

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4-D	83
Gambar 3.2 Peta Konsep Segi Empat	76
Gambar 3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran	82
Gambar 4.1 Peta Konsep Materi Segi Empat	106
Gambar 4.2. Cover Buku Siswa	117
Gambar 4.3. Peta Konsep Segiempat	118
Gambar 4.4. Materi Segiempat	119
Gambar 4.5. Lembar Aktivitas Siswa	120
Gambar 4.6 Sebelum dan Sesudah Revisi RPP Validator III	124
Gambar 4.7. Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Hasil Tes Uji Coba I	142
Gambar 4.8. Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Hasil Tes Uji coba I	144
Gambar 4.9. Pesentase Ketuntasan Klasikal Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif Matematis pada Uji Coba I	145
Gambar 4.10. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Uji Coba I	147
Gambar 4.11. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Uji Coba I	149
Gambar 4.12. Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Hasil Tes Uji Coba II	152
Gambar 4.13. Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Hasil Tes Uji coba II	154
Gambar 4.14. Pesentase Ketuntasan Klasikal Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif Matematis pada Uji Coba II	155
Gambar 4.15. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Uji Coba II	158
Gambar 4.16. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Uji Coba II	160
Gambar 4.17. Rata-rata Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Setiap Indikator	163
Gambar 4.18. Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis untuk Setiap Indikator	166