

BAB II
**METODE PERMAINAN *PUZZLE* “*HATCHING THE EGG*”,
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
DAN MATERI GEOMETRI**

A. Metode Permainan

1. Pengertian Metode Permainan

Hamzah dan Muhlisrarini (Lestari, 2015: 21), metode permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam menjelaskan matematika. Metode ini dapat menolong meningkatkan motivasi siswa, dengan cara ketika siswa terlihat tidak konsentrasi pada pelajaran yang diterangkan guru maka dialihkan kepada metode permainan dengan waktu tertentu sampai mereka kembali berkonsentrasi.

Saefudin (Lestari, 2015: 21), metode permainan sebagai cara yang digunakan guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai.

2. Langkah-langkah Metode Permainan

Menurut Fandy (Lestari, 2015: 25), langkah-langkah metode permainan adalah:

- a. Guru menetapkan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.
- c. Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan permainan.
- d. Guru menjelaskan maksud dan tujuan serta aturan dalam permainan.
- e. Siswa dibagi atas individu atau kelompok.
- f. Siswa melakukan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru.
- g. Siswa berhenti melakukan permainan dan melaporkan hasil dari permainan.
- h. Guru memberikan kesimpulan tentang pengertian dan konsep yang dimaksud dalam tujuan tersebut.

3. Manfaat Metode Permainan

Menurut Ginnis (Lestari, 2015: 26) manfaat metode permainan adalah:

- a. Menciptakan hubungan kerja yang fleksibel antara siswa.
- b. Memecahkan kebekuan antara siswa dan guru.
- c. Meningkatkan atau menurunkan level energi.
- d. Memfokuskan ulang perhatian.

B. Metode Permainan *Puzzle*

1. Pengertian Permainan *Puzzle*

Secara umum media *Games* akan memberikan manfaat baik bagi siswa, sebagaimana fungsi berbagai media di luar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah. Untuk itu para orang tua harus dapat membantu merangsang perkembangan otak sang anak dengan memberikan pembelajaran melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satunya dengan permainan *Puzzle*. Menurut Depdiknas (Fuadiyah, 2013) permainan *Puzzle* kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *Puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *Puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Soebachman (Fuadiyah, 2013) permainan *Puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *Puzzle* “dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Dalam permainan *Puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *Puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *Puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *Puzzle* tanpa petunjuk. Permainan *Puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

Menurut Yulianty (Fuadiyah, 2013) *Puzzle* adalah permainan

menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya. Disimpulkan bahwa permainan *Puzzle* adalah permainan yang dapat merangsang kemampuan logika matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *Puzzle* berdasarkan pasangannya.

2. Tujuan Permainan *Puzzle*

Permainan *Puzzle* menurut Sunarti (Fuadiyah, 2013) mempunyai tujuan, yaitu:

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- b. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

3. Manfaat Permainan *Puzzle*

Manfaat permainan *Puzzle* menurut Yulianty (Fuadiyah, 2013) adalah:

- a. Mengasah otak. Kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan *Puzzle* yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan. Permainan *Puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping *Puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
- c. Melatih membaca. Membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d. Melatih nalar. Permainan *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak karena anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika.
- e. Melatih kesabaran. Aktivitas permainan *Puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *Puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- f. Memberikan pengetahuan. Permainan *Puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk.

4. Cara Memainkan *Puzzle*

Permainan dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan

masalah. Permainan tidak hanya membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan juga meningkatkan aktifitas sel otaknya dan juga merupakan masukan-masukkan pengamatan atau ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif.

Cara memainkan *Puzzle* pun tidak sulit. Menurut Yulianti (Fuadiyah, 2013) langkah-langkah memainkan permainan *Puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan *Puzzle* dari papannya.
- b. Acak kepingan *Puzzle* tersebut.
- c. Mintalah anak untuk memasangkannya kembali.
- d. Berikan tantangan pada anak untuk melakukannya dengan cepat, biasanya dengan hitungan angka dari 1 sampai 10, stopwatch, dll.

C. Metode Permainan *Puzzle* “*Hatching The Egg*”

1. Pengertian *Puzzle* “*Hatching The Egg*”

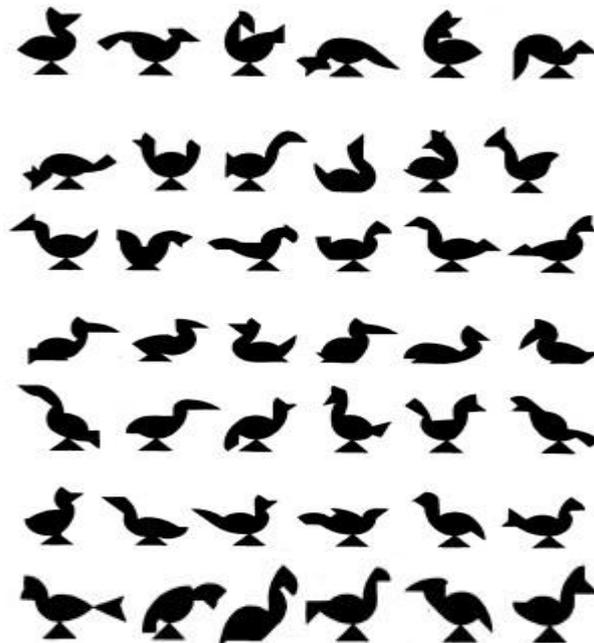
Menurut Buhari (2011) salah satu bentuk *Puzzle* yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah *Hatching The Egg*. Sesuai dengan namanya, permainan *Puzzle* “*Hatching The Egg*” ini erat kaitannya dengan telur dan burung. Sudah merupakan hal yang diketahui oleh banyak orang bahwa burung berasal dari telur. Pada pembelajaran tersebut, tiap kelompok mencoba untuk menyusun dan kemudian menganalisis permainan ini. Tujuan dari permainan *Puzzle* “*Hatching The Egg*” ini adalah untuk menyusun potongan telur sehingga membentuk unggas yang sesuai dengan gambar yang diberikan, kemudian mencari sebanyak mungkin bentuk unggas yang mungkin dibentuk oleh siswa.

Secara umum, konsep pembelajaran menggunakan *Puzzle* “*Hatching The Egg*” ini sama dengan konsep pembelajaran dengan menggunakan tangram. Namun, tingkat kesulitan menyusun *Puzzle* “*Hatching The Egg*” ini lebih tinggi dibanding menyusun tangram. Hal

ini dikarenakan bentuk bangun datar hasil potongan *Puzzle “Hatching The Egg”* lebih rumit daripada potongan tangram. Pada pembelajaran tangram, bagian bagian *Puzzle* yang disusun merupakan bangun datar sederhana (persegi, segitiga, dan jajar genjang), sedangkan pada *Puzzle “Hatching The Egg”* sedikit lebih rumit dan banyak potongan yang lebih banyak dibandingkan tangram.

Puzzle “Hatching The Egg” terdiri dari 10 potongan bangun datar yang terdiri dari bentuk bangun segitiga dan berbagai modifikasi bangun datar, sedangkan tangram terdiri dari 7 potongan bangun segitiga dan jajar genjang. Pada awalnya memang lumayan sulit untuk membentuk *Puzzle “Hatching The Egg”* tersebut supaya membentuk bentuk unggas yang diberikan, sehingga lebih baiknya membuat sketsa bentuk unggas yang tersedia tersebut agar terlihat potongan-potongan yang memisahkan tiap bagian *Puzzle “Hatching The Egg”* tersebut.

Oleh karena itu, sudah pasti tidak mengejutkan lagi jika sebuah *Puzzle “Hatching The Egg”* yang dipisah-pisah ternyata dapat disusun kembali menjadi salah satu bentuk burung yang ada di bawah ini:



Gambar 2.1
Beberapa Contoh Bentuk-bentuk Unggas yang Dibentuk dari
Puzzle “Hatching The Egg”

Permainan ini merupakan salah satu contoh model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21, yaitu:

a. *Communication*

Adanya komunikasi dalam tiap kelompok. Komunikasi yang terjadi meliputi pembagian tugas, adu argumentasi/ pendapat tentang bentuk susunan *Puzzle "Hatching The Egg"* sudah sesuai dengan gambar yang diinginkan atau belum, dan juga dibuktikan susunan yang terbentuk telah sesuai.

b. *Collaboration (Team Work)*.

Pada dasarnya melalui komunikasi yang terjadi, maka disanalah proses kolaborasi/ kerjasama dalam tim terwujud. Dengan adanya komunikasi yang baik di dalam tim maka proses kerjasama tim akan berjalan dengan baik.

c. *Critical Thinking and Problem Solving*

Pada dasarnya permainan ini merupakan salah satu cara untuk mempelajari geometri, namun dengan tingkatan yang lebih tinggi daripada sekadar pengenalan bentuk bangun datar saja. Melalui permainan ini, siswa akan dituntut berpikir kritis dan belajar memecahkan masalah. Dari proses inilah, karakter siswa untuk dapat berpikir, bernalar, dan memecahkan masalah dapat terbentuk.

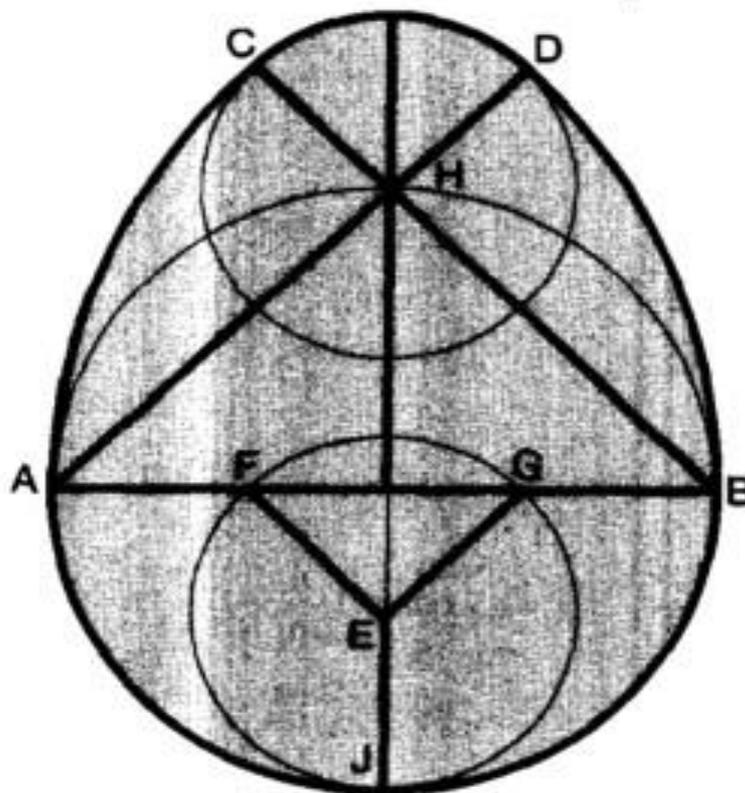
d. *Creativity and Innovation*

Salah satu kelebihan dari permainan ini juga untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi kelompok dalam proses pemecahan masalah. Misalnya, pada umumnya seseorang/ suatu kelompok dalam menyusun *Puzzle "Hatching The Egg"* akan mencoba-coba secara acak dan kemudian menebak-nebak begitu saja hingga akhirnya terbentuklah gambar yang diinginkan. Hal ini tentunya akan membutuhkan waktu yang lama. Namun salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk mendapatkan hasil susunan dengan lebih cepat adalah dengan menggambar garis-garis bantu pada pola unggas terlebih dahulu dengan pola potongan-potongan dari telur. Kemudian

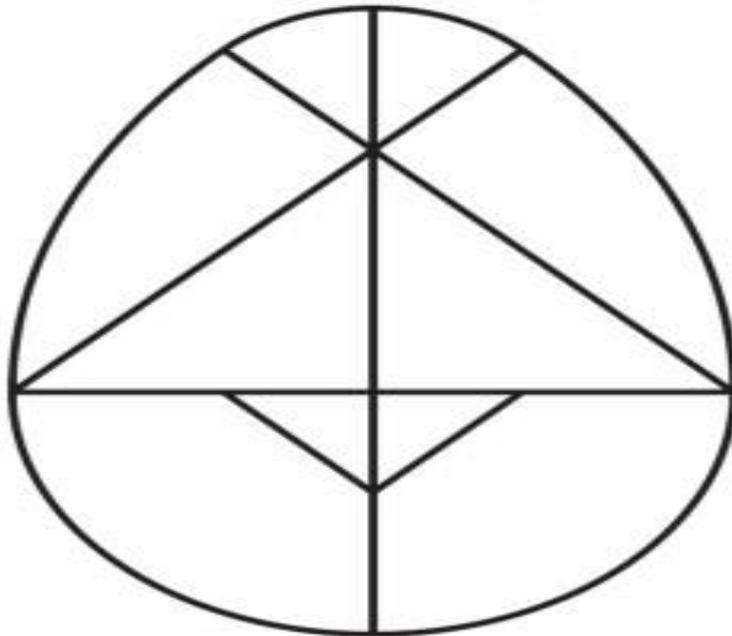
barulah kita susun dan mencoba mengubah di beberapa bagian saja.

2. Cara Membuat Puzzle “Hatching The Egg”

Gambarlah sebuah lingkaran dengan jari-jari 4 cm dan diameter AB dan HJ. Kemudian tariklah garis AH dan HB dan kemudian diperpanjang sampai kedua garis tersebut bertemu pada satu titik (misal titik H). Dengan jari-jari dari perpanjangan garis AH dan HB, kemudian dibuat lingkaran kecil. Garis AH dan HB kemudian diperpanjang dan memotong lingkaran kecil tersebut di titik C dan D. Titik A dan C serta titik B dan D dihubungkan dengan busur BD dan AC. Dengan jari-jari sepanjang CH (atau HD), buatlah lingkaran yang menyinggung lingkaran besar pertama pada sebuah titik J. Lingkaran kecil kedua ini berpusat pada titik E dengan jari-jari memotong diameter AB pada titik F (FE) dan G (GE). Maka, jadilah sebuah telur yang nantinya akan dipotong menjadi bagian-bagian kecil seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.2
Sketsa Pembuatan Telur Unggas



Gambar 2.3
Telur Unggas

3. Memainkan *Puzzle “Hatching The Egg”*

Puzzle “Hatching The Egg” ini merupakan permainan yang akan menantang siswa untuk menyusun dengan tepat 10 potong bagian telur dan membentuk berbagai macam bentuk burung. Dengan melakukan aktivitas tersebut, maka akan melatih kemampuan visualisasi spasial siswa sambil membangun ketekunan mereka dalam memecahkan masalah. Kemampuan visualisasi spasial dan mengungkapkan alasan merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran geometri. Selain itu, menyusun *Puzzle “Hatching The Egg”* merupakan salah satu bentuk aktivitas yang mendukung pemahaman siswa akan geometri. Dari tiga aspek dalam belajar geometri yakni: orientasi, konstruksi, dan operasi, *Puzzle “Hatching The Egg”* sangat sesuai dengan aspek konstruksi yang mendukung pemahaman siswa dalam merekonstruksi bentuk geometri yang merupakan domain matematika tingkat tinggi.

Sebelum mereka membentuk suatu bentuk dari potongan-potongan tersebut, terlebih dahulu mereka harus membayangkan seperti apa bentuk tersebut. Hal ini berarti bahwa siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki suatu objek real atau gambar atau bentuk dari objek real

tersebut.

Dalam mengerjakan *Puzzle "Hatching The Egg"* sebaiknya siswa bekerja secara individu dan tidak saling memberi tahu hasil yang telah didapat selama waktu yang disepakati agar mereka tetap merasa penasaran dan menikmati indahnya proses menemukan.

D. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

1. Pengertian Berpikir Kreatif

Kuswana (Kurniasari, 2015) proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konteks ruang, waktu, dan media yang digunakan, serta menghasilkan suatu perubahan terhadap objek yang mempengaruhinya. Proses berpikir merupakan peristiwa mencampur, mencocokkan, menggabungkan, menukar, dan mengurutkan konsep-konsep, persepsi-persepsi, dan pengalaman sebelumnya.

Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Menurut Sudarma (Kurniasari, 2015) kreatif berasal dari kata '*to create*' artinya membuat, dengan kata lain kreatif adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk.

Menurut Sudarma (Kurniasari, 2015), kreatif dapat ditinjau dari empat aspek, yaitu :

- a. Kreatif dimaknai sebagai sebuah kekuatan atau energi (*power*) yang ada dalam diri individu. Energi ini menjadi daya dorong bagi seseorang untuk melakukan sesuatu dengan cara atau untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Dengan kata lain, kreatif ini dapat dimaknai sebagai sebuah energi atau dorongan dalam diri yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu.
- b. Kreatif dimaknai sebagai sebuah proses. Kreatif adalah proses mengelola informasi, melakukan sesuatu atau membuat sesuatu. Kreatif adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir.
- c. Kreatif adalah sebuah produk. Maksudnya dari produk ini, bisa dalam pengertian produk pemikiran (ide), karya tulis, atau produk

dalam pengertian barang.

- d. Kreatif dimaknai sebagai person. Kreatif ini, tidak dialamatkan pada produknya, pada prosesnya, atau pada energinya. Kreatif dimaknakan pada individunya.

Berdasarkan keempat aspek itu Sudarma (Kurniasari, 2015) menyimpulkan bahwa kreatif adalah kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan, dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan orisinal untuk memecahkan masalah.

Menurut Schwarts (Kurniasari, 2015) berpikir kreatif berarti menemukan cara-cara baru yang lebih baik untuk mengerjakan apa saja. Sedangkan menurut Yusuf (Kurniasari, 2015) berpikir kreatif yaitu kemampuan berpikir dengan cara-cara baru dan menemukan pemecahan masalah secara unik. Munandar (Kurniasari, 2015) mengatakan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah. Siswa yang kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba-coba, berpetualang, memiliki banyak ide dan mampu mengelaborasi beberapa pendapat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk memberikan gagasan-gagasan yang baru dalam memecahkan masalah.

2. Ciri-ciri Berpikir Kreatif

Munandar (Kurniasari, 2015) mengatakan bahwa ciri-ciri kemampuan yang berpikir kreatif yang berhubungan dengan kognisi dapat dilihat dari kemampuan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes, ketrampilan berpikir orisinal, ketrampilan elaborasi, dan ketrampilan menilai. Penjelasan dari ciri-ciri yang berkaitan dengan ketrampilan-ketrampilan tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a. Berpikir lancar (*fluency*):

Kemampuan memproduksi banyak gagasan/ jawaban yang relevan.

- b. Berpikir luwes (*fleksibel*):
Menghasilkan gagasan-gagasan yang tidak seragam. Mampu mengubah cara atau pendekatan.
- c. Berpikir orisinal
Memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari orang lain, yang jarang diberikan kebanyakan orang.
- d. Berpikir terperinci (*elaborasi*)
Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan serta memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

Menurut Satiadarma (Kurniasari, 2015) karakteristik pemikiran kreatif menurut Guilford berkaitan erat dengan lima ciri yang menjadi sifat kemampuan berpikir, yaitu: (a) Kelancaran (*Fluency*) dalam berpikir, (b) Keluwesan (*Flexibility*), (c) Keaslian (*Originality*), (d) Penguraian (*Elaboration*), (e) Perumusan kembali (*Redefinition*) yaitu kemampuan untuk mengkaji suatu persoalan melalui cara dan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah lazim.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Menurut Mann (Kurniasari, 2015) berpikir kreatif dalam matematika dapat dipandang sebagai orientasi tentang instruksi matematika, termasuk tugas penemuan dan pemecahan masalah. Aktivitas tersebut dapat membawa siswa mengembangkan pemikiran kreatif dalam matematika. Sedangkan Singh (Kurniasari, 2015) menyatakan bahwa kreativitas matematika digambarkan seperti proses dari perumusan hipotesis mengenai penyebab dan mempengaruhi dalam situasi matematika, menguji hipotesis dan membuat modifikasi-modifikasi dan mengkomunikasikan hasil akhirnya.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan para ahli dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis sebagai kemampuan menemukan dan menyelesaikan masalah matematika yang meliputi komponen-komponen: kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi.

Merujuk pendapat para ahli, maka indikator kemampuan berpikir kreatif matematis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kelancaran (*fluency*) dalam berpikir adalah kemampuan memproduksi banyak gagasan. Siswa dapat memberikan banyak gagasan dalam pemecahan masalah yang terkait dengan materi pembelajaran matematika.
- b. Keluwesan (*flexibility*) merupakan kemampuan untuk mengajukan berbagai pendekatan atau jalan pemecahan masalah. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan matematika dengan beberapa cara.

E. Materi Geometri

1. Pengertian Geometri

Menurut Bird (Rustiyanti, 2014) geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Geometri berhubungan dengan konsep-konsep abstrak yang diberi simbol-simbol. Beberapa konsep tersebut dibentuk dari beberapa unsur yang tidak didefinisikan menurut sistem deduktif.

Suyanto (Rustiyanti, 2014), menyatakan bahwa geometri yaitu mengenal bentuk luas, volume, dan area. Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami geometri. Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar yang selalu berkaitan dengan titik, garis, bidang, permukaan, dan ruang. Konsep geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret ataupun konkret.

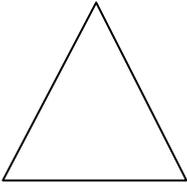
Dari definisi yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu di dalam sistem matematika yang di dalamnya mempelajari garis, ruang, dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah

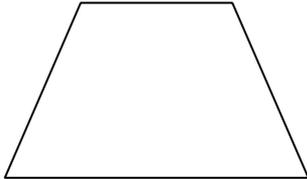
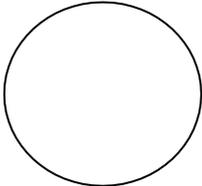
simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain.

2. Materi Geometri di SMP

Materi geometri di SMP telah ditetapkan dalam K13 (Kurikulum 2013) dengan urutan yang logis agar sesuai dengan kepentingan dan tingkat kemampuan siswa. Karena itu dalam belajar geometri sebaiknya urut dan tidak melompat-lompat, yang terpenting dalam geometri adalah pemahaman dasar. Dengan dasar yang kuat akan lebih mudah untuk mengembangkan dan memperluas pemahaman dalam pembelajaran geometri. Objek geometri adalah benda-benda pikiran yang sifatnya abstrak, maka penguasaan konsep bagi setiap guru merupakan hal yang sangat penting. Guru harus senantiasa mempertajam pemahaman konsep-konsep geometri yang diajarkan karena kesalahan konsep guru akan mengakibatkan konsep siswa yang akan menjadi sumber kesulitan atau kesalahan pada pemecahan masalah geometri.

Berdasarkan K13 (Kurikulum 2013) materi geometri yang dipelajari oleh siswa kelas VII semester II salah satunya adalah geometri 2 dimensi. Menurut Kusni (Fuadiyah, 2013) geometri 2 dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut, diantaranya:

<p>a. Segitiga adalah bangun yang memiliki tiga sisi.</p>	 <p>Gambar 2.4 Segitiga</p>
<p>b. Jajar Genjang adalah suatu segi empat yang sisi-sisinya sepasang sejajar.</p>	 <p>Gambar 2.5 Jajar Genjang</p>

<p>c. Persegi Panjang adalah jajar genjang yang satu sudut nya siku-siku.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2.6 Persegi Panjang</p>
<p>d. Segi Empat adalah suatu jajar genjang yang dua sisi nya berurutan sama panjang.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2.7 Segi Empat</p>
<p>e. Trapesium adalah suatu segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2.8 Trapesium</p>
<p>f. Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik-titik yang berjarak dari titik tertentu.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2.9 Lingkaran</p>

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sesudah diterapkan metode permainan *Puzzle “Hatching The Egg”* pada materi geometri di kelas VII SMP Koperasi Pontianak.

G. Penelitian Relevan

1. Penelitian sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Ulfa Maya Sari Nurza dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Sekolah Dasar” yang menyimpulkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar pada anak. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan media *puzzle*. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut untuk mengetahui kemampuan mengenal bangun datar pada anak sedangkan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan siswa untuk memunculkan ide baru dengan menggabungkan ide-ide sebelumnya untuk menyelesaikan masalah matematis pada materi geometri dalam bentuk variasi cara dan pendekatan.
2. Penelitian sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Elfina Sari Harahap dengan judul “Efektivitas Metode Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Surat Dinas Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 35 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014” yang menyimpulkan pembelajaran menulis surat dinas lebih efektif menggunakan metode permainan *puzzle* dibandingkan metode ceramah. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan media *puzzle*. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis surat dinas antara metode permainan *puzzle* dengan metode ceramah sedangkan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan siswa untuk memunculkan ide baru dengan menggabungkan ide-ide sebelumnya untuk menyelesaikan masalah matematis pada materi geometri.