

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah hal yang utama yang harus dilaksanakan oleh setiap orang. Tujuan Pendidikan menurut kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Sedangkan menurut pasal 3 UU No 20 Sisdiknas Tahun 2003 adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dapat dilihat dari kedua tujuan pendidikan yang sudah disampaikan salah satu hal yang ingin dicapai adalah berpikir secara kreatif.

Dalam dunia Pendidikan matematika berpikir secara kreatif demi untuk menjawab atau menyelesaikan sebuah masalah sangat diperlukan oleh siswa. Siswa jika menggunakan pemikiran secara kreatif, dapat mengetahui maksud dari sebuah permasalahan dengan cermat dan tepat. Menurut Darmawati (2020:1) Geometri merupakan salah satu materi yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. Ide-ide geometri digunakan untuk merepresentasikan dan memecahkan masalah pada materi matematika lainnya dan situasi dunia nyata. Materi materi geometri yang sering dipelajari oleh siswa jenjang sekolah menengah pertama diantaranya penentuan luas dan keliling Segitiga, Persegi dan Lingkaran. Pengalaman dari peneliti pada saat melaksanakan kegiatan program kampus mengajar di SMPN 12

Denpasar, masih banyak siswa yang belum paham dan belum mampu untuk berpikir secara kreatif dalam memecahkan masalah berupa soal luas dan keliling dari bangun datar. Selain itu menurut Ningrum (2016) mengungkapkan terjadi miskonsepsi pada sebagian besar siswa SMP tentang sifat-sifat bangun datar.

Pentingnya menganalisa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan soal bangun datar pada siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama diantaranya : (1) dengan menganalisa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan soal matematika berupa soal bangun datar dapat membantu memberikan solusi bagi pengajar untuk memberikan pemahaman mengenai pemecahan soal, (2) dapat membantu guru dalam menghadapi situasi siswa sangat sulit dalam menyelesaikan soal bangun datar.

Menurut Silver (dalam Rahmawati, 2020) mengukur berpikir kreatif adalah hal yang perlu dilakukan. Beberapa peneliti menggunakan tes berpikir kreatif seperti TTCT (*Torrance Test of Creative Thinking*). Silver (dalam Rahmawati, 2020) menjelaskan bahwa penilaian kemampuan berpikir kreatif dalam pelajaran matematika (berpikir kreatif matematis) dilakukan dengan menggunakan *The Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT)*. Tiga komponen kunci yang dinilai dalam menggunakan TTCT adalah kefasihan (*fluency*), fleksibilitas dan kebaruan (*novelty*). Kefasihan mengacu pada banyaknya ide-ide yang dibuat dalam merespon sebuah perintah. Fleksibilitas tampak pada perubahan pendekatan ketika merespon perintah. Kebaruan merupakan keaslian ide yang dibuat dalam merespon perintah (Ramadhani dan Nuryanis, 2017).

Penulis saat melakukan kegiatan pengabdian di program Kampus Mengajar Angkatan 2 dan diterjunkan langsung di SMPN 12 Denpasar mendapatkan

kesempatan untuk mengajar kelas VIII G sampai VIII I. Kegiatan tersebut memberikan inspirasi kepada penulis untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa karena pada saat kegiatan tersebut penulis mendapatkan pengalaman tentang harus adanya kemampuan berpikir kreatif pada saat menjawab keliling atau luas dari gabungan bangun datar.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti berminat melaksanakan penelitian dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Luas dan Keliling Gabungan Bangun Datar dengan Prosedur TTCT (*The Torance Tests of Creative Thinking*) di SMPN 12 Denpasar.”

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah disampaikan di atas, peneliti membatasi masalah yaitu:

1. Kemampuan berpikir kreatif yang diteliti sebatas pada penyelesaian soal luas dan keliling bangun datar Segitiga, Persegi dan Lingkaran
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMPN 12 Denpasar

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII A dalam menyelesaikan soal keliling dan luas bangun datar?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa SMP kelas VIII A dalam menyelesaikan soal keliling dan luas bangun datar.

E. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu: (1) Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaca agar mendapatkan informasi mengenai hal yang dianalisis oleh peneliti, (2) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal bangun datar

Secara Praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa: Sebagai ilmu pengetahuan yang diharapkan dapat mengkoreksi diri sendiri agar dapat menyelesaikan soal dengan kemampuan berpikir kreatif
2. Bagi penulis: Sebagai Ilmu pengetahuan dan dapat menambah wawasan ketika terjun nanti dalam dunia Pendidikan yang sebenarnya
3. Bagi Guru: Sebagai Informasi dimana bertujuan untuk dapat merancang strategi dalam mengajar. Mengkhususnya pada materi geometri bidang datar soal luas dan keliling segitiga, persegi, dan lingkaran

F. Penjelasan Istilah

1. Menurut Fisher (dalam Karim, 2013) berpendapat bahwa Berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan berpikir yang berawal dari daya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, dimana pada situasi itu teridentifikasi adanya suatu masalah yang harus diselesaikan. Barron (dalam Ari dan Asrosi, 2009) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari unsur yang telah ada. Dengan demikian penulis dapat mengambil kesimpulan kemampuan berpikir kreatif adalah berawal dari kepekaan terhadap sebuah masalah dengan menciptakan sesuatu yang baru sesuatu yang telah ada.

2. Penilaian kemampuan berpikir kreatif dalam pelajaran matematika (berpikir kreatif matematis) dilakukan dengan menggunakan *The Torance Tests of Creative Thinking* (TTCT). Tiga komponen kunci yang dinilai dalam menggunakan TTCT adalah kefasihan (*fluency*), fleksibilitas dan kebaruan (*novelty*). Kefasihan mengacu pada banyaknya ide-ide yang dibuat dalam merespon sebuah perintah.
3. Geometri bangun datar merupakan suatu bentuk geometris yang terdiri dua dimensi atau hanya sekedar memiliki luas namun tidak memiliki volume contohnya seperti segiempat, lingkaran, segitiga, dan lain-lain (Hendri, & Kenedi, 2018)



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

Belajar dalam arti luas merupakan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan suatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utama.

Menurut Skinner (dalam Hanafy, 2014) "Belajar adalah menciptakan kondisi peluang penguatan (*reinforcement*), sehingga individu akan bersungguh-sungguh dan lebih giat belajar dengan adanya ganjaran (*funishment*) dan pujian (*rewards*) dari guru atas hasil belajarnya."

Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus yang bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi individu sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi. Gagne (dalam Hanafy, 2014)

Menurut Bloom (dalam Hanafy, 2014) belajar adalah perubahan kualitas ke kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik untuk meningkatkan taraf hidup peserta didik, baik sebagai pribadi atau anggota masyarakat maupun sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan hal yang telah dibahas diatas maka dapat disimpulkan oleh penulis bahwa belajar adalah sebuah perubahan sikap peserta didik, dengan

adanya pujian dan ganjaran yang dapat memperkuat hasil dari sebuah belajar peserta didik.

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap kepercayaan peserta didik

Hanafy (2014:74) menyatakan,

Pembelajaran pada pokoknya merupakan tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran. yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok pembelajaran. Aktivitas proses pembelajaran ditandainya dengan terjadinya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan , berakar pada metodologis dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik berproses secara sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha dan tahapan tahapan dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajara dengan tujuan pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan pembentukan sikap kepercayaan diri.

3. Berpikir Kreatif

Munandar (dalam Ritin, 2016) menunjukkan indikasi berpikir kreatif dalam definisinya bahwa “kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban”. Menurut Mc Gregor (Dalam Ritin. 2016), berpikir kreatif adalah yang mengarah pada pemerolehan wawasan baru, pendekatan

baru, perspektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu. Menurut Martin (dalam Ritin. 2009), keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk.

Menurut Pehkonen (Dalam Muflikah. 2017) berpikir kreatif diartikan sebagai kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah, pemikiran divergen akan menghasilkan banyak kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang sama dalam menentukan penyelesaian. Berpikir logis akan membantu memeriksa dan membuat kesimpulan yang benar (valid) menurut aturan logika dan sesuai pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui. Oleh karena itu, berpikir kreatif melibatkan logika dan intuisi secara bersama-sama.

Berpikir kreatif menurut Haylock dalam Fardah (2012: 2) dapat dibagi menjadi dua pendekatan utama. Pendekatan pertama, berpikir kreatif dipandang sebagai proses merupakan respon siswa dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode yang sesuai. Proses berpikir kreatif dimulai dari siswa mengetahui adanya permasalahan, sampai mengkomunikasikan hasil pemikirannya. Dapat dikatakan bahwa proses berpikir kreatif ini merujuk pada usaha siswa untuk menghasilkan solusi atau produk kreatif.

Adapun menurut Cropley (Dalam Muflikah. 2017), untuk pembelajaran di sekolah mengambil istilah kreativitas yang mengacu pada jenis berpikir divergen yang kemudian diadaptasi sebagai kemampuan untuk memperoleh ide-ide khususnya yang asli, bersifat penemuan dan belum pernah ada sebelumnya. Ide itu dikatakan asli jika dalam proses penyelesaian masalah

menggunakan ide atau caranya sendiri, dan berbeda dari prosedur umum yang sudah ada. Pemikiran kreatif mampu memunculkan kemungkinan-kemungkinan solusi terhadap masalah yang diselesaikan dengan mengembangkan pengetahuannya.

Dengan berbagai pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kombinasi penyelesaian masalah dengan kemampuan berpikir divergen yang dimana diadaptasi dan menjadikan penemuan baru dari ide ide yang sudah ada.

4. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika

Berpikir kreatif dalam matematika menurut Pehkonen dalam (Dalam Muflikah. 2017) merupakan kombinasi berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan intuisi tetapi dalam kesadaran yang memperhatikan kefasihan, keluwesan/fleksibilitas, dan kebaruan. Berpikir divergen digunakan untuk memperoleh ide-ide, opsi-opsi atau alternatif alternatif sebanyak mungkin, kemudian berpikir logis membantu untuk menyeleksi kebenaran atau menarik ide-ide tersebut menjadi penyelesaian yang kreatif dan benar.

Menurut Pehkonen (Dalam Amidi. 2016), kreativitas tidak hanya terjadi pada bidang-bidang tertentu, seperti seni, sastra, atau sains, melainkan juga ditemukan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk matematika. Sementara Livne (Dalam Amidi. 2016) berpendapat bahwa berpikir kreatif matematis merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka. Dari dua pendapat diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan

berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menemukan solusi baru dengan fleksibel namun masih dapat diterima kebenarannya.

Sedangkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis menurut Torrance (dalam Muflikah. 2017) yaitu:

- a. Kelancaran (*fluency*), yaitu mempunyai banyak ide/gagasan dalam berbagai kategori. Dengan kata lain, semakin banyak ide yang diberikan, maka semakin besar kemungkinan yang ada untuk memperoleh penyelesaian yang tepat sesuai masalah.
- b. Keluwesan (*flexibility*), yaitu mempunyai ide/gagasan beragam. Dengan kata lain, siswa dapat mencoba berbagai pendekatan atau mencoba dengan cara lain dalam memecahkan masalah.
- c. Elaborasi (*elaboration*), yaitu mampu mengembangkan ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah secara terperinci. Dengan kata lain, siswa dapat merinci masalah matematik menjadi suatu permasalahan yang sederhana dengan ide matematika yang telah ada.
- d. Keaslian (*orisinality*), yaitu mempunyai ide/gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan. Baru dalam hal ini tidak harus dikaitkan dengan hal yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa sesuatu hal yang baru menurut siswa dalam memecahkan masalah pada tingkat pengetahuan umum

5. TTCT (*The Torrance Tests of Creative Thinking*)

Silver (dalam Rahmawati. 2019) menjelaskan bahwa penilaian kemampuan berpikir kreatif dalam pelajaran matematika (berpikir kreatif matematis) dilakukan dengan menggunakan *The Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT). Tiga komponen kunci yang dinilai dalam menggunakan

TTCT adalah kefasihan (fluency), fleksibilitas dan kebaruan (novelty). Kefasihan mengacu pada banyaknya ide-ide yang dibuat dalam merespon sebuah perintah. Fleksibilitas tampak pada perubahan-perubahan pendekatan ketika merespon perintah. Kebaruan merupakan keaslian ide yang dibuat dalam merespon perintah (Ramadhani dan Nuryanis, 2017).

Menurut Torrance (dalam Yeni. 2017) ada empat aspek dalam kreativitas, yaitu: fluency, elaboration, abstractness of tittle dan originality. Pertama, fluency. Menurut Torrance (dalam Yeni. 2017), fluency yaitu kemampuan untuk menghasilkan suatu ide serta kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban yang bervariasi. Guilford (dalam Pratitis & Pandin, 2002) juga menambahkan bahwa fluency, yaitu kesiapan dan kelancaran dalam mencari, menuangkan ide serta menghasilkan gagasan dengan cepat (penekanan pada kuantitas). Kedua abstractness of tittle yaitu kemampuan untuk menghasilkan suatu gambar yang abstract. Ketiga, elaboration. Menurut Torrance (dalam Yeni. 2017), elaboration yaitu kemampuan untuk mengembangkan gagasan sehingga menjadi lebih menarik. Menurut Guilford (dalam Pratitis & Pandin, 2002), elaboration, yaitu kemampuan merinci secara detail, menilai, mengembangkan, dan memperkaya suatu gagasan. Keempat, originality. Menurut Torrance originality yaitu kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan yang asli dan unik.

Gagasan tentang tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis mempunyai banyak versi. Beberapa peneliti yang melakukan penelitian terkait Tingkat Berpikir Kreatif Matematis (TBKM) adalah Krulik & Rudnik, De Bono dan Gotoh. Krulik Rudnick menyebutkan bahwa penalaran

merupakan bagian dari berpikir yang tingkatnya di atas pengingatan (recall). Dalam penalaran dikategorikan dalam berpikir dasar (basic), berpikir kritis (critical), dan berpikir kreatif (creative). De Bono mendefinisikan 4 tingkatan pencapaian dari perkembangan ketrampilan berpikir kreatif yang meliputi kesadaran berpikir, observasi berpikir, strategi berpikir dan refleksi berpikir. Sedangkan Gotoh menyatakan tingkat berpikir kreatif matematis terdiri dari 3 tingkatan yang dinamakan aktivitas ritmik (informal), algoritmis formal) dan konstruktif (kreatif) (Siswono, 2008). Penelitian ini menggunakan penjenjangan level tingkat berpikir kreatif matematis hasil penelitian yang dilakukan oleh Siswono. Siswono (2008) mengklasifikasikan tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang terdiri dari lima tingkat yaitu, TBKM 4 (Sangat Kreatif), TBKM 3 (Kreatif), TBKM 2 (Cukup Kreatif), TBKM 1 (Kurang Kreatif), dan TBKM 0 (Tidak Kreatif).

Keterangan lebih lengkapnya untuk level Tingkat Berpikir Kreatif Matematis (TBKM) hasil penelitian Siswono (2008) dapat dilihat pada tabel yang tertera

Tabel 2. 1 (Level TKBM)

Level TKBM	Keterangan
Level 4 (sangat kreatif)	Siswa mampu menyelesaikan suatu masalah dengan lebih dari satu alternatif jawaban maupun cara penyelesaian yang berbeda “baru” dengan lancar dan fleksibel atau siswa hanya mampu mendapatnsatu jawaban yang “baru (tidak bisa dibuat siswa pada tingkat berpikir umumnya)” tetapi dapat menyelesaikan dengan berbagai cara (fleksibel). Siswa cenderung mengatakan bahwa mencari cara yang lain lebih sulit daripada mencari jawaban yang lain.
Level 3 (kreatif)	Siswa mampu membuat suatu jawaban “baru” dengan fasih, tetapi tidak dapat menyusun cara berbeda (fleksibel) untuk mendapatkannya atau siswa menyusun cara yang berbeda untuk mendapatkan cara yang beragam, meskipun jawaban tidak “baru”. Selain itu siswa dapat membuat masalah yang berbeda “baru” dengan lancar (fasih) meskipun cara penyelesaian masalah itu tunggal atau dapat membuat masalah yang beragam dengan cara penyelesaian yang berbeda-beda, meskipun masalah tersebut tidak “baru
Level 2 (cukup kreatif)	Siswa mampu membuat satu jawaban atau membuat masalah yang berbeda dari kebiasaan umum “baru’ meskipun tidak dengan fleksibel ataupun fasih, atau siswa mampu menyusun berbagai cara penyelesaian yang berbeda meskipun tidak fasih dalam menjawab maupun membuat masalah dan jawaban yang dihasilkan tidak “baru”
Level 1 (kurang kreatif)	Siswa mampu menjawab atau membuat masalah yang beragam (fasih), tetapi tidak mampu membuat jawaban atau membuat maslah yang berbeda (baru), dan tidak dapat menyelesaikan masalah dengan cara berbeda-beda (fleksibel).
Level 2 (tidak kreatif)	Siswa tidak mampu membuat alternatif jawaban maupun cara penyelesaian atau membuat malah yang berbeda dengan lancar (fasih) dan fleksibel. Kesalahan penyelesaian suatu masalah yang disebabkan karena konsep yang terkait dengan masalah tersebut (dalam hal ini rumus luas atau keliling) tidak dipahami atau diingat dengan benar.

6. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan acuan bagi peneliti dalam membuat penelitian. Penelitian yang relevan ini berisikan tentang penelitian orang lain yang dijadikan sebagai sumber atau bahan dalam membuat penelitian. Berikut adalah penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan atau gambaran untuk penelitian yang sedang dilakukan.

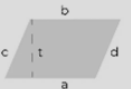
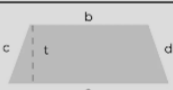
1. Hanifah, Yuliani & Maya. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa mts Pada Materi Lingkaran. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro. Vol 7 (80-86)
2. Appulembang, Y.A. (2017). Norma Kreatifitas Menggunakan Torrance Test Of Creativity Thingking untuk Nakan Usia 6-12 Tahun. Provitae Jurnal Psikologi Pendidikan. Vol. 9, No. 1, 41 – 57

7. Materi Luas dan Keliling Segitiga, Segiempat, dan Lingkaran

Panjang batas bangun datar disebut keliling bangun datar. Satuan keliling sama dengan satuan panjang, yaitu m, cm, mm, dll. Sedangkan bagian dari bidang yang diapit oleh gambar tertutup sederhana disebut bidang bidang dan pengukuran bidang bidang yang tertutup disebut luasnya. Luas diukur dalam satuan persegi. Keliling segitiga dan persegi dapat dicari dengan cara menjumlahkan semua sisi yang ada, sedangkan pada lingkaran dapat dicari dengan mengalikan nilai phi dengan Panjang diamternya. Pada luas segitiga dapat dicari dengan mengalikan setengah dengan luas alas dan tinggi, pada luas persegi dengan hanya mengkuadratkan sisi persegi, sedangkan pada lingkaran untuk mecari luas dengan cara mengalikan nilai phi dengan kuadrat dari jari jari. Untuk materi segiempat itu terdapat beberapa contoh segiempat

diantaranya: persegi, persegi panjang, layang layang , trapezium, belah ketupat dan lain lainnya. Untuk rumus keliling dan luas segitiga, segiempat, dan lingkaran terdapat pada table di bawah:

Tabel 2. 2 (Tabel Rumus Keliling dan Luas)

NAMA BANGUN	GAMBAR/BENTUK	KELILING	LUAS
PERSEGI		$K = 4 \times s$	$L = s \times s$
PERSEGI PANJANG		$K = (2 \times p) + (2 \times l)$ $= 2 (p + l)$	$L = p \times l$
JAJAR GENJANG		$K = a + b + c + d$	$L = a \times t$
SEGITIGA		$K = a + b + c$	$L = \frac{1}{2} \times a \times t$
BELAH KETUPAT		$K = a + b + c + d$	$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$
LAYANG-LAYANG		$K = a + b + c + d$	$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$
TRAPESIUM		$K = a + b + c + d$	$L = \frac{a+b}{2} \times t$
LINGKARAN		$K = 2 \times \pi \times r$	$L = \pi \times r \times r$

B. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya kemampuan berpikir kreatif siswa sangat diperlukan dalam kehidupan sehari hari. Dalam hal ini adalah kemampuan memecahkan masalah soal keliling dan luas bangun datar pada materi matematika. Berpikir kreatif merupakan proses seseorang menggunakan akalanya untuk menghasilkan berbagai macam ide atau solusi baru dalam memecahkan masalah. Dengan berpikir kreatif diharapkan

siswa mampu menyelesaikan masalah dengan sudut pandang yang berbeda dan baru berdasarkan pengetahuan atau pengalaman yang dimilikinya.

Namun kemampuan tersebut tidak maksimal tercapai dipembelajaran di sekolah. Siswa pada umumnya merasa kesulitan untuk membayangkan sebuah bangun datar yang dimana belum pernah dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Ditambah lagi dengan kurangnya pemahaman siswa tentang materi keliling dan luas bangun datar. Dengan keterbatasan tersebut akan terdapat banyak permasalahan dalam memecahkan masalah keliling dan luas bangun datar.

Dari uraian tersebut dapat peneliti gambarkan dengan bagan sebagai berikut :

Gambar 2. 1 (Kerangka berpikir)

