

DAFTAR ISI

Daftar Isi	<i>i</i>
Daftar Gambar	<i>ii</i>
Daftar Tabel	<i>iii</i>
Daftar Lampiran	<i>iv</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	10
1.6 Definisi Operasional	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Belajar dan Pembelajaran	12
2.1.1 Pengertian Belajar	12
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	14
2.1.3 Tujuan Pembelajaran	16
2.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	17
2.2.1 Pengertian Lembar Kerja Peserta didik (LKPD)	17
a. Macam – macam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	17
b. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	18
c. Prosedur Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	18
2.3 Pendekatan Realistik	22
2.3.1 Pendekatan Matematika Realistik	22
2.3.2 Prinsip – prinsip Pendekatan Matematika Realistik	23
2.3.3 Langkah – langkah Pendekatan Matematika Realistik	25
2.3.4 Implementasi Pendekatan Realistik dalam Kegiatan Belajar Mengajar	27
2.3.5. Kelebihan dan kekurangan penerapan Pendekatan Realistik	28
2.4. Berpikir Kreatif	29
2.4.1. Pengertian Berpikir	29

2.4.2. Pengertian Kreatif	30
2.4.3. Kemampuan Berpikir Kreatif	34
2.4.4. Tahapan Proses Berpikir Kreatif	35
2.5. Teori Belajar Yang Mendukung	
2.5.1. Teori Bruner	37
2.5.2. Teori Perkembangan Kognitif Piaget	37
2.5.3. Teori Belajar Bermakna David Ausubel	38
2.6 Penelitian Yang Relevan	38
2.7 Kerangka Bepikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	41
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	41
3.3 Populasi dan Sample penelitian	41
3.4 Pengembangan LKPD	41
3.5 Prosedur Penelitian Pengembangan	42
3.5.1 Tahap pendefinisian (Define)	42
3.5.2 Tahap Perancangan (Design)	43
3.5.3 Tahap Pengembangan (Develop)	44
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	47
3.6.1 Lembar Validasi	47
3.6.2 Tes	49
3.7 Teknik Analisis Data	51
3.7.1 Analisis Data Hasil Validasi Ahli	51
3.7.2 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	53
3.7.3 Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif	54
3.7.4 Analisis Keefektifan LKS	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan LKPD	57
4.1.1 Deskripsi Tahap Pendefinisian (Define)	
a. Analisis Awal – Akhir	57

b. Analisis Siswa	59
c. Analisis Konsep	60
d. Analisis Tugas	62
e. Perumusan Tujuan Pembelajaran	63
4.1.2. Deskripsi Tahapan Perancangan (Design)	
4.1.2.1 Penyusunan Tes	63
4.1.2.2 Pemilihan Media	63
4.1.2.3 Pemilihan Format	64
4.1.2.4 Hasil Perancangan Awal	64
4.1.2.4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	64
4.1.2.4.2 LKPD	65
4.1.2.4.3 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	
Matematika	67
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (Develop)	
4.1.3.1 Hasil validasi LKPD	68
4.1.3.2 Hasil Validasi dan Revisi LKPD	68
4.1.3.3. Hasil Validasi dan Revisi RPP	71
4.1.3.4 Hasil Validasi dan revisi Tes Kemampuan Berpikir	
Kreatif	74
4.1.4. Uji Coba LKPD	75
4.1.4.1 Uji Coba 1	75
4.1.4.1.1 Hasil Uji Coba 1 Tes Kemampuan Berpikir	
Kreatif Siswa	75
4.1.4.1.2 Deskripsi efektivitas LKPD pada Uji	
Coba I	77
4.1.4.1.3 Refleksi Uji Coba 1	78
4.1.4.2 Uji Coba 2	80
4.1.4.2.1 Deskripsi Efektivitas LKPD Pada Uji	
Coba 2	83
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	
4.2.1. Kaitan Penelitian Dengan Teori Pendukung	87

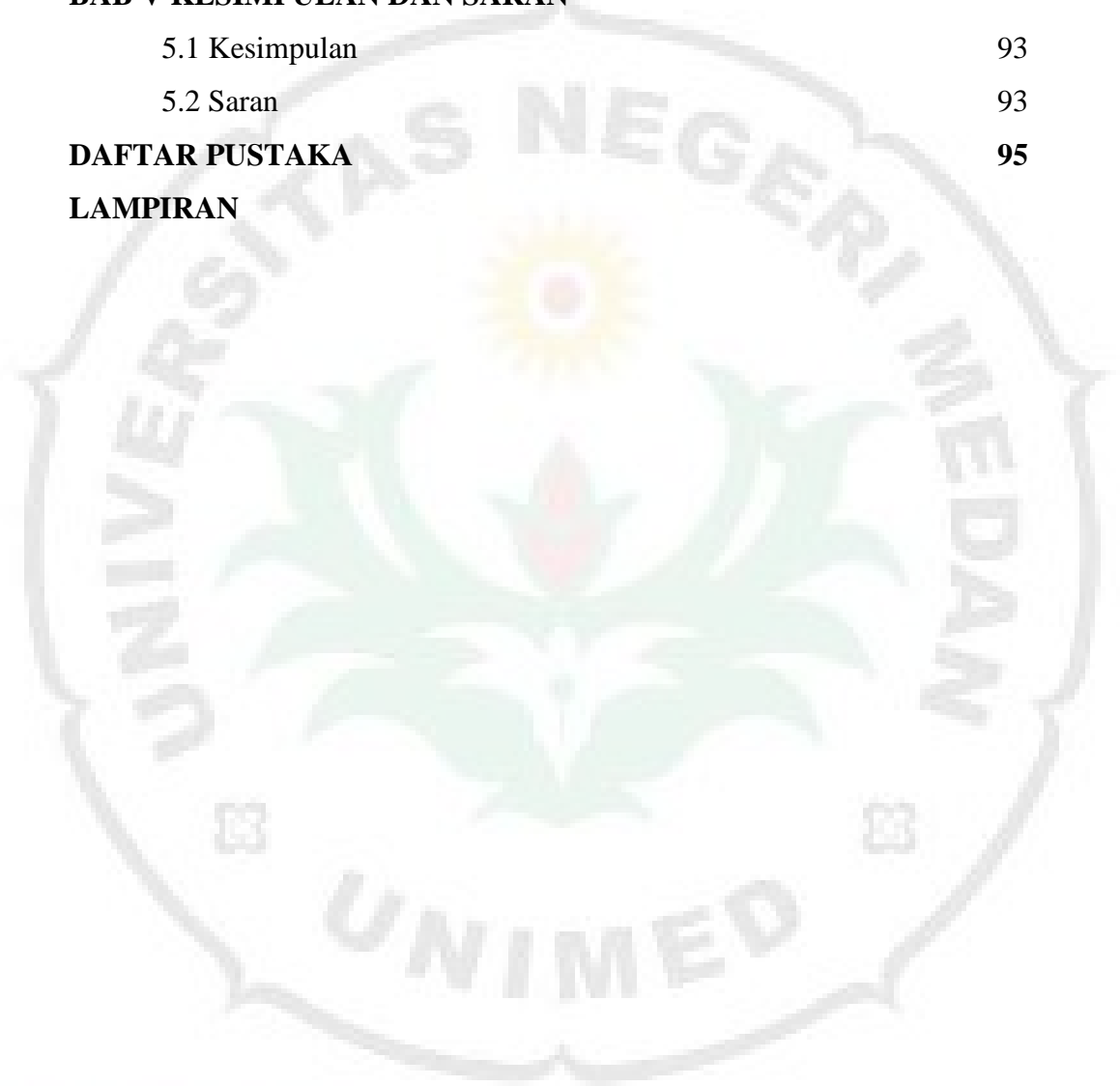
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 93

5.2 Saran 93

DAFTAR PUSTAKA 95

LAMPIRAN



THE
Character Building
UNIVERSITY