

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>vi</i>
Daftar Gambar	<i>viii</i>
Daftar Tabel	<i>ix</i>
Daftar Lampiran	<i>x</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.7. Defenisi Operasional	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Kerangka Teoritis	9
2.1.1. Model Pembelajaran	9
2.1.2. <i>Problem Based Learning</i>	10
2.1.3. Tujuan <i>Problem Based Learning</i>	11
2.1.4. Sintaks <i>Problem Based Learning</i>	12
2.1.5. Teori Belajar yang Melandasi Model PBL	14
2.1.6. Pembelajaran Konvensional	16
2.1.7. <i>High Order Thinking Skills (HOTS)</i>	17
2.1.8. Keterampilan Pemecahan Masalah	18
2.1.9. Keterampilan Berfikir Kreatif	19
2.1.10. Indikator Keterampilan Berfikir Kreatif	22
2.1.11. Simulasi Komputer	24
2.1.12. <i>Spreadsheet Excel</i>	25
2.1.13. Materi Pembelajaran	27
2.2. Kerangka Konseptual	32
2.3. Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	36
3.3. Variabel Penelitian	36
3.4. Jenis dan Desain Penelitian	36
3.5. Prosedur Penelitian	37
3.6. Instrumen Pengumpulan Data	38
3.7. Teknik Pengumpulan Data	39

3.8. Teknik Analisis Tes	40
3.9. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1. Hasil Penelitian	50
4.1.1. Deskripsi Hasil Penelitian	50
4.1.2. Data Pretes	50
4.1.3. Data Postes	54
4.1.4. Peningkatan KPM dan KBK Berdasarkan Indikator	58
4.1.5. Hasil Postes Keterampilan Berfikir Kreatif	55
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran	72
Daftar Pustaka	74



THE
Character Building
UNIVERSITY