

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Riwayat Hidup	<i>ii</i>
Abstrak	<i>iii</i>
Kata Pengantar	<i>v</i>
Daftar Isi	<i>vii</i>
Daftar Tabel	<i>ix</i>
Daftar Gambar	<i>xi</i>
Daftar Lampiran	<i>xv</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Batasan Masalah	13
1.4 Rumusan Masalah	13
1.5 Tujuan Penelitian	14
1.6 Manfaat Penelitian	14
1.7 Definisi Operasional Variabel	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teoritis	17
2.1.1. Pengertian Berpikir	17
2.1.2. Kemampuan Berpikir Kreatif	19
2.1.3. Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	27
2.1.4. Tahapan Proses Berpikir Kreatif	31
2.1.5. Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif	36
2.1.6. Pengertian Metakognisi	37
2.1.7. Aspek-aspek Metakognisi	39
2.1.8. Pendekatan Metakognitif	46
2.1.9. Langkah-langkah Pembelajaran Pendekatan Metakognitif	50
2.1.10. Tingkat-tingkat Metakognisi	51
2.1.11. Design Research	53
2.1.12. Lintasan Belajar	59
2.1.13. Teori Belajar yang Mendukung	65

2.1.14. Media Kubus Guling Berwarna	68
2.1.15. Tinjauan Materi Jaring-jaring Kubus	70
2.2. Penelitian yang Relevan	78
2.3. Kerangka Konseptual	85
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	86
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	
3.2.1. Subjek Penelitian	86
3.2.2. Objek Penelitian	87
3.3. Jenis dan Desain Penelitian	87
3.4. Prosedur Penelitian	91
3.5. Perancangan Perangkat Pembelajaran	93
3.6. Teknik Pengumpulan Data	94
3.7. Teknik Analisis Data	100
3.8. Indikator Keberhasilan Penelitian	103
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil	
4.1.1. Persiapan Penelitian (<i>Preparing for The Experiment</i>)	106
4.1.2. Uji Coba Kecil (<i>Pilot Experiment</i>)	124
4.1.3. Percobaan Pembelajaran (<i>Teaching Experiment</i>)	175
4.2. Pembahasan	
4.2.1. Lintasan Berpikir Kreatif Siswa dengan Pendekatan Metakognitif	220
4.2.2. Tahapan Proses Berpikir Kreatif Matematis	224
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	237
5.2. Saran	238
DAFTAR PUSTAKA	239