

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	18
1.3. Batasan Masalah	19
1.4. Rumusan Masalah	19
1.5. Tujuan Penelitian	20
1.6. Manfaat Penelitian	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
2.1. Kerangka Teoritis	22
2.1.1. Belajar dan Pembelajaran	22
2.2. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran	24
2.2.1. <i>Define</i> (mendefinsikan)	24
2.2.2. <i>Design</i> (merancang)	26
2.2.3. <i>Develop</i> (mengembangkan)	27
2.2.4. <i>Disseminate</i> (menyebarkan)	28
2.3. Perangkat Pembelajaran	29
2.3.1. Kualitas Perangkat Pembelajaran	36
2.4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problemb Basaed Learning</i>)	42
2.4.1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>)	42
2.4.2. Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>)	43
2.4.3. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis masalah	46
2.5. Kemampuan <i>Visual Thinking</i> (Representasi Visual)	51
2.5.1. Pengertian <i>Visual Thinking</i> (representasi Visual)	51
2.5.2. Pentingnya <i>Visual Thinking</i> dan Peran Visualisasi	54
2.5.3. Indikator Kemampuan <i>Visual Thinking</i>	60
2.6. Kemampuan <i>Self efficacy</i>	61
2.6.1. Pengertian <i>Self Efficacy</i>	61
2.7. Penelitian yang Relevan	65
2.8. Kerangka Konseptual	69
2.8.1. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan Berdasarkan Pembelajaran Berbasis Masalah	69
2.8.2. Efektivitas Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan	

	Berdasarkan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah	73
2.8.3.	Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan Meningkatkan Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis	76
2.8.4.	Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Mengembangkan Kemampuan <i>Self Efficacy</i> Siswa Siswa SMP Swasta RGM Besitang.....	77
BAB III METODE PENELITIAN		79
3.1.	Jenis Penelitian.....	79
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian	79
3.3.	Subjek dan Objek Penelitian	80
3.4.	Definisi Operasional	80
3.5.	Prosedur Penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran	82
3.5.1.	Tahap I Pendefinisian (<i>Define</i>).....	83
3.5.2.	Tahap II Perancangan (<i>Design</i>).....	88
3.5.3.	Tahap III Pengembangan (<i>Develop</i>).....	89
3.5.4.	Tahap IV Penyebaran (<i>Diseminate</i>)	92
3.6.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	92
3.6.1.	Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran	93
3.6.2.	Lembar Validasi Tes Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis	98
3.6.3.	Lembar Validasi Angket <i>Self efficacy</i> Siswa	99
3.6.4.	Instrumen Tes Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis	99
3.6.5.	Instrumen Angket <i>Self Efficacy</i>	101
3.6.6.	Angket Respon Siswa.....	102
3.6.7.	Lembar Observasi.....	103
3.7.	Teknik Analisis Data.....	104
3.7.1.	Analisis Data untuk Menghitung Validitas dan Reliabelitas	105
3.7.1.1.	Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran.....	105
3.7.1.2.	Analisis Validitas dan Reliabelitas Butir Soal	107
3.7.2.	Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	108
3.7.3.	Analisis Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran.....	110
3.7.4.	Analisis Data Peningkatan Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Siswa	114
3.7.5.	Analisis Data Peningkatan <i>Self-Efficacy</i> Siswa.....	115
3.8.	Indikator Keberhasilan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah	117
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		119
4.1.	Hasil Penelitian	119
4.1.1.	Deskripsi Tahap Pengembangan Perangkat Pembelajaran ..	120
4.1.1.1.	Deskripsi tahap I Pendefinisian (<i>Define</i>)	120
4.1.1.2.	Deskripsi Tahap II Perancangan (<i>Design</i>)	131
4.1.1.3.	Deskripsi Tahap III. Pengembangan (<i>Develop</i>)	142
4.1.1.4.	Tahap IV Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	162
4.1.2.	Analisis Kepraktisan dan Keefektifan Perangkat	

Pembelajaran pada Uji Coba 1	162
4.1.2.1. Deskripsi Kepraktisan Perangkat Pembelajaran pada Uji Coba 1	163
4.1.2.2. Deskripsi Keefektifan Perangkat Pembelajaran pada Uji Coba 1	166
4.1.3. Analisis Kepraktisan dan Keefektifan Perangkat Pembelajaran pada Uji Coba 2	181
4.1.3.1. Deskripsi Kepraktisan Perangkat Pembelajaran pada Uji Coba 2	181
4.1.3.2. Deskripsi Keefektifan Perangkat Pembelajaran pada Uji Coba 2	184
4.1.4. Deskripsi Peningkatan Kemampuan <i>visual Thinking</i> Matematis Menggunakan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Masalah	198
4.1.5. Deskripsi Peningkatan Kemampuan <i>Self Efficacy</i> Matematika Menggunakan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Pembelajaran Berbasis Masalah	200
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	202
4.2.1. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah yang Valid, Praktis dan Efektif.....	202
4.2.2. Peningkatan Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis Siswa Menggunakan Perangkat Pembelajaran yang di Kembangkan.....	205
4.2.3. Peningkatan Kemampuan <i>Self Efficacy</i> Menggunakan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Pembelajaran Berbasis Masalah yang di kembangkan	210
4.3. Keterbatasan Penelitian	211
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	213
5.1. Kesimpulan	213
5.2. Saran	215
DAFTAR PUSTAKA	217

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Lima Langkah Pokok Pembelajaran Berdasarkan Masalah.....	47
Tabel 2.2. Peran Guru, Peserta Didik dan Masalah	49
Tabel 2.3. Indikator Kemampuan <i>Visual Thinking</i>	60
Tabel 3.1. Rancangan Penelitian <i>One Shot Case Study</i>	91
Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Validasi RPP	93
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Buku Petunjuk Guru	95
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Validasi Buku Siswa	96
Tabel 3.5. Aspek Validasi Perangkat Pembelajaran.....	98
Tabel 3.6. Kisi-kisi Tes Kemampuan <i>Visual Thinking</i>	100
Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen <i>Self-Efficacy</i>	101
Tabel 3.8. Tingkat Kevalidan Perangkat Pembelajaran	106
Tabel 3.9. Interpretasi Validitas Tes	107
Tabel 3.10. Interpretasi Reliabilitas Tes	108
Tabel 3.11. Kriteria Persentase Keterlaksanaan Perangkat Pembelajaran	110
Tabel 3.12. Kategori Tingkat Penguasaan Siswa	110
Tabel 3.13. Persentase Waktu Ideal untuk Aktivitas Siswa.....	112
Tabel 3.14. Skor Alternatif Jawaban Angket.....	115
Tabel 3.15. Interval Kategori Skor Angket	116
Tabel 4.1. Tujuan Pembelajaran.....	130
Tabel 4.2. Kisi-kisi Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis.....	132
Tabel 4.3. Kisi-kisi Instrumen <i>Self Efficacy</i> Siswa	134
Tabel 4.4. Media dan Alat Bantu Pembelajaran Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel	135
Tabel 4.5. Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	143
Tabel 4.6. Revisi RPP Berdasarkan Hasil Validasi	143
Tabel 4.7. Hasil Validasi Buku Siswa (BS)	145
Tabel 4.8. Revisi Buku Siswa (BS) Berdasarkan Hasil Validasi	146
Tabel 4.9. Hasil Validasi Lembar Buku Guru (BG)	147
Tabel 4.10. Revisi Buku Siswa (BG) Berdasarkan Hasil Validasi	148
Tabel 4.11. Hasil Validasi Lembar Kegiatan Siswa (LKS)	150
Tabel 4.12. Revisi Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berdasarkan Hasil Validasi	150
Tabel 4.13. Hasil Validasi Tes Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis	152
Tabel 4.14. Hasil Validasi Angket <i>Self Efficacy</i>	153
Tabel 4.15. Rangkuman Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	153
Tabel 4.16. Validitas Butir Soal Tes Kemampuan <i>Visual Thinking</i>	155
Tabel 4.17. Validitas Butir Angket <i>self-efficacy</i>	155
Tabel 4.18. Penilaian Validator Terhadap Perangkat yang dikembangkan	163
Tabel 4.19. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran	164
Tabel 4.20. Rata-Rata Persentase Waktu Ideal Aktivitas Siswa Pada Uji Coba 1	168
Tabel 4.21. Deskripsi Hasil <i>Pre-Test</i> Pada Uji Coba 1	171

Tabel 4.22	Kategori Tingkat Kemampuan Siswa Pada <i>Pre-Test</i> Uji coba 1 ...	172
Tabel 4.23	Hasil Ketuntasan <i>Pretest</i> Siswa pada Uji Coba 1	173
Tabel 4.24	Deskripsi Hasil <i>Post-Test</i> Pada Uji Coba 1	174
Tabel 4.25	Kategori Tingkat Kemampuan Siswa Pada <i>Pos-Test</i> Uji coba 1 ...	175
Tabel 4.26	Hasil Ketuntasan <i>Pos-test</i> pada Uji Coba 1	176
Tabel 4.27	Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa pada Uji Coba 1	178
Tabel 4.28	Rata-Rata <i>Self Efficacy</i> Siswa Uji Coba 1	179
Tabel 4.29	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran Pada Uji Coba 2	182
Tabel 4.30	Rata-Rata Persentase Waktu Ideal Aktivitas Siswa Pada Uji Coba 2	185
Tabel 4.31	Deskripsi Hasil <i>Pre-Test</i> Pada Uji Coba 2	188
Tabel 4.32	Kategori Tingkat Kemampuan Siswa Pada <i>Pre-Test</i> Uji coba 2 ...	189
Tabel 4.33	Hasil Ketuntasan <i>Pretest</i> Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis Siswa pada Uji Coba 2	190
Tabel 4.34	Deskripsi Hasil <i>Post-Test</i> Pada Uji Coba 2	191
Tabel 4.35	Kategori Tingkat Kemampuan Siswa Pada <i>Post-Test</i> Uji coba 2 ..	192
Tabel 4.36	Hasil Ketuntasan <i>Pos-test</i> Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis Siswa pada Uji Coba 2	193
Tabel 4.37	Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa pada Uji Coba 2	195
Tabel 4.38	Rata-Rata <i>Self Efficacy</i> Siswa Uji Coba 2	196
Tabel 4.39	Hasil Tes Uji Coba 1 dan Uji Coba 2	198
Tabel 4.40	Ketuntasan Klasikal Hasil <i>Post-test</i> Siswa pada Uji Coba 1 dan 2 ...	199
Tabel 4.41	Peningkatan <i>self efficacy</i> Siswa pada Uji Coba 1 dan Uji Coba 2.. Ketuntasan untuk Setiap Indikator <i>Visual Thinking</i> pada Uji Coba 1 dan 2	200
Tabel 4.42	Ketuntasan Untuk Setiap Indikator <i>Visual Thinking</i> pada Uji Coba 1 dan 2	205
Tabel 4.42	Rata-Rata Peningkatan Kemampuan <i>Visual Thinking</i> untuk Setiap Indikator pada Uji Coba 1 dan 2	207

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 RPP Guru di SMP Swasta RGM Besitang	7
Gambar 1.2 Contoh Jawaban Siswa.....	13
Gambar 2.1 Tahap Pendefinisian dalam Model 4-D	26
Gambar 2.2 Tahap Perancangan dalam Model 4-D	27
Gambar 2.3 Tahap Pengembangan dalam Model 4-D	28
Gambar 2.4 Tahap Penyebaran dalam Model 4-D	29
Gambar 2.5 Interaksi Representasi <i>Visual Thinking</i>	53
Gambar 2.6 Keterkaitan Pemahaman dan Representasi Dimodifikasi dari Kramashi dalam Ansari (2003:6)	55
Gambar 2.7 Bagan Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan <i>Visual Thinking</i> dan <i>Self Efficacy</i>	77
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pembelajaran Berbasis Masalah	84
Gambar 4.1 Peta Konsep Materi Persamaan Linear Satu variabel	127
Gambar 4.2 Cover Buku Siswa dan Buku Guru	138
Gambar 4.3 Tampilan Peta Konsep Persamaan Linear Satu Variabel	138
Gambar 4.4 Petunjuk Pada Buku Guru dan Buku Siswa	139
Gambar 4.5 Tampilan Materi Pada Buku Guru	139
Gambar 4.6 Tampilan Lembar Kerja Siswa	140
Gambar 4.7 Keterlaksanaan Pembelajaran Tiap Pertemuan Uji Coba 1	165
Gambar 4.8 Keterlaksanaan Perangkat Pembelajaran Uji Coba 1 untuk Setiap Perangkat	165
Gambar 4.9 Rata-Rata Persentase Waktu Aktivitas Siswa Pada Uji Coba 1..	169
Gambar 4.10 Kategori Nilai Pretes Uji Coba 1	173
Gambar 4.11 Presentase Ketuntasan <i>Pre-Tes</i> Siswa Uji Coba 1	174
Gambar 4.12 Kategori Nilai <i>Pos-tes</i> Uji Coba 1	176
Gambar 4.13 Presentase Ketuntasan Klasikal Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis Siswa Pada Uji Coba 1	177
Gambar 4.14 Rata-Rata <i>Self Efficacy</i> Siswa Pada Uji Coba 1	180
Gambar 4.15 Keterlaksanaan Pembelajaran Setiap Pertemuan Uji Coba 2	183
Gambar 4.16 Keterlaksanaan Perangkat Pembelajaran Uji Coba 2	183
Gambar 4.17 Rata-Rata Persentase Waktu Aktivitas Siswa Pada Uji Coba 2 ..	186
Gambar 4.18 Tingkat Ketuntasan Pretes Siswa Pada Uji Coba 2	190
Gambar 4.19 Presentase Ketuntasan <i>Pretes</i> Pada Uji Coba 2	191
Gambar 4.20 Tingkat Ketuntasan <i>Pos-tes</i> Siswa Pada Uji Coba 2	193
Gambar 4.21 Presentase Ketuntasan Klasikal Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis Pada Uji Coba 2	194
Gambar 4.22 Rata-Rata <i>Self Efficacy</i> Siswa Pada Uji Coba 2	197
Gambar 4.23 Diagram Peningkatan Kemampuan <i>Visual Thinking</i> Matematis Uji Coba 1 dan 2	199
Gambar 4.24 Rata-Rata Peningkatan Kemampuan <i>Self Efficacy</i> Pada Uji Coba 1 dan Uji Coba 2.....	201

Gambar 4.25 Diagram Peningkatan Nilai *Post-Test* Setiap Indikator Uji
Coba 1 dan 2 206

Gambar 4.26 Peningkatan Rata-Rata Peningkatan Uji Coba 1 ke Uji
Coba 2 untuk setiap Indikator 207



THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Undangan Seminar Proposal
- Lampiran 3 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing Tesis
- Lampiran 4 Izin Penelitian
- Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 6 Undangan Seminar Hasil Tesis
- Lampiran 7 Undangan Sidang Tesis



THE
Character Building
UNIVERSITY