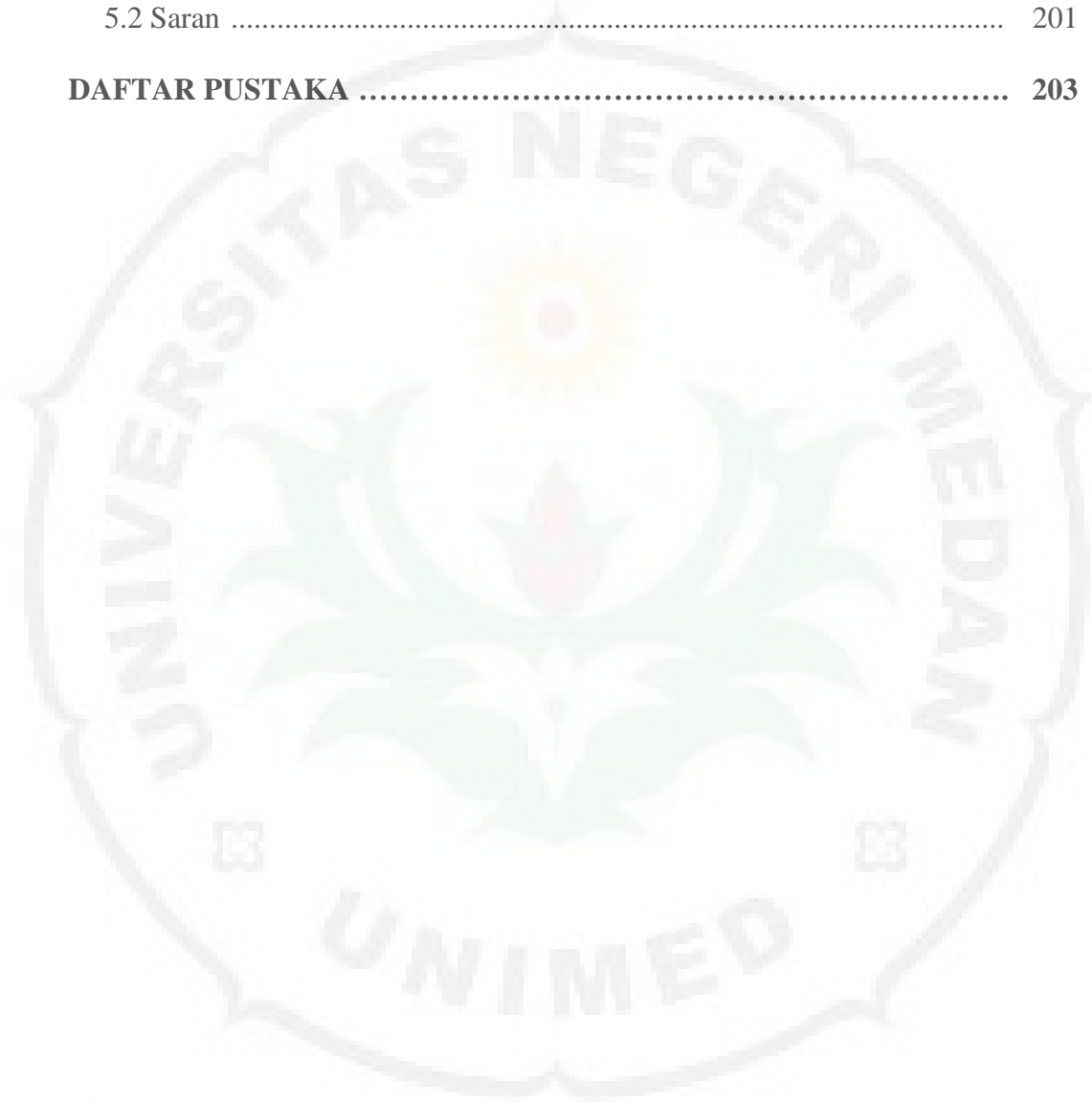


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Batasan Masalah.....	15
1.4 Rumusan Masalah	16
1.5 Tujuan Penelitian.....	16
1.6 Manfaat Penelitian.....	17
1.7 Definisi Operasional.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
2.1 Belajar dan Pembelajaran Matematika.....	19
2.1.1 Belajar Matematika.....	19
2.1.2 Pembelajaran Matematika.....	21
2.2 Bahan Ajar.....	23
2.2.1 Pengertian Bahan Ajar	23
2.2.2 Jenis Bahan Ajar	24
2.2.3 Karakteristik Bahan Ajar	27
2.2.4 Manfaat Penyusunan Bahan Ajar	28
2.2.5 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar	29
2.2.6 Lembar Kerja Mahasiswa	31
2.2.7 Kualitas Bahan Ajar	37
2.2.8 Model Pengembangan Bahan Ajar	40
2.3 <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	43
2.3.1 Definisi <i>Problem Based Learning</i>	43
2.3.2 Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	45
2.3.3 Langkah <i>Problem Based Learning</i>	46
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model PBL.....	47
2.4 Teori Belajar yang Mendukung Yang Melandasi PBL.....	49
2.5 Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>GeoGebra</i>	51
2.5.1 <i>Software GeoGebra</i>	51
2.5.2 Pembelajaran Trigonometri Berbantuan <i>GeoGebra</i>	54
2.5.3 Kelebihan <i>Software GeoGebra</i>	57
2.6 Kemampuan Pemecahan Masalah.....	58
2.6.1 Masalah dan Pemecahan Masalah.....	58
2.6.2 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	62
2.6.3 Indikator Pemecahan Masalah Matematis	65
2.7 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	68

2.7.1 Pengertian Berpikri Kreatif	68
2.7.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	71
2.7.3 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	76
2.8 Trigonometri	78
2.8.1 Pengenalan Trigonometri	78
2.8.2 Mata Kuliah Trigonometri	80
2.8.3 Materi Trigonometri	80
2.9 Penelitian yang Relevan	82
2.10 Kerangka Konseptual	85
BAB III METODE PENELITIAN	93
3.1 Jenis Penelitian	93
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	93
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	93
3.4 Prosedur Pengembangan Bahan Ajar	94
3.4.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	96
3.4.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	98
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	99
3.4.4 Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	100
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	102
3.6 Teknik Analisis Data	107
3.6.1 Analisis Data untuk Menghitung Validitas dan Reliabilitas	107
3.6.2 Analisis Data untuk Efektivitas Bahan Ajar	110
3.6.3 Analisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	114
3.6.4 Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	114
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	115
4.1 Hasil Penelitian	115
4.1.1 Deskripsi Tahap Pengembangan Bahan Ajar	115
4.1.1.1 Deskripsi Tahap Pendefinisi (<i>Define</i>)	116
4.1.1.2 Deskripsi Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	121
4.1.1.3 Deskripsi Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	126
4.1.1.3 Deskripsi Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	187
4.1.2 Deskripsi Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Bahan Ajar BP-BSG yang dikembangkan	187
4.1.3 Deskripsi Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Menggunakan Bahan Ajar BP-BSG yang dikembangkan	189
4.2 Pembahasan Penelitian	192
4.2.1 Validitas Bahan Ajar Trigonometri BP-BSG dikembangkan	192
4.2.2 Efektivitas Bahan Ajar Trigonometri BP-BSG dikembangkan ..	194
4.2.3 Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif Matematis Menggunakan Bahan Ajar Trigonometri BP-BSG dikembangkan	197
4.3 Keterbatasan Penelitian	198

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	200
5.1 Kesimpulan.....	200
5.2 Saran	201
DAFTAR PUSTAKA	203



THE
Character Building
UNIVERSITY