

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Riwayat Hidup	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Berpikir Kreatif	13
2.2 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	14
2.3 Model Pembelajaran	19
2.3.1 Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	20
2.4 Teori Belajar Pendukung	24
2.5 Media Pembelajaran	26
2.5.1 Software Geogebra Sebagai Media Pembelajaran	29
2.5.2 Kegunaan <i>Geogebra</i>	30
2.5.3 Kelebihan <i>Software Geogebra</i>	34
2.6 Proses Penyelesaian Jawaban Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Dengan Berpikir Kreatif	35

2.7 Materi Bangun Ruang: Kubus dan Balok	36
2.7.1 Unsur-Unsur Kubus dan Balok	37
2.7.2 Penggunaan Geogebra dalam Materi Kubus dan Balok	44
2.8 Penelitian yang Relevan	49
2.9 Kerangka Konseptual	51
2.9.1 Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Berbantuan <i>Geogebra</i> Dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	51
2.9.2 Terdapat Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Berdasarkan Proses Jawaban Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika	56
2.10 Hipotesis Penelitian	58
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	59
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	59
3.2.1 Lokasi Penelitian	59
3.2.2 Waktu Penelitian	59
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	59
3.3.1 Subjek Penelitian	59
3.3.2 Objek Penelitian	59
3.4 Definisi Operasional	60
3.5 Prosedur Penelitian	60
3.5.1 Prosedur Penelitian Siklus I	61
3.5.1.1 Tahap Permasalahan	61
3.5.1.2 Rencana Tindakan I	62
3.5.1.3 Pelaksanaan Tindakan I	63
3.5.1.4 Pengamatan I	64
3.5.1.4 Refleksi I	64
3.5.2 Prosedur Penelitian II	65
3.6 Analisis Data	65

3.6.1 Alat Pengumpul Data	65
3.6.1.1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	65
3.6.1.2. Proses Penyelesaian Jawaban Siswa	67
3.6.1.3. Observasi	67
3.6.2 Teknik Analisis Data	68
3.6.2.1 Reduksi Data	68
3.6.2.2 Paparan Data	74
3.7 Indikator Keberhasilan	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil penelitian	75
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian pada Kemampuan Awal	75
4.1.1.1 Analisis Hasil Tes Awal Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	75
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus I	79
4.1.2.1 Permasalahan I	79
4.1.2.2 Tahap Perencanaan Tindakan I	79
4.1.2.3. Tahap Pelaksanaan Tindakan I	80
4.1.2.4. Analisis data Tindakan I	85
4.1.2.5 Refleksi I	96
4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus II	97
4.1.3.1 Permasalahan II	97
4.1.3.2 Tahap Perencanaan Tindakan II	98
4.1.3.3 Tahap Pelaksanaan Tindakan II	99
4.1.3.4. Analisis data Tindakan II	104
4.1.3.5 Refleksi II	115
4.2 Pembahasan Penelitian	116
4.2.1 Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	116
4.2.2 Proses Penyelesaian Jawaban Siswa	119

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	121
21Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123

