

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	21
1.3 Batasan Masalah .....	22
1.4 Rumusan Masalah .....	22
1.5 Tujuan Penelitian .....	22
1.6 Manfaat Penelitian .....	23
1.7 Definisi Operasional.....	24
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kerangka Teoritis.....	26
2.1.1 Belajar Matematika .....	26
2.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	30
2.1.2.1 Kreatifitas dan Berpikir Kreatif.....	30
2.1.2.2 Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Matematika .	33
2.1.2.3 Proses Berpikir Kreatif dalam Matematika .....	36
2.1.2.4 Kesulitan Proses Berpikir Kreatif dalam Matematika .....	38
2.1.3 Kemampuan Pemecahan Masalah.....	42
2.1.3.1 Soal Matematika .....	51
2.1.3.1.1 Soal Pemecahan Masalah .....	51
2.1.3.2 Strategi Pemecahan Masalah .....	53
2.1.4 Kualitas Pembelajaran.....	57
2.1.4.1 Validitas Perangkat Pembelajaran .....	58
2.1.4.2 Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	61
2.1.4.3 Efektivitas Perangkat Pembelajaran .....	63
2.1.5 Model Pembelajaran.....	64
2.1.5.1 Model Discovery Learning .....	64
2.1.6 Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....	71
2.1.6.1 Pengertian Perangkat Pembelajaran .....	71
2.1.6.2 Pentingnya Mengembangkan Perangkat Pembelajaran .....	72
2.1.6.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	73
2.1.6.4 Buku Petunjuk Guru .....	78
2.1.6.4.1 Pengertian Buku Petunjuk Guru.....	78
2.1.6.4.2 Struktur Buku Petunjuk Guru.....	81
2.1.6.5 Buku Siswa.....	83

2.1.6.5.1	Pengerrtian Buku Siswa .....	83
2.1.6.5.2	Langkah-Langkah Menulis Buku .....	88
2.1.6.5.3	Peran dan Fungsi Siswa.....	88
2.1.6.6	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	91
2.1.7	Pendekatan Sainifik.....	93
2.1.8	Teori Belajar yang Mendukung .....	96
2.1.9	Penelitian yang Relevan .....	100
2.2	Kerangka Konseptual.....	102
2.2.1	Validitas Perangkat Pembelajaran yang Dikembangkan Berdasarkan Model <i>Discovery Learning</i> .....	102
2.2.2	Kepraktisan Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model <i>Discovery Learning</i> ...	103
2.2.3	Efektivitas Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model <i>Discovery Learning</i> .....	104
2.2.4	Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan menggunakan Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan melalui model <i>Discovery Learning</i> .....	105
2.2.5	Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan menggunakan Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan melalui model <i>Discovery Learning</i> .....	106
2.3	Pertanyaan Penelitian.....	108

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	Jenis Penelitian.....	110
3.2	Tempat Dan Waktu Penelitian .....	110
3.3	Subjek Dan Objek Penelitian .....	110
3.4	Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	111
3.5	Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data .....	124
3.6	Teknik Analisis Data.....	138
3.6.1	Analisis Validitas Perangkat Pembelajara .....	138
3.6.2	Analisis Butir Soal .....	140
3.6.3	Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	142
3.6.3.1	Analisis Penilaian Ahli Terhadap Perangkat Pembelajaran .....	142
3.6.3.2	Analisis Data Keterlaksanaan Perangkat Pembelajaran .....	143
3.6.4	Analisis Data Efektivitas Perangkat Pembelajaran .....	144
3.6.4.1	Analisis Data Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal.....	144
3.6.4.2	Analisis Pencapaian Tujuan Pembelajaran.....	145
3.6.4.3	Analisis data Respon Siswa.....	145
3.6.4.4	Analisis Waktu Pembelajaran.....	146
3.6.5	Analisis Data Peningkatan Kemampuan Berpikir Kratif dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.....	146



4.1.3.2.4.2	Ketercapaian Tujuan Pembelajaran .....	195
4.1.3.2.4.3	Respon Peserta Didik .....	198
4.1.3.2.4.4	Waktu Pembelajaran .....	200
4.1.3.2.4.5	Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik pada Uji Coba I.....	201
4.1.3.2.4.6	Analisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik pada Uji Coba I.....	202
4.1.3.3	Uji Coba II.....	205
4.1.3.3.1	Proses Belajar Mengajar pada Uji Coba II .....	206
4.1.3.3.2	Hasil Belajar Peserta didik pada Uji Coba I.....	207
4.1.3.3.3	Analisis Efektivitas Perangkat Pembelajaran dengan Model <i>Discovery Learnig</i> pada Uji Coba II.....	210
4.1.3.3.3.1	Ketuntasan Belajar Peserta didik Secara Klasikal .....	211
4.1.3.3.3.2	Ketercapaian Tujuan Pembelajaran .....	218
4.1.3.3.3.3	Respon Peserta Didik .....	221
4.1.3.3.3.4	Waktu Pembelajaran .....	222
4.1.3.3.3.5	Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik pada Uji Coba II.....	223
4.1.3.3.3.6	Analisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik pada Uji Coba II.....	224
4.1.4	Deskripsi Tahap Penyebaran.....	225
4.1.4.1	Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik pada Tahap Penyebaran.....	239
4.1.4.2	Analisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik pada Tahap Penyebaran.....	240
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian .....	241
4.2.1	Validitas Perangkat Pembelajaran yang Dikembangkan dengan Model <i>Discovery Learning</i> .....	242
4.2.2	Kepraktisan Perangkat Pembelajaran yang Dikembangkan dengan Model <i>Discovery Learning</i> .....	243
4.2.3	Efektifitas Perangkat Pembelajaran yang Dikembangkan dengan Model <i>Discovery Learning</i> .....	244

4.2.3.1 Ketuntasan Belajar Peserta didik Secara Klasikal.	244
4.2.3.2 Ketercapaian Tujuan Pembelajaran .....	247
4.2.3.3 Respon Peserta Didik.....	249
4.2.3.4 Waktu Pembelajaran.....	250
4.2.4 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Menggunakan Perangkat Pembelajaran yang Dikembangkan dengan Model <i>Discovery Learning</i> .....	252
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	255
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>257</b>
5.1 Kesimpulan .....	257
5.2 Saran.....	258
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>259</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>266</b>





THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY