

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
Lembar Moto dan Persembahan	<i>ii</i>
Lembar Pengesahan	<i>iii</i>
Lembar Pernyataan Orisinalitas	<i>iv</i>
Lembar Persetujuan Publikasi	<i>v</i>
Riwayat Hidup	<i>vi</i>
Abstrak	<i>vii</i>
Abstract	<i>viii</i>
KATA PENGANTAR	<i>ix</i>
DAFTAR ISI	<i>xii</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xv</i>
DAFTAR TABEL	<i>xvi</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xviii</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Ruang Lingkup	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Rumusan Masalah.....	8
1.6 Tujuan Penelitian	8
1.7 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran Matematika.....	10
2.1.2 Berpikir Kreatif.....	12
2.1.3 Kemampuan Adversity Quotient (AQ)	15
2.1.4 Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>).....	19
2.1.5 Tujuan Problem Based Learning (PBL).....	20
2.1.6 Langkah-Langkah Model Problem Based Learning (PBL)	21
2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	23
2.1.8 Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran Berbasis Masalah	24
2.1.9 Materi Lingkaran.....	27
2.2 Penelitian yang Relevan.....	29

2.3 Kerangka Berpikir	31
2.4 Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
3.2.1 Populasi Penelitian	34
3.2.2 Sampel Penelitian.....	34
3.3 Desain dan Variabel Penelitian.....	35
3.3.1 Variabel Bebas	35
3.3.2 Variabel Terikat	35
3.3.3 Variabel Kontrol	36
3.4 Definisi Operasional	36
3.5 Prosedur Penelitian	37
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.7 Instrumen Penelitian	40
3.7.1 Tes Adversity Quotient (AQ).....	41
3.7.2 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	41
3.8 Uji Instrumen	43
3.8.1 Uji Validitas	43
3.8.2 Uji Reliabilitas	45
3.9 Teknik Analisis Data	46
3.9.1 Analisis Data Kuantitatif.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.1.1 Hasil Angket <i>Adversity Respon Profile</i> (ARP)	56
4.1.2 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	59
4.1.3 Analisis Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	64
4.1.4 Pengujian Hipotesis.....	66
4.1.5 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	70
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	72
4.2.1 Adversity Quotient (AQ).....	72
4.2.2 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	72

4.2.3 Interaksi antara Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Tingkat Adversity Quotient (AQ) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	75
4.3 Keterbatasan Penelitian	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83