

**MENUMBUHKAN *SOFT SKILL* SISWA PADA MATERI BANGUN
DATAR SEGITIGA MELALUI PEMBELAJARAN GENERATIF
DI SMP NEGERI 5 LEIHITU BARAT**

SKRIPSI



Ditulis Oleh:

**AJAH HUKUL
NIM. 0140303136**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
AMBON
2021**

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : MENUMBUHKAN *SOFT SKILL* SISWA
PADA MATERI BANGUN DATAR SEGITIGA
MELALUI PEMBELAJARAN GENERATIF DI
SMP NEGERI 5 LEHITU BARAT

NAMA : AJAH HUKUL

NIM : 0140303136

JURUSAN/KELAS : PENDIDIKAN MATEMATIKA/D

FAKULTAS : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN
AMBON

Telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada Hari Selasa tanggal 14 Desember Tahun 2021 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Matematika.

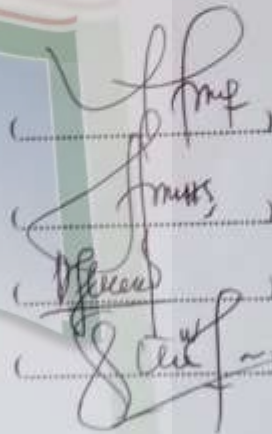
DEWAN MUNAQASYAH

Pembimbing I : Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd

Pembimbing II : Nurliaila Schuwaky, M.Pd


Penguji I : Dr. Djafar lessy, M.Si

Penguji II : Syafruddin Kaliky, M.Pd



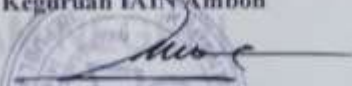
Diketahui Oleh :

Ketua Jurusan Pendidikan
Agama Islam IAIN Ambon


Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd
NIP. 198405062009122004

Disahkan Oleh :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan IAIN Ambon


Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I
NIP. 197311052000031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AJAH HUKUL

Nim : 0140303136

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan, bahwa skripsi ini benar-benar hasil penelitian dan merupakan karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibantu orang lain secara keseluruhan, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh batal demi hukum.

Ambon, Desember 2021
Yang Menyatakan



AJAH HUKUL
NIM. 0140303136

MOTO

Kegagalan sama dengan pembelajaran

PERSEMBAHAN

"segala tulus dan rendah hati ku persembahkan skripsi ini kepada ayahanda tercintaku Yusuf hekul dan ibunda tercintaku Juleha Elang serta adikku tersayang Ratika hukul dan Husen hukul dan tak lupa yang terkasih mama tuaku Aisyah Elang atas segala perjuangan maupun pengorbanan yang tak terbatas yang di sajikan kepada penulis dengan limpahan kasih sayang dan tak lupa Almamater tecinta IAIN Ambon yang sudah menyajikan penulis untuk menuntut ilmu "



KATA PENGANTAR



Puji dan syukur selayaknya milik Allah Swt, atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya yang senantiasa mencurahkan pencerahan akal dan qalbu, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Salawat serta salam senantiasa terlantun kepada murebbiah kita Nabiullah Muhammad Saw yang senantiasa istiqomah melangkah di jalan-Nya.

Melalui kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih kepada kedua orang tuaku, ayahanda tercinta dan ibunda tercinta, yang tak pernah pantang menyerah walau dalam kondisi apapun, tak pernah putus asa, yang selalu memberikan semangat, yang terus memberikan dukungan, sehingga keberhasilan ini bisa tercapai serta senantiasa memberi dukungan baik moril maupun materil yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan kala suka maupun duka.

Selanjutnya ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.Ag. Prof. Dr. La Jamaa, M.H., selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Dr. Husen Watimena, M.Ag., selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum Perencanaan, dan Keuangan. Dr. Faqih Seknun, M.Pd., selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan Dan Kerjasama Lembaga.
2. Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan; Dr. Hj. St. Jumaeda, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Cornelia Parry, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum

Perencanaan dan Keuangan, Dr. Muhajir Abd. Rahman, M.Pd.I., selaku Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Lembaga.

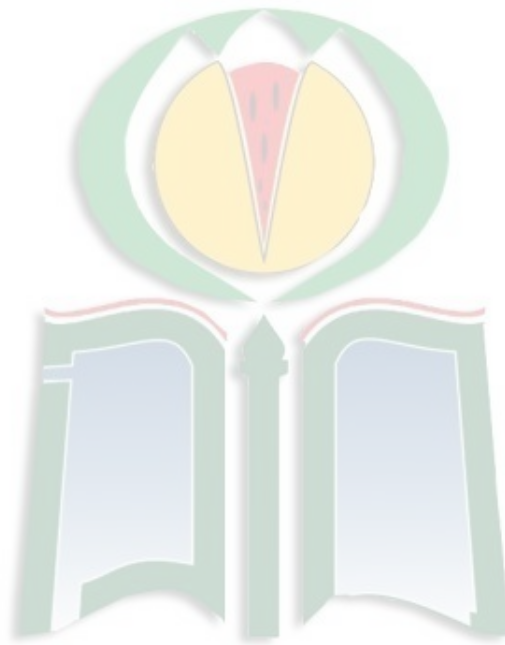
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika, Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd dan Nurlaila sehuwaky M.pd.
4. Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd selaku pembimbing I dan Nurlaila Sahuwaky, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah sabar membimbing, mengarahkan serta memberikan motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Kepala UPT Perpustakaan IAIN Ambon Rivalna Rivai, M.Hum.
6. Kepala Kasubag Umum dan seluruh Staf BAK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan telah melayani peneliti dengan baik selama dalam proses pendidikan.
7. Seluruh Staf dan Dosen IAIN Ambon yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan selama dalam masa perkuliahan.
8. Kepala SMP Negeri 5 Leihitu Barat beserta para guru yang sudah menerima peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah SMP negeri 5 Leihitu barat
9. Saudara tercinta dan adik-adikku tersayang sebagai sumber inspirasiku yang dengan kerelaan hati telah banyak membantuku, beserta keluarga tercinta lainnya yang tak sempat penulis sebutkan namanya satu per satu.
10. Temanku tersayang Fera dhawan dan teman-teman seperjuangan Matematika Angkatan 2014 yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.
11. Para Senior dan Yunior Matematika IAIN Ambon.

Akhirnya atas segala salah dan khilaf, kepada semua pihak yang sengaja maupun tidak sengaja, penulis mohon ketulusan hati untuk dimaafkan. bantuan, bimbingan, dan petunjuk yang diberikan oleh berbagai pihak, Insya Allah mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.,

Amin. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan semoga Allah SWT., senantiasa memberikan petunjuk bagi kita semua.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ambon, Juli 2021
Peneliti



ABSTRAK

AJAH HUKUL, NIM. 0140303136, dosen Pembimbing I, Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd dan Pembimbing II Nurlaila Sehuwaky, M.Pd. Judul “menumbuhkan *soft skill* siswa pada materi bangun datar segitiga melalui pembelajaran generatif di SMP Negeri 5 Leihitu Barat”. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ambon 2021.

Model pembelajaran generative adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subyek yang aktif dalam kegiatan belajar mandiri atau diskusi kelompok, menyampaikan ide dan menjawab pertanyaan, memperhatikan lingkungan belajarnya serta mampu mengungkapkan kembali pengetahuan yang dimiliki melalui presentasi. Tujuan penelitian yang diangkat dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran generative dalam menumbuhkan *soft skill* siswa di SMP Negeri 5 Leihitu Barat pada materi bangun datar segitiga.

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, serta keterlibatan peneliti dalam memperoleh data-data lapangan. Yang dilaksanakan pada semester Genap tahun ajaran 2020-2021 yaitu sejak tanggal 22 Mei 2021 sampai dengan 22 Juni 2021 di kelas VII SMP Negeri 5 Leihitu Barat sebanyak 25 orang siswa, dengan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar kerja siswa.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa penerapan pembelajaran generatif dapat menumbuhkan *soft skill* siswa SMP Negeri 5 Leihitu Barat pada materi bangun datar segitiga hal ini dapat ditandai dengan hasil penelitian pada kemampuan pemecahan masalah yaitu dari 25 orang siswa yang masuk dalam klasifikasi baik sekali 11 orang siswa (44%), untuk masuk dalam kualifikasi baik 10 orang siswa (40%), untuk masuk dalam kualifikasi cukup 4 orang siswa (16%), untuk masuk dalam kualifikasi kurang dan tidak ada siswa yang masuk dalam kualifikasi gagal. Sedangkan pada kemampuan berfikir kritis bahwa dari 25 orang siswa yang masuk dalam kualifikasi baik itu tidak ada, sedangkan untuk masuk dalam kualifikasi cukup 13 orang siswa (52%), untuk masuk dalam kualifikasi kurang 10 orang siswa (40%) serta yang masuk dalam kualifikasi gagal itu 2 orang siswa (8%). Adapun siklus II peneliti lebih memfokuskan pada kemampuan berfikir kritis siswa, karena kemampuan pemecahan masalah berdasarkan indikator keberhasilan seluruhnya sudah tuntas. Namun peneliti tetap mengajar menggunakan pembelajaran pemecahan masalah adapun hasil tes siklus ke II dapat diketahui bahwa dari 25 siswa semuanya tuntas belajar atau 100%. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Kata Kunci : Pembelajaran Generative, Soft Skill Siswa

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Pernyataan Keaslian Skripsi	iii
Motto dan Persembahan	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Defenisi Operasional	8
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Belajar Matematika	9
B. Soft Skill.....	14
C. Model Pembelajaran Generatif.....	25
D. Hubungan Antara Soft Skill dengan Pembelajaran Generatif.....	32
E. Penelitian Terdahulu.....	34
F. Hipotesis Tindakan	35
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Tipe Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Subyek Penelitian	37
D. Prosedur Penelitian	37

E. Instrumen Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	50
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59
Daftar Pustaka	61
Lampiran-Lampiran	64



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Kualifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah	40
Tabel 3.2. Kualifikasi Kemampuan Berfikir Kritis	40
Tabel 4.2. Skor Hasil Kemampuan Berfikir Kritis	44
Tabel 4.3. Hasil Belajar Keseluruhan Sisw	47



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus	64
Lampiran 2. RPP	66
Lampiran 3. Lembar Soal Tes.....	69
Lampiran 4. Kisi-Kisi Soal	70
Lampiran 5. Merkah dan Bobot Soal Tes	71
Lampiran 6. Lembar Observasi Guru	73
Lampiran 7. Instrumen Pembelajaran.....	75
Lampiran 8. Hasil Belajar Siswa Melalio Pembelajaran Generatif	77
Lampiran 9. Hasil Observasi Berpikir Kritis	78
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	79
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian	80



PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan. Pada dasarnya proses pendidikan dilakukan untuk mengajarkan dua keterampilan, yaitu *hard skill* dan *soft skill*. *Hard skill* merupakan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan teknis yang berhubungan dengan bidang ilmunya.¹ Sementara *soft skill* merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi masalah hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu untuk mengatasinya.² Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memiliki *hard skill*, namun juga *soft skill*. Harapannya setelah lulus dari bangku pendidikan dapat bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat dengan kemampuan yang dimilikinya.

Kecakapan sangatlah penting bagi manusia olehnya itu, Islam sangat sejak dini pengenalan dan pembiasaan tentang nilai-nilai kehidupan sudah harus dimulai sejak dini. Pendidikan berkelanjutan dan pengembangan karakter menjadi tugas bagi keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Generasi muda harus dibekali dengan soft skills yang lebih kuat. Karena yang lebih penting adalah soft skills jika dibandingkan dengan hard skills. Hard skills dapat dibentuk dengan pelatihan namun soft skills merupakan penanaman nilai-nilai moral sejak dini yang akan menjadi sebuah sikap dalam. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an Surat An-Nisa ayat 9 bahwa:

¹Agus Wibowo. *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi*. (Malang: Pustaka Pelajar, 2013), hlm54.

²*Ibid.*, hlm 55.

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا

سَدِيدًا ﴿٦﴾

Terjemahnya;

Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.³

Kesuksesan seseorang tidak ditentukan hanya dari pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi juga kemampuan dalam mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan kesuksesan hanya ditentukan sekitar 80% oleh *soft skill* dan sisanya 20% oleh *hard skill*. Salah satu penelitian psikologi sosial menunjukkan bahwa 82% kesuksesan seseorang ditentukan oleh keterampilan emosional dan *soft skill*nya. Sisanya 18% ditentukan oleh peranan ilmu.⁴

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menanamkan *soft skill* siswa. Pembelajaran merupakan proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan. Pembelajaran berfungsi mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara utuh atau menyeluruh, aspek jasmani dan rohani. Pembelajaran juga mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya, baik yang masih bersifat potensial maupun bakatnya.⁵ Salah satu pembelajaran yang dapat menumbuhkan *soft skill* siswa adalah pembelajaran matematika.

Pengembangan *soft skill* dalam pembelajaran matematika mampu mengembangkan sikap konsisten, tanggung jawab, dan sikap mandiri siswa. Konsisten jika dikaitkan dengan

³Tim Penyusun, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Jakarta, Balai Pustaka, 2018), hlm. 44.

⁴Erman Suherman. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Jakarta: JICA, 2006), hlm. 11

⁵Syaifurahman dan Tri Ujiati. *Manajemen dalam Pembelajaran*. (Jakarta: PT Indeks, 2013), hlm. 54

matematika yang memiliki makna sebagai ilmu yang memiliki nilai kebenaran dapat diartikan bahwa usaha terus menerus yang dilakukan siswa dalam menemukan solusi atau pemecahan masalah sampai pada akhirnya siswa menemukan solusi atau pemecahan masalah yang benar. Pengembangan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran matematika siswa dituntut untuk mempertanggung jawabkan atas semua yang dikerjakan, misal siswa sudah mengerjakan semua soal yang diberikan oleh gurunya dan siswa siap untuk mempertanggung jawabkan dengan cara menjelaskan di depan kelas kepada semua teman-teman dan guru. Sedangkan pengembangan sikap mandiri siswa jika dikaitkan dengan matematika yang mengutamakan proses dan hasil dapat diartikan sebagai pemberian kesempatan pada setiap siswa untuk melakukan proses pengerjaan suatu soal matematika dalam rangka memecahkan suatu permasalahan dengan caranya masing-masing.

Proses pembelajaran akan menumbuhkan *soft skill* jika siswa dilatih berkomunikasi yang efektif, bekerjasama dalam kelompok, kreativitas, berpikir kritis, percaya diri dan kemampuan pemecahan masalah. Dengan adanya kebiasaan seperti ini akan melahirkan siswa yang memiliki kemampuan pengetahuan yang unggul dan disertai dengan etika dan moral yang baik.

Namun kenyataannya pada pembelajaran matematika usaha untuk menumbuhkan keseimbangan antara ranah kognitif, afektif dan psikomotor selalu diusahakan oleh guru pada setiap proses suatu pembelajaran. Tetapi faktanya, yang dominan adalah ranah kognitif, akibatnya kemampuan siswa yang sifatnya *hard skill* lebih menonjol dibandingkan kemampuan siswa yang sifatnya *soft skill* (afektif dan psikomotor) yang sangat masih kurang sekali.

Fakta di atas menunjukkan rendahnya *soft skill* siswa disebabkan oleh beberapa penyebab yakni, pertama kurangnya melakukan penataan lingkungan belajar. Lingkungan belajar cenderung masih konvensional. Pengaturan meja belajar masih menggunakan pola lama, dimana

siswa duduk ke samping dan memanjang ke belakang. Pola seperti ini menyebabkan partisipasi siswa berbeda antara yang duduk di depan dengan yang duduk di belakang. Penyebab kedua adalah kurang tepatnya pelaksanaan model pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini. Hal ini bisa dilihat dari: (1) pembentukan kelompok yang diserahkan kepada siswa bukan ditentukan oleh guru sehingga kelompok yang terbentuk homogen dari segi kemampuan, (2) kurangnya pemberian tugas oleh guru baik individu maupun kelompok. Penyebab terakhir adalah tidak adanya pemberian tindakan berupa pengembangan *soft skill* siswa yang dilakukan oleh guru.

Untuk menumbuhkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran matematika, maka perlu adanya suatu model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan yang dimaksud adalah model pembelajaran generatif (*generative learning model*).

Model pembelajaran generatif merupakan suatu model pembelajaran berbasis konstruktivisme yang lebih menekankan pada penyesuaian pengetahuan baru siswa dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya. Model pembelajaran generatif menuntut siswa untuk aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya. Selain itu, siswa juga diberi kebebasan untuk mengungkap ide atau gagasan dan alasan terhadap permasalahan yang diberikan sehingga akan lebih memahami pengetahuan yang dibentuknya sendiri dan proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih optimal. Penerapan model pembelajaran generatif merupakan cara yang baik untuk mengembangkan pola berpikir siswa. Dalam pembelajaran generatif guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator yang mendorong siswa untuk melakukan sendiri aktivitas penggalian dan penemuan konsep serta mengarahkan siswa ke konsep yang benar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 5 Leihitu Barat masih menunjukkan kemampuan yang untuk mempengaruhi dan bergaul atau berinteraksi kurang baik antara satu

dengan yang lain, hal ini bisa terlihat dengan adanya siswa yang malu dalam memberikan informasi kepada pada siswa yang lain, olehnya itu, perlu adanya kemampuan yang perlu diperhatikan oleh guru untuk menumbuhkan tingkah laku interpersonal untuk bagaimana mengembangkan kinerja siswa, namun yang terjadi siswa yang ada di SMP negeri 5 Leihitu kemampuan atau tingkah laku interpersonal kurang dimaksimalkan oleh siswa sehingga tingkah laku personal yang dimiliki oleh siswa tidak dimanfaatkan dalam aktifitas di kelas⁶.

Dari pemaparan di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran generatif akan memberikan tantangan kepada siswa untuk memecahkan suatu permasalahan matematika dan mendorong siswa untuk lebih kreatif, termotivasi belajar, percaya diri. Dengan kata lain dapat mendorong tumbuhnya *soft skill* siswa. Selain itu juga menuntut guru dalam proses pembelajaran matematika sebaiknya dengan menggunakan masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan bersifat terbuka dalam penyelesaian masalah dalam pembelajaran matematika.

Alasan peneliti meneliti judul ini mengingat siswa kurang memanfaatkan kemampuan yang dimilikinya dengan baik berupa tingkah laku personalnya dalam belajar mengajar di kelas, serta bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang lain dalam aktifitas belajarnya di kelas sehingga perlu ada pelatihan-pelatihan yang perlu kepada siswa untuk memotivasi merreka dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul menumbuhkan *soft skill* siswa pada pembelajaran matematika melalui pembelajaran generatif di SMP Negeri 5 Leihitu Barat.

B. Rumusan Masalah

⁶Hasil Observasi Peneliti di Sekolah SMP Negeri 5 Leihitu Barat, Tanggal 12 Desember 2019.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: apakah dengan penerapan pembelajaran generatif dapat menumbuhkan *soft skill* siswa SMP Negeri 5 Leihitu Barat pada materi bangun datar segitiga?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran generatif dapat menumbuhkan *soft skill* siswa pada materi di SMP Negeri 5 Leihitu Barat, untuk mengetahui penerapan pembelajaran generative dalam menumbuhkan *soft skill* siswa di SMP Negeri 5 Leihitu Barat pada materi bangun datar segitiga.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk meningkatkan pengetahuan siswa.
 - b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang ingin mengembangkan atau melanjutkan penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa untuk meningkatkan penguasaan konsep terhadap materi pelajaran pendidikan matematika.
 - b. Bagi guru lebih mengetahui metode pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh siswa, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.
 - c. Bagi sekolah memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan meningkatkan mutu sekolah.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan masalah dalam penelitian yang berkaitan dengan judul, maka dapat dijelaskan beberapa istilah dalam judul penelitian yang dianggap penting yaitu:

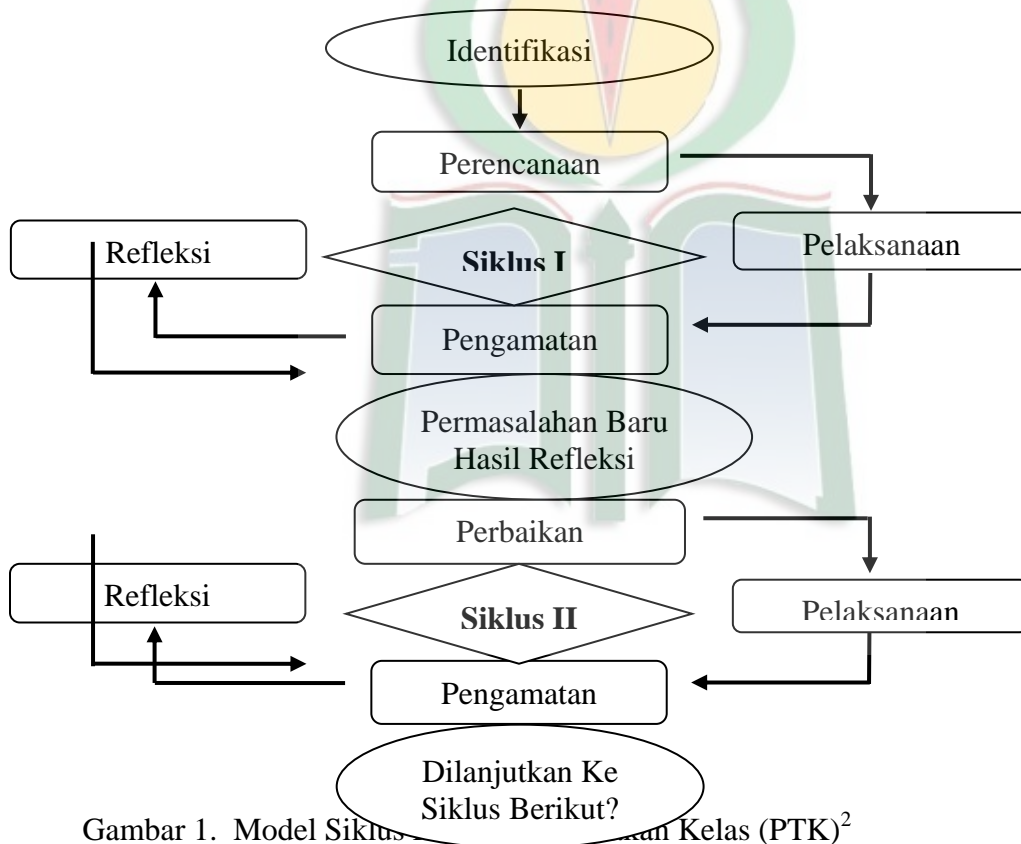
1. *Soft skill* adalah kemampuan seseorang dalam mengolah diri dan emosi untuk berhubungan dengan orang lain atau berinteraksi dengan orang lain yang dapat berupa sikap pengendalian diri, menghargai diri dan orang lain.
2. Model Pembelajaran Generatif merupakan suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada penyesuaian pengetahuan baru siswa dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya, dimana dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri dan siswa diberi kebebasan untuk mengungkapkan ide atau gagasan serta alasan terhadap permasalahan yang dihadapi.
3. Bangun datar yaitu bagian dari bidang datar yang di batasi oleh garis-garis lurus atau langkung. Definisi bangun datar yaitu sebuah bangun yang rata-rata yang memiliki dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki tinggi dan tebal.
4. Segitiga adalah sebuah bangun datar yang dibatasi oleh tiga sisi yang setiap ujungnya saling berkaitan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan Mc Tanggart dalam Suharsimi Arikunto bahwa penelitian tindakan kelas ini terdiri tiga tahap pada satu siklus, apabila dalam tindakan kelas ini ditemukan kekurangan dan tidak terciptanya target yang ditentukan, maka diadakan perbaikan pada perencanaan dan pelaksanaan siklus berikutnya.¹ Untuk lebih jelas dapat dilihat pada skema berikut:



Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)²

¹Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.16.

²Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.16.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Leihitu Barat Kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan yaitu terhitung sejak tanggal 22 mei 2021 sampai tanggal 22 juni 2021.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMPN 5 Leihitu Barat Kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku, yang berjumlah 25 siswa dengan 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur kerja dalam penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang terdiri dari satu dan seterusnya meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah direncanakan II siklus yang digunakan berulang-ulang. Kegiatan yang dilakukan pada setiap siklus meliputi:

- a. Perencanaan meliputi: Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP dan Silabus), menyiapkan lembar pengamatan pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, penetapan materi yang akan diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.
- b. Pelaksanaan meliputi: Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan kelas sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan pada akhir pertemuan, dilaksanakan evaluasi/tes.

- c. Pengamatan meliputi: Melakukan pengamatan kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa, pengembangan materi dan hasil belajar siswa.
- d. Refleksi terhadap tindakan (*reflecting*) meliputi: Evaluasi terhadap keberhasilan siswa dengan menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar yang diperolehnya dan sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus II berikutnya.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrument dalam penelitian ini berupa tes dan non tes yaitu:

1. Soal Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah untuk mengukur soft skill

2. Lembaran observasi, dijadikan sebagai penilaian terhadap peneliti itu sendiri mengenai kegiatan belajar mengajar yang dijalankan dengan strategi atau model mengajar. Untuk lembaran observasi ini terdiri atas lembaran observasi guru dan siswa, sehingga kegunaan dari lembar observasi ini adalah untuk melihat guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu sebagai berikut:

1. Tes kemampuan pemecahan masalah digunakan untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.
2. Lembaran observasi, yang terdiri dari lembar observasi guru dan siswa. Lembar observasi guru digunakan untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran guru tersebut, sedangkan

lembar observasi siswa untuk melihat kemampuan siswa dalam bekerja sama dan komunikasi.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka analisis untuk memperoleh nilai akhir (NA) dengan berpatokan bahwa sistem penilaian dalam KBK yaitu penilaian berbasis kelas (*class assessment*) dan penilaian acuan patokan (PAP) maka nilai akhir (NA), diperoleh dari:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan: P = angka persenan

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu).³

Selanjutnya untuk memperoleh nilai akhir (NA) yang dapat memberikan gambaran tentang tingkat penguasaan individual terhadap indikator dari segi hasil maupun proses dikategorikan. Analisa untuk menghitung presentasi dari skor maksimum ideal yang seharusnya dicapai, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP = Nilai dalam persen yang dicari atau yang diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap.⁴

³Anas Sujiono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1987). hlm. 43.

⁴Purwanto. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Jakarta: Rosda Karya, 1984), hlm. 102.

Selain itu untuk menghitung skor maksimal siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah masing-masing siswa dalam menyelesaikan soal tes kemampuan masalah pokok bahasan bangun datar segitiga, diberikan skor maksimal akan kualifikasi menjadi 5 kategori menurut Suharsimi Arikunto yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kualifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Nilai Siswa	Kualifikasi
1	80-100	Sangat Baik
2	60-79	Baik
3	40-59	Cukup
4	20-39	Kurang
5	0-19	Gagal

Sedangkan untuk kualifikasi kemampuan komunikasi dapat menggunakan tabel berikut:

Tabel 3.2. Kualifikasi Kemampuan Berfikir Kritis

No	Nilai Siswa	Kualifikasi
2	81-100	Baik
3	61-80	Cukup
4	41-60	Kurang
5	0-40	Gagal

H. Indikator Keberhasilan

Indicator keberhasilan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana keberhasilan yang telah dilalui setelah dilakukan proses belajar mengajar, sehingga indicator keberhasilan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Tingkat penguasaan materi	KKM Individual	KKM Klasik
Tuntas	≥ 65	$\geq 75\%$
Tidak Tuntas	≤ 65	$\leq 75\%$

Sumber : SMP Negeri 5 Leihitu Barat

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran generatif dapat menumbuhkan *soft skill* siswa SMP Negeri 5 Leihitu Barat pada materi bangun datar segitiga hal ini dapat ditandai dengan hasil belajar siswa pada kemampuan pemecahan masalah yaitu dari 25 orang siswa yang masuk dalam klasifikasi baik sekali 11 orang siswa (44%), untuk masuk dalam kualifikasi baik 10 orang siswa (40%), untuk masuk dalam kualifikasi cukup 4 orang siswa (16%), untuk masuk dalam kualifikasi kurang dan tidak ada siswa yang masuk dalam kualifikasi gagal. Sedangkan pada kemampuan berfikir kritis bahwa dari 25 orang siswa yang masuk dalam kualifikasi baik itu tidak ada, sedangkan untuk masuk dalam kualifikasi cukup 13 orang siswa (52%), untuk masuk dalam kualifikasi kurang 10 orang siswa (40%) serta yang masuk dalam kualifikasi gagal itu 2 orang siswa (8%). Adapun hasil tes siklus II dapat diketahui bahwa dari 25 siswa semuanya tuntas belajar atau 100%. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

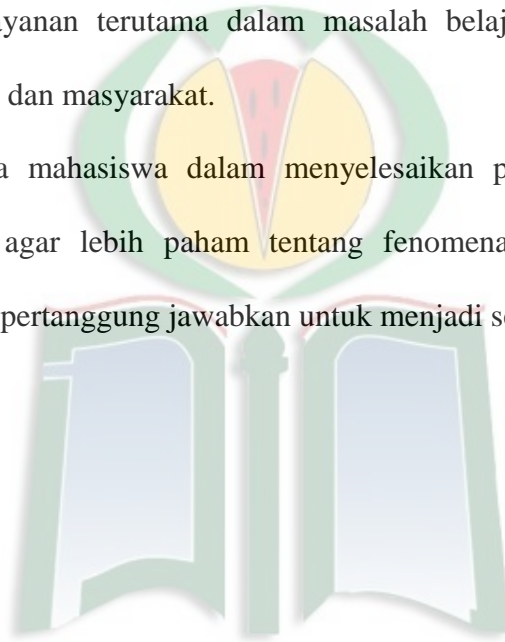
B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran terkait dengan penelitian ini, yakni:

1. Diharapkan kepada Lembaga Pendidikan dalam hal ini sekolah, dalam menyusun peraturan sekolah dan langkah-langkah teknik harus merujuk kepada kebutuhan sekolah dan evaluasi program untuk menelaah atau menganalisis program yang telah dan sedang berjalan serta melibatkan pihak terkait (*stakeholders*) seperti pimpinan sekolah, para guru, tenaga

administrasi, orang tua, serta dilaksanakan di awal tahun ajaran atau setelah program semester berakhir, selanjutnya dilakukan evaluasi agar hasilnya dapat kita ketahui.

2. Dengan adanya suasana keagamaan yang baik diharapkan peserta didik memiliki keinginan yang kuat dan mampu keluar dari masalah-masalah belajar, agar dapat meraih hasil belajar yang lebih baik dari hari-hari sebelumnya.
3. Diharapkan kepada pimpinan sekolah, staf administrasi, orang tua, guru dan masyarakat agar lebih dapat membantu dan memperhatikan proses pendidikan agama Islam untuk meningkatkan pelayanan terutama dalam masalah belajar dan etika atau aturan di lingkungan sekolah dan masyarakat.
4. Diharapkan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan penelitian selanjutnya, dalam sebuah penelitian agar lebih paham tentang fenomena dari masalah yang diteliti sehingga mampu dipertanggung jawabkan untuk menjadi seorang sarjana.



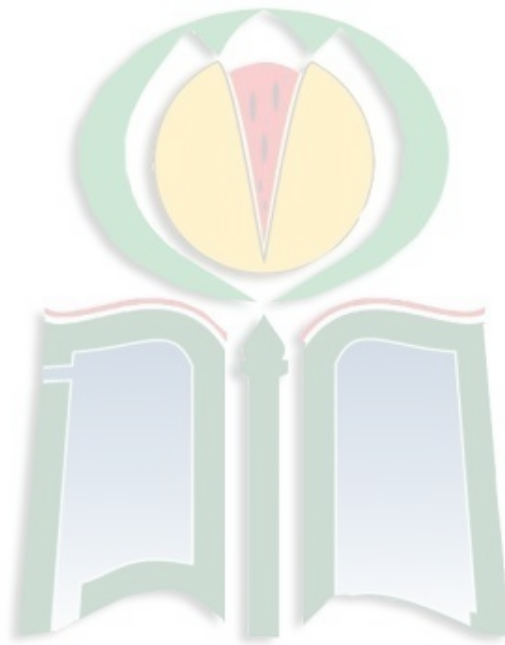
DAFTAR PUSTAKA

- A. M, Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Grafindo, 2008.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- , *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Depdiknas, *Kurikulum 2004, Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika SMP & MTs*, Jakarta: Depdiknas, 2004.
- Djamarah. Syaiful Bahri. dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Gullo. *Strategi Belajar Mengajar Dalam CBSA*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2002.
- Hamalik. Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hudoyo. Herman, *Pengembangan Kurikulum Matematika & Pelaksanaannya di depan Kelas*, Surabaya: Usaha Nasional, 1979.
- Manfaat. Budi, *Membumikan Matematika (dari kampus ke kampung)*, Cirebon: Eduvision Publishing, 2010.
- Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Jakarta: Rosda Karya, 1984.
- Shoimin. Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.
- SM. Ismail. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: Rasail. Media Grup, 2009.
- Suherman. Erman, "*Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*" Jakarta: JICA, 2006.
- Suprijono. Agus, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Surabaya: Pustaka Belajar, 2009.
- Syaifurahman dan Tri Ujiati, *Manajemen dalam Pembelajaran* Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Sujiono. Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1987.
- Uno. H. Hamzah. B., *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007.

Wibowo. Agus, *“Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi”* Malang: Pustaka Pelajar, 2013.

Widhiarso. Wahyu. *Evaluasi Soft Skills dalam Pembelajaran”* Makalah Disampaikan pada Kegiatan Seminar dan Sarasehan “Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Umum Kependidikan di FIP UNY, 2009.

Wiriaatmadja. Rochiati , *Metode Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen,* Bandung : Remaja Rosda



DOKEUMENTASI







**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 1)
PERTEMUAN PERTAMA**

NAMA SEKOLAH : SMP NEGERI 5 LEIHITU BARAT
MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
KELAS / SEMESTER : VII / GENAP
ALOKASI WAKTU : 2 X 45

Standar Kompetensi : memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antarbangun

Kompetensi dasar : mengidentifikasi sifat bangun datar

Indikator : siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat pesegi serta bagian-bagiannya

A. Materi Pokok

Bangun Datar

B. Metode dan Model Pembelajaran

Cooperative learning

C. Media Belajar dan Sumber Pembelajaran

Buku teks matematika kelas VII dan buku penunjang lainnya

D. Langkah-Langkah Kegiatan

I. Pendahuluan

1. Mengingatn kembali tentang permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang diajarkan
2. Mengampaikan indikator pencapaian hasil belajar
3. Memotivasi siswa tentang pentingnya memahami materi yang diajarkan

II. Kegiatan Inti

Langkah-Langkah Pembelajaran yaitu:

1. Membagi siswa kedalam 4 atau 5 kelompok dalam masing-masing kelompok 5-6 orang
2. Memfasilitasi siswa dengan memberikan bahan-bahan untuk membuat pembelajaran bangun datar berupa kertas origami yang dapat dibentuk menyerupai bangun datar
3. Siswa duduk secara berkelompok
4. Siswa akan diberikan soal oleh guru lewat slide yang akan ditampilka kepada siswa

5. Guru akan memberikan waktu 5-10 menit untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya selama waktu berjalan setiap kelompok sudah menunjukkan salah satu anggota kelompoknya untuk mengambil jawaban yang ada di atas meja
6. Di depan kelas akan ditunjukkan jawaban yang mana dari setiap soal memiliki 1 jawaban yang benar
7. Setelah waktu selesai guru akan memberikan aba-aba “Stop” untuk menandakan waktu diskusi sudah habis
8. Setelah itu setiap kandidat yang sudah ditunjuk oleh kelompoknya bersiap untuk mencari jawaban tersebut di meja (tumpukan jawaban)
9. Cara memperoleh jawaban dengan “berebut” main cepat dan cermat
10. Setelah salah satu kelompok ada yang memperoleh jawaban langsung ditulis di papan tulis
11. Yang berhasil menempelkan duluan jawaban yang benar akan diberikan poin 100
12. Begitupun soal berikutnya sampai selesai
13. Setelah selesai soal latihan diperoleh nilainya. Kelompok yang cepat dan tepat mendapatkan hadiah dari guru.

III. Penutup

1. Siswa diberikan pekerjaan rumah (PR) untuk membaca materi pembelajaran selanjutnya
2. Guru memberikan kesempatan kembali kepada siswa untuk bertanya sebelum pertemuan ditutup
3. Guru menutup dengan doa dilanjutkan dengan mengucapkan salam

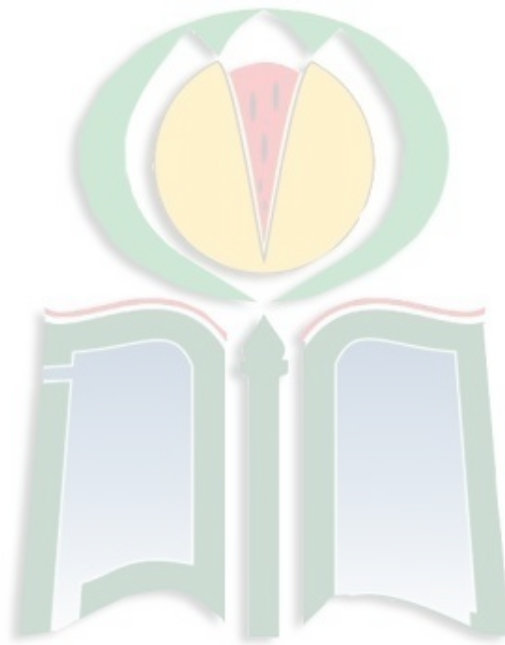
E. Penilaian

1. Teknik : a. Tes Tertulis
b. Tugas Individu
2. Bentuk Instrumen : a. Uraian
b. menggambar bentuk dari p

Guru Mata Pelajaran

**Ajah Hukul
Nim. 010303136**

**Kepala Sekolah
SMP Negeri 5 Leihitu Barat**



Soal tes

Mata peelaajaran : matematika

Kelas/semester :VII/2

Tahun ajaran : 2019/2020

Lokasi waktu : 2x 45 menit

1.sebuah segitiga memiliki sisi a =3 cm,sisi b=6cm,sisi c=9cm hitunglah keliling segitiga tersebut...?

2.ada sebuah segitiga yang memiliki panjang 18 cm dan tinggi 6 ccm hitunglah luas segitiga tersebut..?



Rubrik kemampuan pemecahan masalah siswa

No	Indikator	Skor	Aspek yang diKeliti
1	Memahami masalah	2	<ul style="list-style-type: none"> • Jika benar menuliskan apa yang di ketahui dan di tanyakandari soal
		1	<ul style="list-style-type: none"> • Jika menuliskan salah satu saja apa yang di ketahui atau di tanyakan dari soal • Atau jika menuliskan apa yang di ketahui dan di tanyakan dari soal tetapi salah satunya salah
		0	<ul style="list-style-type: none"> • Jika salah menuliskan apa yang di tanyakan dari soal • Atau jika tidak menuliskan apa yang di ketahui dan di Tanya dari soal
2	Merencanakan penyelesaian	2	<ul style="list-style-type: none"> • Jika benar menuliskan rumus segitiga
		1	<ul style="list-style-type: none"> • Jika salah menuliskan rumus segitiga • Atau jika hanya sebagian yang benar dari rumus sedi tiga
		0	<ul style="list-style-type: none"> • Jika tidak menuliskan rumus segitiga

3	Menyelesaikan masalah sesuai rencana	2	<ul style="list-style-type: none"> • Jika benar ,lengkap dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dari soal
		1	<ul style="list-style-type: none"> • Jika benar menuliskan penyelesaian soal tetapi tidak lengkap
		0	<ul style="list-style-type: none"> • Jika tidak menuliskan penyelesaian dari soal
4	Melakukan pengecekan kembali	2	<ul style="list-style-type: none"> • Jika benar dan tepat apa yang di tanyakan dari soal
		1	<ul style="list-style-type: none"> • Jika salah menjawab apa yang di tanyakandari soal
		0	<ul style="list-style-type: none"> • Jika tidak menjawab apa yang di tanyakan atau tidak menuliskan kesimpulan

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI SOAL TES
BERDASARKAN RUBRIK PENILAIAN

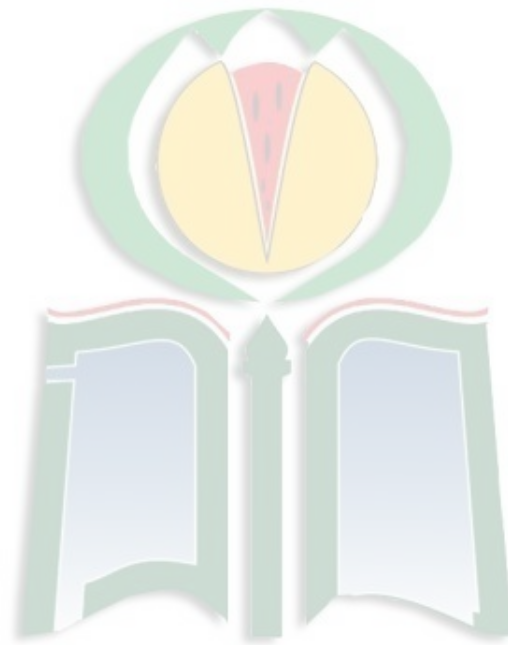
SIKLUS 1

OBSERVER BERADA DI SEKITAR KELOMPOK

BERIKA SKOR (0-2) BERDASARKAN RIBRIK PENILAIAN

NO	NAMA SISWA/INISIAL	INDIKATOR				NILAI	SKOR	NA	KATEGORI
		1	2	3	4				
1	RSH	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
2	BL	1	2	3	4	6	4	66'66	Baik
3	AIR	1	2	3	4	5	1	40	cukup
4	AA	1	2	3	4	5	3	60	Baik
5	HA	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
6	IS	1	2	3	4	8	3	75	Baik
7	MM	1	2	3	4	5	8	40	cukup
8	HS	1	2	3	4	7	6	71	Baik
9	MS	1	2	3	4	5	2	40	Cukup
10	NL	1	2	3	4	5	5	60	Baik
11	SH	1	2	3	4	10	2	80	Sangat baik
12	SK	1	2	3	4	9	3	77'77	Baik
13	TFS	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
14	MK	1	2	3	4	9	7	80	Sangat baik
15	AB	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
16	HH	1	2	3	4	10	8	60	Baik
17	SS	1	2	3	4	10	83	60	Baik
18	RE	1	2	3	4	5	3	66'66	Baik

19	NE	1	2	3	4	5	4	80	Sangat baik
20	NE	1	2	3	4	6	8	60	Baik
21	RS	1	2	3	4	10	2	80	Sangat baik
22	NPP	1	2	3	4	4	8	80	Sangat baik
23	IE	1	2	3	4	2	8	50	Sangat baik
24	IFM	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
25	KS	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik



LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI SOAL TES
BERDASARKAN RUBRIK PENILAIAN

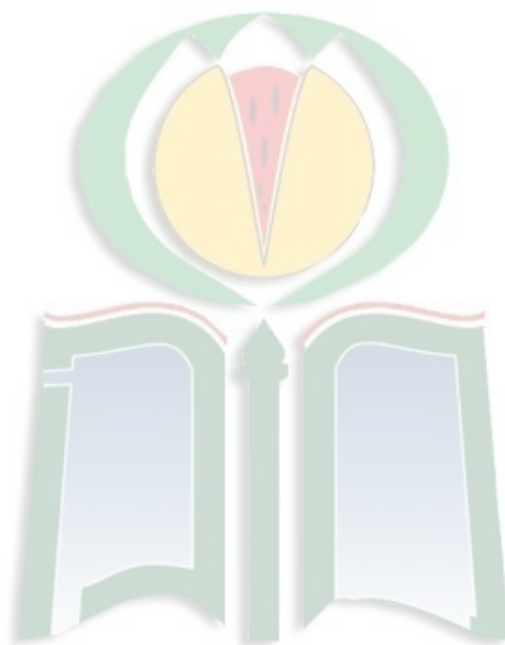
SIKLUS 2

OBSERVER BERADA DI SEKITAR KELOMPOK

BERIKA SKOR (0-2) BERDASARKAN RIBRIK PENILAIAN

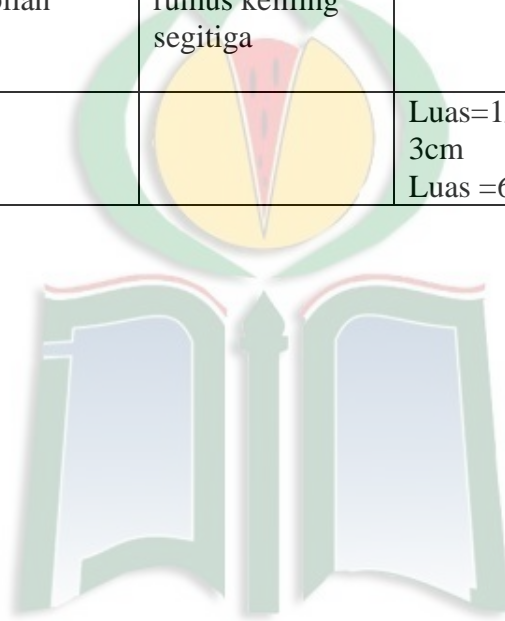
NO	NAMA SISWA/INISIAL	INDIKATOR				NILAI	SKOR	NA	KATEGORI
		1	2	3	4				
1	RSH	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
2	BL	1	2	3	4	10	8	80	Sangat Baik
3	AIR	1	2	3	4	8	6	60	baik
4	AA	1	2	3	4	7	6	75	Baik
5	HA	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
6	IS	1	2	3	4	5	5	71	Baik
7	MM	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
8	HS	1	2	3	4	10	8	80	Sangat Baik
9	MS	1	2	3	4	9	7	77,77	Sangat baik
10	NL	1	2	3	4	10	8	80	Baik
11	SH	1	2	3	4	9	8	77,77	baik
12	SK	1	2	3	4	5	5	71	Baik
13	TFS	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
14	MK	1	2	3	4	9	7	77,77	baik
15	AB	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
16	HH	1	2	3	4	10	8	80	Sangat Baik
17	SS	1	2	3	4	10	8	80	Sangat Baik
18	RE	1	2	3	4	7	6	75	Baik

19	NE	1	2	3	4	7	6	75	baik
20	NE	1	2	3	4	10	8	80	Sangat Baik
21	RS	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
22	NPP	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
23	IE	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
24	IFM	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik
25	KS	1	2	3	4	10	8	80	Sangat baik



Rubrik penilaian kemampuan berfikir kritis siswa

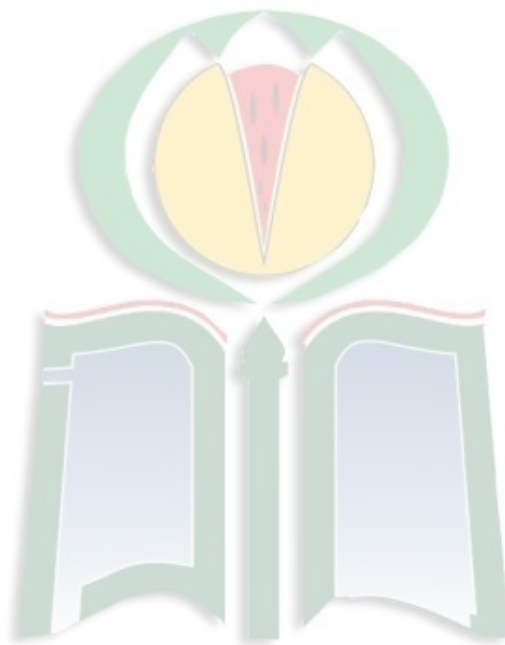
No soal	MATERI	ASPEK BERFIKIR KRITIS		KETERANGAN
		TAHAP	SUBKRITERIA	
1.2	BANGUN DATAR SEGI TIGA	1.Memberi penjelasan sederhana (skor 2)	Menuliskan informasi yang di ketahui dari pernyataan	Di ketahui : Luas segi tiga
		2.membangun ketrampilan dasar (skor 4)	Menuliskan rumus keliling segitiga	$L = \frac{1}{2} \times a \times t$
				Luas = $\frac{1}{2} \times 4 \text{ cm} \times 3 \text{ cm}$ Luas = 6 cm^2



**Lembar observasi berfikir kritis siswa berdasarkan rubrik penilaian melalui soal tes
Siklus 1**

NO	NAMA SISWA/INISIAL	INDIKATOR			NILAI	SKOR	NA	KATEGORI
		1	2	3				
1	RSH	1	2	3	10	8	80	cukup
2	BL	1	2	3	5	3	60	kurang
3	AIR	1	2	3	5	2	40	Cukup
4	AA	1	2	3	10	3	60	Kurang
5	HA	1	2	3	5	8	80	Gagal
6	IS	1	2	3	10	3	60	Kurang
7	MM	1	2	3	8	6	80	Cukup
8	HS	1	2	3	5	2	75	Kurang
9	MS	1	2	3	7	3	60	Cukup
10	NL	1	2	3	5	2	71	Kurang
11	SH	1	2	3	5	2	40	Cukup
12	SK	1	2	3	10	3	60	Gagal
13	TFS	1	2	3	9	7	80	Kurang
14	MK	1	2	3	5	8	77,77	Cukup
15	AB	1	2	3	10	3	60	Kurang
16	HH	1	2	3	5	8	80	Kurang
17	SS	1	2	3	5	3	60	Kurang
18	RE	1	2	3	5	3	60	Kurang
19	NE	1	2		10	4	66,66	Cukup
20	NE	1	2		10	8	80	Cukup

21	RS	1	2	10	8	80	Cukup
22	NPP	1	2	4	2	80	Kurang
23	IE	1	2	10	8	50	Cukup
24	IFM	1	2	10	8	80	cukup
25	KS	1	2	4	2	80	kurang



**Lembar observasi berfikir kritis siswa berdasarkan rubrik penilaian melalui soal tes
Siklus 2**

NO	NAMA SISWA/INISIAL	INDIKATOR			NILAI	SKOR	NA	KATEGORI
		1	2	3				
1	RSH	1	2	3	10	9	90	baik
2	BL	1	2	3	10	10	100	Baik
3	AIR	1	2	3	9	8	77	Cukup
4	AA	1	2	3	9	8	90	Cukup
5	HA	1	2	3	10	8	77,77	Cukup
6	IS	1	2	3	9	9	90	Baik
7	MM	1	2	3	10	8	80	Cukup
8	HS	1	2	3	10	9	80	Cukup
9	MS	1	2	3	10	7	77	Cukup
10	NL	1	2	3	9	8	80	Cukup
11	SH	1	2	3	10	8	75	Cukup
12	SK	1	2	3	8	8	100	Baik
13	TFS	1	2	3	10	10	90	Baik
14	MK	1	2	3	10	9	80	baik
15	AB	1	2	3	10	7	100	Cukup
16	HH	1	2	3	10	10	80	Baik
17	SS	1	2	3	10	7	80	Cukup
18	RE	1	2	3	10	7	80	Cukup
19	NE	1	2		10	7	80	Cukup
20	NE	1	2		10	7	80	cukup

21	RS	1	2	10	10	100	Baik
22	NPP	1	2	10	7	80	Cukup
23	IE	1	2	10	7	80	cukup
24	IFM	1	2	10	10	100	baik
25	KS	1	2	5	3	60	kurang

