

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman	
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Riwayat Hidup	<i>ii</i>
Abstrak	<i>iii</i>
Kata Pengantar	<i>iv</i>
Daftar Isi	<i>vi</i>
Daftar Gambar	<i>ix</i>
Daftar Tabel	<i>x</i>
Daftar Lampiran	<i>xii</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Batasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.7 Defenisi Operasional	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teoritis	15
2.1.1. Belajar dan Pembelajaran	15
2.1.2. Perangkat Pembelajaran	17
2.1.2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	17
2.1.2.2 Lembar Kegiatan Siswa	21
2.1.3. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	21
2.1.3.1 Langkah-langkah Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	23
2.1.3.2 Karakteristik Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	24
2.1.3.3 Langkah-langkah Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> di kelas	24
2.1.3.4 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	25
2.1.3.5 Kelemahan Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	29
2.1.4. Berpikir Kreatif	29
2.1.4.1 Indikator Berpikir Kreatif	30
2.1.4.2 Cara Mengajarkan Keterampilan Berpikir Kreatif	32

2.1.5.	Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran <i>discovery learning</i>	33
2.1.6.	Bangun Datar Segiempat	35
2.1.7.	Pengembangan Perangkat Pembelajaran	39
2.1.7.1	Langkah-langkah Penelitian Pengembangan	40
2.1.7.2	Model Penelitian Pengembangan	41
2.1.7.3	Model Penelitian Pengembangan Thiagarajan	41
2.1.8.	Kriteria Kualitas Perangkat Pembelajaran	44
2.2.	Kerangka Konseptual	45

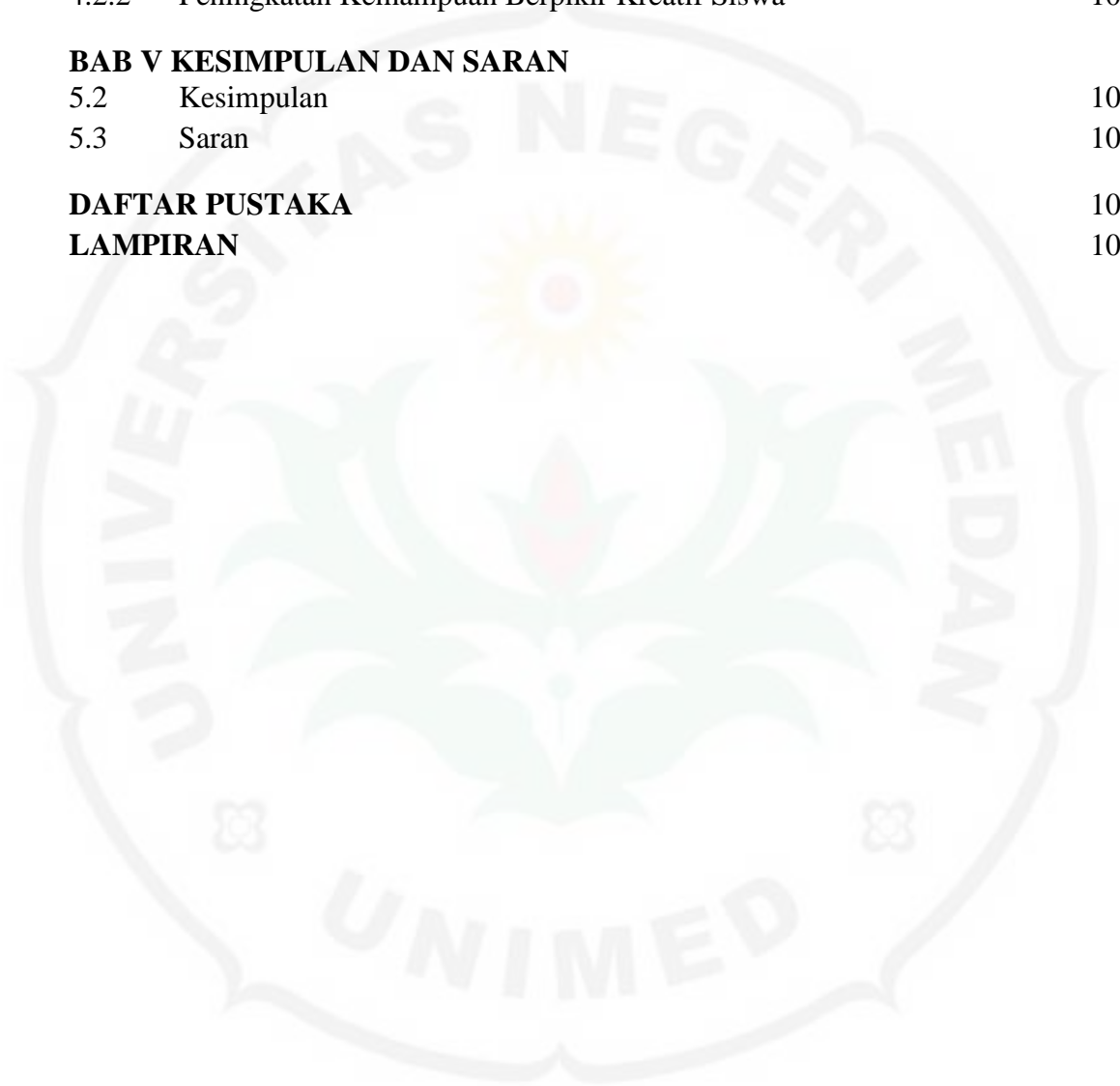
BAB III METODE PENELITIAN

3.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian	48
3.1.1.	Lokasi Penelitian	48
3.1.2.	Waktu Penelitian	48
3.2.	Subjek dan Objek Penelitian	48
3.2.1.	Subjek Penelitian	48
3.2.2.	Objek Penelitian	48
3.3.	Jenis Penelitian	48
3.4.	Desain Penelitian	49
3.5.	Jenis Data	58
3.6.	Instrumen Penelitian	58
3.7.	Teknik Analisis data	60
3.7.1.	Analisis Data Kualitatif	60
3.7.2.	Analisis Data Kuantitatif	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	67
4.1.1	Deskripsi Tahap Pengembangan Perangkat Pembelajaran	67
4.1.1.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	67
4.1.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	74
4.1.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	76
4.1.1.3.1	Validator dan Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	77
4.1.1.3.2	Hasil uji Coba I	81
4.1.1.3.3	Hasil uji Coba II	89
4.1.1.4	Tahap Penyebaran (<i>Diseminate</i>)	95
4.1.2	Deskripsi Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	95
4.2	Pembahasan	98
4.2.1	Validitas, efektivitas dan kepraktisan pembelajaran	98
4.2.1.1	Validitas Perangkat Pembelajaran	98
4.2.1.2	Efektivitas Perangkat Pembelajaran	100
4.2.1.3	Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	101

4.2.2	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.2	Kesimpulan	104
5.3	Saran	104
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
		106
		109



THE
Character Building
UNIVERSITY