PROFIL PEMECAHAN MASALAH KREATIF SISWA
SMP NEGERI 3 KERTOSONO PADA MATERI BANGUN DATAR TAK BERATURAN MENGGUNAKAN TANGRAM

Oleh:
IZZATUN NAIMAH

ABSTRAK

Pemecahan masalah kreatif merupakan suatu upaya memecahkan masalah menggunakan cara-cara yang kreatif melalui enam tahap oleh Osborn-Parners. Tangram merupakan sebuah permainan *puzzle* yang terbentuk dari sebuah persegi. Tujuan penelitian adalah: (1) mendeskripsikan profil proses pemecahan masalah kreatif siswa SMPN 3 Kertosono yang memiliki kemampuan geometri tinggi pada materi bangun datar tak beraturan menggunakan tangram, (2) mendeskripsikan profil proses pemecahan masalah kreatif siswa SMPN 3 Kertosono yang memiliki kemampuan geometri sedang pada materi bangun datar tak beraturan menggunakan tangram, dan (3) mendeskripsikan profil proses pemecahan masalah kreatif siswa SMPN 3 Kertosono yang memiliki kemampuan geometri rendah pada materi bangun datar tak beraturan menggunakan tangram.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Untuk pengambilan subjek diberikan tes kemampuan geometri kepada 36 siswa kelas IX SMP Negeri 3 Kertosono. Berdasarkan hasil tes kemampuan geometri serta saran guru diambillah 2 subjek dari masing-masing kategori. Data dikumpulkan menggunakan tes kemampuan pemecahan masalah kreatif, dan wawancara yang diberikan kepada keenam subjek tersebut. Sebelum diberikan tes pemecahan masalah kreatif telah diberikan permainan tangram sebagai pengantar karena tidak semua siswa biasa bermain atau menggunakan tangram.

Data hasil penelitian merupakan data deskriptif mengenai profil pemecahan masalah kreatif siswa pada materi bangun datar tak beraturan menggunakan tangram berdasarkan tahapan pemecahan masalah kreatif Osborn-Parners. Hasil analisis data dan pembahasan diperoleh, siswa yang memiliki kemampuan geometri tinggi berhasil melalui proses pada setiap tahapan dan mampu menjawab dengan benar, siswa yang memiliki kemampuan geometri sedang telah melalui proses pada setiap tahapan, namun jawabannya kurang tepat dikarenakan adanya kekurangan pada tahap menemukan gagasan, dan penerimaan, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan geometri rendah telah melalui proses pada setiap tahapan namun jawabannya kurang tepat dikarenakan adanya kekurangan pada tahap menemukan fakta, gagasan, dan penerimaan.

Kata Kunci: Tangram, Pemecahan Masalah Kreatif, Bangun Datar Tak Beraturan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id