

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	26
1.3 Batasan Masalah	27
1.4 Rumusan Masalah.....	27
1.5 Tujuan Penelitian.....	28
1.6 Manfaat Penelitian.....	29
1.7 Definisi Operasional	30
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	33
2.1 Dasar Teoritis	33
2.1.1 Media Pembelajaran	33
2.2 Pendekatan <i>Open Ended Problem</i>	45
2.2.1 Pengertian Pendekatan <i>Open Ended Problem</i>	45
2.2.2 Karakteristik Pendekatan <i>Open Ended Problem</i>	47
2.2.3 Tujuan Pembelajaran Pendekatan <i>Open Ended Problem</i>	47
2.2.4 Aspek-aspek Pendekatan <i>Open Ended Problem</i>	48
2.2.5 Langkah-langkah pembelajaran dengan Pendekatan <i>Open Ended Problem</i>	49
2.2.6 Kelebihan dan Kelemahan Pendekatan <i>Open Ended Problem</i>	52
2.2.7 Teori belajar yang mendukung pendekatan <i>Open Ended Problem</i>	53
2.3 <i>Visual Basic</i> dengan <i>Excel</i>	58
2.3.1 Pengertian <i>Visual Basic</i> dengan <i>Excel</i>	58
2.3.2 Media Pembelajaran Menggunakan <i>Visual Basic</i> dengan <i>Excel</i>	60
2.4 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	61
2.4.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif.....	61
2.4.2 Proses Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Matematika	63
2.4.3 Kesulitan Proses Kemampuan Berpikir Kreatif dalam matematika	65
2.4.4 Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif	68
2.4.5 Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	69
2.4.6 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	73
2.5 <i>Resilience</i> Matematis	76

2.6 Penelitian Relevan.....	83
2.7 Kerangka Konseptual.....	85
2.7.1 Validitas Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan <i>Open Ended</i> Berbantuan <i>Visual Basic</i> dengan <i>Excel</i> untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif dan <i>resilience</i> siswa.....	86
2.7.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan <i>Open Ended</i> Berbantuan <i>Visual</i> <i>Basic</i> dengan <i>Excel</i> untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif dan <i>resilience</i> siswa	87
2.7.3 Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan <i>Open Ended</i> Berbantuan <i>Visual Basic</i> dengan <i>Excel</i> untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif dan <i>resilience</i> siswa.....	88
2.8 Pertanyaan Penelitian.....	89
BAB III METODE PENELITIAN.....	91
3.1 Jenis Penelitian.....	91
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	91
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	91
3.4 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	92
3.5 Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data.....	99
3.6 Teknik Analisis Data	107
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	117
4.1 Hasil Penelitian.....	117
4.1.1 Tahap I <i>Preliminary</i>	118
4.1.2 Tahap II <i>Formative Evaluation</i>	119
4.1.2.1 <i>Self Evaluation</i>	119
4.1.2.2 <i>Prototyping</i>	133
4.1.2.3 Uji Coba I dan II.....	150
4.1.3 Kriteria Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif ...	170
4.1.4 Peningkatan <i>Resilience</i> Matematis	171
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	174
4.2.1. Pengembangan Media Pembelajaran	174
4.2.1.1 Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan <i>Visula Basic</i> Dengan <i>Excel</i>	176
4.2.1.2 Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan <i>Visula Basic</i> Dengan <i>Excel</i>	178
4.2.1.3 Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan <i>Visula Basic</i> Dengan <i>Excel</i>	181
4.2.2 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif	183
4.2.3 Peningkatan <i>Resilience</i> Matematis Dengan Media Yang Berbasis <i>Open Ended Pronelem</i>	185

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	186
5.1 Kesimpulan	186
5.2 Saran	187
DAFTAR PUSTAKA.....	189



THE
Character Building
UNIVERSITY