	81	79
27	8187	RANEE ALLEYDA WISNU W.	P	82	83
28	8371	RIVALDI FAHRIZIL HUDA	L	81	83
29	8226	SIDQI AQDAM HIMAYA	L	80	83
30	8157	SUKMA AYU SURYA PANCA	P	81	85
31	8303	VALENDIO SEVILLA NUTRIEZA	L	84	84
32	8340	VANIA TRISUWITA	P	81	88
33	8410	WILDA MUTIARA SARI	P	80	79
34	8269	ZUHAYRRIO VELMA S.	L	81	81

Keterangan:

-  : kemampuan matematika tinggi
-  : kemampuan matematika sedang
-  : kemampuan matematika rendah

LAMPIRAN N.

HASIL TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

No.	Nama	Skor Soal		Skor Soal Rata-rata		Jumlah Skor Soal Rata-rata	Skor Rata-rata	Interpretasi Tingkat Berpikir Kreatif
		1	2	1	2			
1.	Naura Ilma Kharimah	9	8	2,25	2,00	4,25	2,125	Cukup Kreatif
2.	Mayang Desi Fitriana	7	8	1,75	2,00	3,75	1,875	Kurang Kreatif
3.	Anindya Putri Artanti	7	4	1,75	1,00	2,75	1,375	Kurang Kreatif
4.	Ranee Alleyda Wisnu W.	14	7	3,50	1,75	5,25	2,625	Cukup Kreatif
5.	Sidqi Aqdam Himaya	4	4	1,00	1,00	2,00	1,000	Kurang Kreatif
6.	Ayu Permata Sari	3	3	0,75	0,75	1,50	0,750	Tidak Kreatif

Keterangan :

Nilai maksimal : 4

$$\text{Skor soal rata-rata} : \frac{\text{Skor soal}}{4}$$

$$\text{Skor rata-rata} : \frac{\text{jumlah skor soal rata - rata}}{2}$$

LAMPIRAN O.**TRANSKRIP DATA HASIL WAWANCARA****1) SK1 Naura Ilma Kharimah**

01P : “Namanya siapa?”

01SK1 : “Naura”

02P : “apakah soal yang kamu kerjakan merupakan soal yang rutin atau sering dijumpai disekolah?”

02SK1 : “tidak, gak ada malah.”

03P : “kemudian jelaskan dengan menggunakan bahasamu, apa yang dimaksud dari kedua soal tersebut?”

03SK1 : “ini diumpamakan karpet, terus saya potong-potong menjadi segitiga jadi 8 segitiga, kemudian saya samakan dan dicari luas satu-satu.”

04P : “iya. apakah ada cara lain?”

04SK1 : “hmmm, tidak ada.”

05P : “apakah dengan cara itu saja kamu bisa menyelesaikan?”

05SK1 : “ya bisa.”

06P : “jika bisa, bagaimana cara yang bisa kamu kerjakan?”

06SK1 : “ya menggunakan ya dijadikan trapesium, kemudian menggunakan perbandingan antara segitiga yang besar dengan segitiga yang kecil kemudian dicari luasnya satu-satu.”

07P : “Mengapa kamu hanya menyelesaikan dengan cara seperti ini?”

07SK1 : “capek bu, hehehehe.”

08P : “apakah kamu yakin dengan jawabanmu ini?”

08SK1 : “yakin.”

09P : “terkait dengan waktu, apakah waktu yang diberikan sudah dirasa cukup?”

09SK1 : “cukup, waktunya mencukupi.”

010P : “kamu menyelesaikan 2 soal, apakah selesai semua?”

010SK1 : “iya.”

011P : “apakah ada cara yang berbeda? Pada nomor satu apakah caranya hanya seperti ini?”

011SK1 : “iya.”

012P : “pada nomor dua, apakah ada cara yang berbeda untuk menyelesaikannya?”

012SK1 : “ada, cara mencari tingginya dengan menggunakan rumus pythagoras kemudian selain dipilah satu-satu bisa menggunakan cara mencari luasnya trapesium.”

013P : “apakah bangun yang dapat kamu gambarkan hanya ada dua bangun?”

013SK1 : “tidak, bisa digambar bangun yang lain.”

014P : “Mengapa tidak digambar bentuk bangun yang lain?”

014SK1 : “ya gitu dah, males yang mau menghitung, bu.”

015P : “apakah ada cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut selain yang sudah dijawab dilembar jawaban?”

015SK1 : “ada, bu.”

016P : “apakah jawabanmu sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut?”

016SK1 : “tidak, bu.”

017P : “kira-kira jawabanmu ini berbeda apa tidak dengan teman-temanmu?”

017SK1 : “kurang tau saya, bu. Saya belum melihat punya teman-teman saya.”

018P : “apakah kamu benar-benar mengerjakan sendiri?”

018SK1 : “iya, bu. Malah teman saya yang melihat pekerjaan saya, bu.”

019P : “apakah hanya itu saja cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yang sudah kamu ketahui? Apakah ada cara lain selain cara yang udah kamu sebutkan tadi?”

019SK1 : “sudah, tidak ada cara lain.”

020P : “apakah kamu sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis?”

020SK1 : “iya sudah.”

021P : “apakah ada jawaban yang kamu kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?”

021SK1 : “iya ada, karena ditanyanya yang nomor dua kehapus, bu.”

022P : “baik, wawancaranya sudah selesai, terimakasih.”

022SK1 : “sama-sama.”

2) SK2 **Mayang Desi Fitriana**

01P : “Namanya siapa?”

01SK2 : “Mayang.”

02P : “apakah soal yang kamu kerjakan merupakan soal yang rutin atau sering dijumpai disekolah?”

- 02SK2 : “jarang dijumpai, bu.”
- 03P : “coba kamu jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini!”
- 03SK2 : “ya, yang nomor 1 itu diketahui luasnya 15000 disuruh buat ubin yang berbentuk segitiga dan segiempat, kemudian luasnya ubin-ubin itu tidak boleh melebihi luas karpet. ”
- 04P : “ada berapa permasalahan yang dapat kamu selesaikan?”
- 04SK2 : “selesai semua, bu.”
- 05P : “apakah kamu yakin bahwa semua jawaban ini benar?”
- 05SK2 : “tidak, bu.”
- 06P : “kenapa tidak yakin dengan jawabanmu ini?”
- 06SK2 : “ya salah pasti, bu.”
- 07P : “kata siapa salah?”
- 07SK2 : “kataku.”
- 08P : “terkait dengan waktu, apakah waktu yang diberikan sudah dirasa cukup?”
- 08SK2 : “tidak, lebih malah.”
- 09P : “berapa banyak cara yang dapat kamu selesaikan pada setiap soal yang diberikan?”
- 09SK2 : “satu cara.”
- 010P : “bagaimana caramu dalam menyelesaikan soal-soal tersebut?”
- 010SK2 : “yang nomor satu itu, saya bagi menjadi dua, bu kan jadi setengahnya luas karpet.”
- 011P : “mengapa kamu hanya menyelesaikan dengan satu cara?”

011SK2 : “gampangnya hanya satu cara, bu.”

012P : “apakah kamu memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut selain yang sudah dijawab dilembar jawaban?”

012SK2 : “ada, bu.”

013P : “bagaimana caranya? Coba jelaskan!”

013SK2 : “tidak tau, bu.”

014P : “apakah ada cara lain yang bisa menyelesaikan persoalan ini?”

014SK2 : “tidak tau, bu.”

015P : “ada berapa bangun yang kamu buat?”

015SK2 : “banyak, bu (menghitung banyaknya bangun) ada 25, bu.”

016P : “kira-kira jawaban kamu ini berbeda apa tidak dengan teman-temanmu?”

016SK2 : “beda, bu.”

017P : “apakah kamu memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya?”

017SK2 : “tidak tau, bu.”

018P : “apakah kamu sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis?”

018SK2 : “iya, bu.”

019P : “baik, wawancaranya sudah selesai, terimakasih.”

019SK2 : “sama-sama.”

3) SK 3 Anindya Puteri Artanti

01P : “Namanya siapa?”

01SK3 : “Anindya.”

02P : “apakah soal yang kamu kerjakan merupakan soal yang rutin atau sering dijumpai disekolah?”

02SK3 : “tidak, bu.”

03P : “coba kamu jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini!”

03SK3 : “kalau yang nomor satu itu, ada sebuah karpet dengan ukuran 30000 cm² kalau ditotal semua luasnya ini. Ingin dibuat ubin dengan bentuk segitiga, segiempat atau trapesium. Luas bangun datarnya itu ditentukan sendiri (terserah). Kemudian nomor dua, kawat sepanjang 24m itu harus dijadikan bangun segiempat atau segitiga atau trapesium dengan ketentuan panjang kawatnya itu harus habis.”

04P : “ada berapa permasalahan yang dapat kamu selesaikan?”

04SK3 : “selesai semua, bu.”

05P : “apakah kamu yakin bahwa semua jawaban ini benar?”

05SK3 : “tidak.”

06P : “mengapa tidak yakin?”

06SK3 : “tidak tau, bu. Bingung disoalnya.”

07P : “terkait dengan waktu, apakah waktu yang diberikan sudah dirasa cukup?”

07SK3 : “hehehehe, cukup, bu.”

- 08P : “berapa banyak cara yang dapat kamu selesaikan pada setiap soal yang diberikan?”
- 08SK3 : “untuk yang nomor satu menggunakan satu cara, bu.”
- 09P : “apakah kamu memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut selain yang sudah dijawab dilembar jawaban?”
- 09SK3 : “sepertinya ada cara lain, tapi tidak tau.”
- 010P : “semisal ada cara lain contohnya seperti apa?”
- 010SK3 : “emmm, bangun karpetnya ini itu bangun segiempatnya itu dijadikan segitiga atau trapesium.”
- 011P : “Mengapa kamu tidak menyelesaikan dengan menggunakan cara lain juga?”
- 011SK3 : “karena cara yang begini lebih mudah.”
- 012P : “untuk yang nomor dua, apakah kamu memiliki cara lain selain yang yang sudah dijawab di lembar jawaban?”
- 012SK3 : “sepertinya ada juga.”
- 013P : “berapa bangun yang dapat kamu buat?”
- 013SK3 : “satu bangun.”
- 014P : “apakah bisa dibuat dengan lebih dari satu bangun?”
- 014SK3 : “bisa.”
- 015P : “semisal bisa, coba kamu jelaskan!”
- 015SK3 : “eemmm, dibuat segitiga bisa hanya saja saya malas menghitungnya, bu.”
- 016P : “apakah ada cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya?”
- 016SK3 : “ada, bu.”

017P : “jika ada, apakah kamu bisa menyelesaikan dengan cara tersebut?”

017SK3 : “eeee, insyaAllah bisa.”

018P : “kira-kira jawaban kamu ini berbeda apa tidak dengan teman-temanmu?”

018SK3 : “kalau yang nomor satu, saya tidak tau, tetapi kalau nomor dua ada yang sama.”

019P : “apakah kamu sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis?”

019SK3 : “iya, bu.”

020P : “baik, wawancaranya sudah selesai, terimakasih.”

020SK3 : “sama-sama.”

4) SK4 Ranee Alleyda Wisnu W

01P : “Namanya siapa?”

01SK4 : “Ranee Alleyda”

02P : “apakah soal yang kamu kerjakan merupakan soal yang rutin atau sering dijumpai disekolah?”

02SK4 : “tidak, bu.”

03P : “coba kamu jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini!”

03SK4 : “jadi yang nomor satu itu kan ada karpet yang berbentuk persegi panjang yang ukurannya 150×200 cm, jadi disoalnya itu kalau karpetnya itu diambil sebagian untuk melapisi ubin, ubin yang dilapisi itu berbentuk segitiga atau segiempat, segiempatnya seperti persegi,

persegi panjang dan trapesium. Nah itu, soalnya disuruh membuat ubin yang bentuknya segiempat atau segitiga dengan luas yang tidak boleh melebihi luas karpetnya tersebut. Kalau yang nomor dua itu, sama disuruh membuat suatu bangun datar segitiga atau segiempat, tetapi kalau yang ini harus pas dengan yang ada disoalnya, maksudnya ukuran keliling bangun-bangunnya harus habis, bu.”

04P : “ada berapa permasalahan yang dapat kamu selesaikan?”

04SK4 : “selesai semua.”

05P : “apakah kamu yakin dengan bahwa semua jawabanmu ini benar?”

05SK4 : “emm, kurang yakin, bu. Karena saya tidak pernah mengerjakan soal seperti ini.”

06P : “terkait dengan waktu, apakah waktu yang diberikan sudah dirasa cukup?”

06SK4 : “menurut saya cukup, karena angkanya disuruh terserah jadi lebih mudah dibandingkan dengan yang sudah ditentukan pada soalnya.”

07P : “ada berapa banyak cara yang dapat kamu selesaikan pada setiap soal yang diberikan?”

07SK4 : “satu.”

08P : “apakah kamu memiliki cara lain?”

08SK4 : “sebenarnya, ada yang lebih gampang, bu. Tapi kalau yang lebih gampang kan seperti menggambar satu bangun datar saja tapi banyak gitu, bu. Kalau saya kan bermacam-macam bangun datar tapi satu cara.”

09P : “semisal cara lain itu ada, coba jelaskan bagaimana caranya selain yang sudah kamu jawab dilembar jawaban?”

09SK4 : “kalau cara lain menurut saya yang lebih gampang itu, kan bangun datarnya sama, jadi otomatis lebih gampang menghitungnya gitu, bu kan karena bangun datarnya sama. Kalau punya saya kan bangun datarnya berbeda-beda, rumus luasnya juga berbeda.”

010P : “ada berapa bangun datar yang dapat kamu gunakan?”

010SK4 : “ada 3 bu.”

011P : “apakah ada lagi cara lain yang berbeda selain cara-cara yang sudah kamu jelaskan tadi?”

011SK4 : “tidak ada, bu.”

012P : “untuk yang nomor dua, apakah kamu memiliki cara lain selain cara yang sudah kamu tuliskan dilembar jawaban?”

012SK4 : “yang nomor dua caranya sama, ada 3 bangun datar, bu.”

013P : “apakah ada cara yang berbeda selain cara ini?”

013SK4 : “ada, bu. Ya yang tadi itu, sama.”

014P : “kira-kira jawabanmu ini berbeda apa tidak dengan teman-temanmu?”

014SK4 : “beda tapi mungkin ada beberapa yang sama, bu.”

015P : “apanya yang sama?”

015SK4 : “yaa seperti itu, bu, hehehe”

016P : “sebenarnya ada kan cara lain selain yang sudah kamu tulis dilembar jawaban ini?”

016SK4 : “iya ada, bu. Caranya yang sudah saya jelaskan tadi.”

017P : “apabila saya memiliki cara seperti ini, jika karpet ini saya bagi 4 kemudian bagian-bagian tersebut saya gunakan untuk melapisi ubin dengan macam-macam bentuk bangun datar segiempat atau segitiga, apakah bisa?”

017SK4 : “bisa, bu.”

018P : “mengapa kamu tidak menggunakan cara seperti itu?”

018SK4 : “ya, tidak kepikiran, bu.”

019P : “apakah kamu sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis?”

019SK4 : “iya sudah, bu.”

020P : “baik, wawancaranya sudah selesai, terimakasih.”

020SK4 : “sama-sama.”

5) SK5 Sidqi Aqdam Himaya

01P : “Namanya siapa?”

01SK5 : “Sidqi.”

02P : “apakah soal yang kamu kerjakan merupakan soal yang rutin atau sering dijumpai disekolah?”

02SK5 : “tidak.”

03P : “coba kamu jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini!”

03SK5 : “soal yang pertama yaitu diminta menghitung luas karpet berbentuk persegi panjang yang tidak dipakai untuk melapisi ubin. Sedangkan soal nomor dua diminta untuk membuat bangun datar tidak boleh melebihi 24 meter, kemudian diminta untuk mencari luas bangun datar yang telah dibuat.”

04P : “ada berapa permasalahan yang dapat kamu selesaikan?”

- 04SK5 : “selesai semua.”
- 05P : “apakah kamu yakin bahwa semua jawaban ini benar?”
- 05SK5 : “yakin.”
- 06P : “terkait dengan waktu, apakah waktu yang diberikan sudah dirasa cukup?”
- 06SK5 : “cukup, lebih malah.”
- 07P : “berapa banyak cara yang dapat kamu selesaikan pada setiap soal yang diberikan?”
- 07SK5 : “soal nomor satu maupun soal nomor dua ada satu cara yang saya gunakan.”
- 08P : “mengapa kamu hanya menyelesaikan satu cara saja?”
- 08SK5 : “karena jika menggunakan bangun persegi lebih mudah dan lebih cepat.”
- 09P : “apakah kamu memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut selain yang sudah dijawab dilembar jawaban?”
- 09SK5 : “ada, yaitu menggunakan bangun persegi panjang dan segitiga.”
- 010P : “jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut!”
- 010SK5 : “menggunakan bangun persegi panjang, contoh panjangnya 4 meter, lebarnya 2 meter.”
- 011P : “apakah jawaban kamu sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut?”
- 011SK5 : “tidak.”
- 012P : “kira-kira jawaban kamu ini berbeda apa tidak dengan teman-temanmu?”
- 012SK5 : “ada, tapi saya tidak saling contek-contekan.”

013P : “apakah kamu memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya?”

013SK5 : “tidak ada.”

014P : “apakah kamu sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis?”

014SK5 : “nomer satu sistematis, nomor dua tidak.”

015P : “apakah ada jawaban yang kamu kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?”

015SK5 : “nomor dua belum terselesaikan secara sistematis, karena untuk menghemat waktu.”

016P : “baik, wawancaranya sudah selesai, terimakasih.”

016SK5 : “sama-sama.”

6) SK6 Ayu Permata Sari

01P : “Namanya siapa?”

01SK5 : “Ayu Permata Sari.”

02P : “apakah soal yang kamu kerjakan merupakan soal yang rutin atau sering dijumpai disekolah?”

02SK6 : “tidak.”

03P : “coba kamu jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal ini!”

03SK6 : “soal yang pertama yaitu diminta agar sebuah karpet yang berbentuk persegi dibagi-bagi untuk melapisi ubin dan dibentuk beberapa bangun datar persegi atau segitiga. Sedangkan soal nomor dua diminta untuk

membuat bangun datar sebanyak-banyaknya, kemudian diminta untuk mencari luasnya.”

04P : “ada berapa permasalahan yang dapat kamu selesaikan?”

04SK6 : “selesai semua.”

05P : “apakah kamu yakin bahwa semua jawaban ini benar?”

05SK6 : “hmmm, yakin.”

06P : “terkait dengan waktu, apakah waktu yang diberikan sudah dirasa cukup?”

06SK6 : “cukup.”

07P : “berapa banyak cara yang dapat kamu selesaikan pada setiap soal yang diberikan?”

07SK6 : “nomor satu saya menyelesaikan dengan satu cara, yaitu gambar bentuknya karpet persegi panjang. Kemudian karpet tersebut langsung saya bagi yaitu ininya (lebarnya) itu enam, panjangnya itu sepuluh. Lalu menghitung luas setiap bangun yang saya gambar. Bangunnya hanya persegi. Sedangkan nomor dua juga satu cara yang saya gunakan.”

08P : “mengapa kamu hanya menyelesaikan dengan satu cara?”

08SK6 : “karena menurut saya lebih mudah dari pada cara yang lain itu tadi.”

09P : “apakah kamu memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut selain yang sudah dijawab dilembar jawaban?”

09SK6 : “ada, tapi saya tidak bisa.”

010P : “apakah jawaban kamu sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut?”

010SK6 : “tidak.”

011P : “kira-kira jawaban kamu ini berbeda apa tidak dengan teman-temanmu?”

011SK6 : “berbeda mungkin.”

012P : “apakah kamu memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya?”

012SK6 : “yaitu bisa dibuat segitiga, trapesium. Tapi saya tidak bisa.”

013P : “apakah Anda sudah menyelesaikan soal-soal tersebut secara sistematis?”

013SK6 : “iya.”

014P : “apakah ada jawaban yang Anda kerjakan belum terselesaikan secara sistematis? Mengapa?”

014SK6 : “tidak ada.”

015P : “baik, wawancaranya sudah selesai, terimakasih.”

015SK6 : “sama-sama.”

LAMPIRAN P.

SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 4897/N25.1.5/LT/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

15 DEC 2017

Yth. Kepala SMP Negeri 3 Jember
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Yuni Octafia
NIM : 140210101062
Jurusan : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Program studi : Pendidikan Matematika

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,



Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP.196706251992031003

LAMPIRAN Q.

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SMPN 3 JEMBER
Jl. Jawa No. 8 Jember ☎ 0331-335334 Kode Pos 68121
NSS : 201052402002 - NPSN : 20523891
e-mail: info@smpn3jember.sch.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.3/2665/413.03.20523891/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : KHOIRUL HIDAYAH, S.Pd, M.Pd
N I P : 19640418 198412 2 005
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 3 Jember

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : YUNI OCTAFIA
N I M : 140210101062
Jurusan : Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan
Universitas : Universitas Jember

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Jember pada tanggal 5 s/d 24 Januari 2018 dengan judul :

“Profil Berpikir Positif Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segi Empat dan Segitiga”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 24 Januari 2018
Kepala Sekolah,

KHOIRUL HIDAYAH, S.Pd, M.Pd
NIP. 19640418 198412 2 005

LAMPIRAN R.

FOTO KEGIATAN



Gambar P.1. Pengambilan Data Nilai
Raport Matematika



Gambar P.2. Pengambilan Data Nilai
Raport Matematika



Gambar P.3. Berdiskusi dengan Guru
Matematika Kelas VIII-D



Gambar P.4. Berdiskusi dengan Guru
Matematika Kelas VIII-D



Gambar P.5. Kegiatan Pendahuluan



Gambar P.6. Kegiatan Pendahuluan



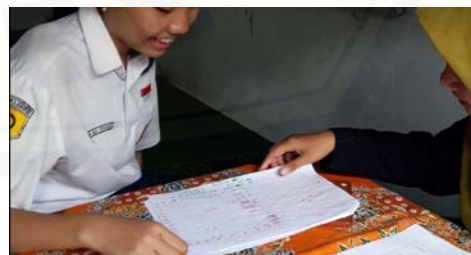
Gambar P.7. Pengerjaan Soal Tes Berpikir Kreatif



Gambar P.8. Pengerjaan Soal Tes Berpikir Kreatif



Gambar P.9. Kegiatan Wawancara dengan Siswa Kreatif 1



Gambar P.10. Kegiatan Wawancara dengan Siswa Kreatif 2



Gambar P.11. Kegiatan Wawancara dengan Siswa Kreatif 3



Gambar P.12. Kegiatan Wawancara dengan Siswa Kreatif 4



Gambar P.13. Kegiatan Wawancara dengan Siswa Kreatif 5



Gambar P.14. Kegiatan Wawancara dengan Siswa Kreatif 6



Gambar P.15. Foto Bersama

LAMPIRAN S.

LEMBAR REVISI



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kalimantan Nomor 17 Kampus Ilmu Keguruan Jember 68121
 Telepon: 0331-334988, 330758 Faks: 0331-334988
 E-mail: www.fkip.unj.ac.id

LEMBAR REVISI SKRIPSI

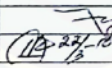
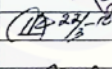
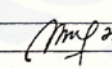
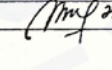
NAMA MAHASISWA : Yuni Octafia
 NIM : 1402101062
 JUDUL SKRIPSI : Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga

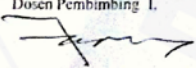
TANGGAL UJIAN : 19 Maret 2018
 PEMBIMBING : Drs. Toto' Bara Setiawan, M.Si.
 Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.


MATERI PEMBETULAN / PERBAIKAN

No.	HALAMAN	HAL-HAL YANG HARUS DIPERBAIKI
1.	viii	Halaman pengesahan spasinya diperbaiki
2.	ix	Halaman ringkasan subjek dipertegas, gabungkan paragraf setelahnya dengan paragraf metode
3.	xii	Halaman daftar isi kalimat yang terlalu panjang di control enter
4.	10	Tabel aspek dan indikator dijadikan 1 halaman
5.	20	Ditambahkan alasan tingkat kemampuan matematika diambil dari nilai raport
6.	23	Pada gambar prosedur penelitian ditambahkan "ya" atau "tidak" pada hasil analisis
7.	5	Cermati rumusan masalah dan jawabannya apakah sudah cocok
8.	72	Ditambahkan contoh berpikir kreatif pada segiempat dan segitiga yang unik
9.	72	Ditambahkan dan telusuri jenis kreatifnya
10.	74	Daftar pustaka diperhatikan penulisan jika pengambilan sumber dari skripsi
11.	15	Tambahkan diperolehnya rumus luas layang-layang dan luas segitiga, definisi lebih diperjelas pada bab 2
12.	155	Pada transkrip wawancara diberi kode dan dijelaskan pada bab 4

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

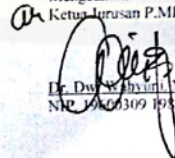
JABATAN	NAMA TIM PENGUJI	TTD dan Tanggal
Ketua	Drs. Toto' Bara Setiawan, M.Si.	 22/3/18
Sekretaris	Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.	 22/3/18
Anggota	Dr. Susanto, M.Pd.	 23/3/18
	Dr. Erfan Yudianto, M.Pd.	 23/3/18

Dosen Pembimbing I,

 Drs. Toto' Bara Setiawan, M.Si.
 NIP. 19581209 198603 1 003

Jember, 22 Maret 2018
 Mengetahui / menyetujui :
 Dosen Pembimbing II,

 Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
 NIP. 19540501 198303 1 095

Mahasiswa Yang Bersangkutan

 Yuni Octafia
 NIM. 140210101062

Mengetahui,
 Ketua Jurusan P.MIPA

 Dr. Dw. S. H. Yuni, M.Kes.
 NIP. 19600309 198702 2 002