

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Riwayat Hidup	<i>ii</i>
Abstrak	<i>iii</i>
Kata Pengantar	<i>iv</i>
Daftar Isi	<i>vii</i>
Daftar Tabel	<i>x</i>
Daftar Gambar	<i>xiii</i>
Daftar Lampiran	<i>xiv</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Batasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.7 Defenisi Operasional Variabel	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis	16
2.1.1 Definisi Berpikir	16
2.1.2 Fungsi Berpikir	16
2.1.3 Proses Berpikir	18
2.1.4 Alat – alat Berpikir	19
2.1.5. Konsep Kreativitas	22
2.1.5.1 Kreativitas dan aktualisasi diri	22
2.1.5.2 Kreativitas sebagai Ilmu	23
2.1.5.3 Makna dari Pengembangan Kreativitas	23
2.1.5.4 Teori tentang Pembentukan Pribadi Kreatif	24
2.1.6 Dasar Pertimbangan Untuk Pengembangan Kreativitas	24
2.1.6.1 Kebutuhan akan kreativitas	24
2.1.6.2 Pola Perkembangan Kreativitas	25
2.1.6.3 Metakognisi dan Self- Regulasi	26
2.1.6.4 Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Pendidikan	27
2.1.7 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	27
2.1.7.1 Proses Kreatif 4 tahap Menurut Wallas	29

2.1.7.2	Hambatan – hambatan dalam Mengembangkan Kreativitas	32
2.1.7.3	Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	33
2.1.8	Kemampuan Berpikir Kreatif dan Intuitif	37
2.1.9	Konsep <i>Learning Trajectory</i>	38
2.1.9.1.	<i>Learning Trajectory</i> (Lintasan Belajar)	38
2.1.9.2.	Membuat <i>Learning Trajectory</i>	41
2.1.10.	Konsep <i>Design Research</i>	42
2.1.10.1.	Pengertian dan Karakteristik <i>Design Research</i>	42
2.1.10.2.	Fungsi <i>Design Research</i>	44
2.1.10.3.	Langkah-Langkah <i>Design Research</i>	44
2.1.11	Pembelajaran Matematika Realistik	48
2.1.11.1	Karakteristik Pembelajaran Matematika Realistik	51
2.1.11.2	Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Realistik	52
2.1.11.3	Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Matematika Realistik	54
2.1.11.4	Tahapan Pembelajaran Matematika Realistik	55
2.1.12.	Materi Bilangan Bulat	56
2.1.12.1	Pengertian, Macam, dan Lawan Bilangan Bulat	56
2.1.12.2	Sifat-sifat operasi hitung pada bilangan bulat	57
2.1.12.3	<i>Learning Trajectory</i> Berpikir Kreatif untuk kelas VII	59
2.2	Penelitian yang Relevan	63
2.3	Kerangka Konseptual	66
 BAB III Metode penelitian		
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	69
3.2	Jenis Penelitian	70
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	70
3.3.1	Subjek Penelitian	70
3.3.2	Objek Penelitian	71
3.4	Desain Penelitian	72
3.4.1	Tahap <i>Preparation and design</i>	73
3.4.2	Tahap <i>Teaching Design Experiment</i>	78
3.4.3	Tahap <i>Restrospective Analysis</i>	79
3.5	Perancangan Perangkat Pembelajaran	80
3.6	Teknik Pengumpulan Data	81
3.6.1	Tes	81
3.6.2	Wawancara	84
3.6.3	Observasi	86
3.6.4	Rekaman dan Foto	89
3.7	Teknik Analisis Data	89

3.7.1. Validitas dan Reliabilitas	89
3.7.2. Reduksi Data	91
3.7.3. Paparan Data	91
3.7.3. Penarikan Kesimpulan	91
3.8 Skema Prosedur Penelitian	95
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	96
4.1.1. Desain Pendahuluan (<i>Preliminary Design</i>)	96
4.1.2. Percobaan Pembelajaran (<i>The Design Experiment</i>)	104
4.1.2.1. <i>Retrospective Analysis Uji Coba Pilot Experiment</i>	105
4.1.2.2. Analisis Retrospektif Tes Akhir	137
4.1.2.3. Revisi <i>Hypothetical Learning Trajectory (HLT)</i>	138
4.1.2.4. Percobaan Mengajar Uji Coba <i>Teaching Experiment</i>	139
4.1.2.5. Analisis Retrospektif Tes Akhir	170
4.1.2.6. Grafik Pada Uji Coba <i>Pilot Experiment</i> Dan Uji Coba <i>Teaching Experiment</i>	171
4.2. Observasi Penelitian	173
4.2.1. Hasil Observasi Guru	173
4.2.2. Hasil Observasi Siswa	175
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian	177
4.3.1. Desain Pembelajaran Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Berbasis Matematika Realistik	178
4.3.2. Kendala Dalam Proses Pembelajaran	181
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	182
5.2. Saran	185
DAFTAR PUSTAKA	187