

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	14
1.3. Batasan Masalah.....	15
1.4. Rumusan Masalah	16
1.5. Tujuan Masalah	16
1.6. Manfaat Penelitian.....	17
1.7. Definisi Operasional.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
2.1. Belajar dan Pembelajaran.....	20
2.2. Pembelajaran Matematika	23
2.3. Penelitian Pengembangan.....	27
2.4. Perangkat Pembelajaran	33
2.5. Kualitas Perangkat Pembelajaran.....	38
2.5.1. Validitas	38
2.5.2. Kepraktisan.....	40
2.5.3. Efektifitas	42
2.6. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	44
2.6.1. Pengertian Kreatif	44
2.6.2. Ciri-ciri Kreatif.....	47
2.6.3. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas.....	47
2.6.4. Kemampuan kreatif matematis.....	49
2.7. Self-Efficacy.....	52
2.7.1. Indikator self-efficacy	56
2.7.2. Hubungan Berpikir Kreatif dan self-efficacy.....	57
2.8. Blended Learning	58
2.8.1. Model Blended Learning.....	63
2.8.2. Tipe Model Blended Learning	64
2.8.3. Karakteristik Blended Learning.....	65
2.8.4. Kunci Pembelajaran Blended Learning.....	68
2.8.5. Kelebihan Blended Learning.....	70
2.8.6. Kekurangan Blended Learning.....	71
2.9. Hubungan Blended learning dan kreaivitas.....	71
2.10. Hubungan Blended learning, kreativitas dan self-efficacy	72
2.11. Teori belajar yang mendukung model blended pembelajaran blended learning	73
2.11.1 . Teori Behavioristik.....	74
2.11.2. Teori Belajar Kognitif	75

2.9.3. Teori Konstruktivisme	76
2.12. Kerangka Konseptual	78
BAB III METODE PENELITIAN	81
3.1. Jenis penelitian	81
3.2. Lokasi dan waktu Penelitian	81
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	81
3.4. Prosedur Penelitian	82
3.4.1. Tahap Define (Pedefinisian)	84
3.4.2. Tahap Design (Perencanaan)	86
3.4.3. Tahap Develop (Pengembangan)	87
3.4.4. Tahap Disseminate (Penyebaran)	89
3.5. Instrumen teknik Pengumpulan data	89
3.5.1. Validasi Perangkat pembelajaran	88
3.5.2. Indikator kemampuan berpikir kreatif	90
3.5.3. Indikator penilaian <i>self-efficacy</i> siswa	97
3.5.4. Angket respon siswa	97
3.6. Teknik analisis data	98
3.6.1. Analisis data untuk menghitung validitas dan reliabilitas	99
3.7. Analisis data untuk menjawab pertanyaan	102
3.7.1. Analisis validitas data perangkat pembelajaran	102
3.7.2. Instrumen Penilaian kepraktisan	104
3.7.3. Instrumen penilaian efektifitas	106
3.8. Peningkatan kreativitas matematis dan <i>self-efficacy</i> siswa	108
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	110
4.1. Hasil penelitian	110
4.2. Deskripsi tahap pengembangan perangkat pembelajaran	111
4.2.1. Deskripsi tahap pendefinisian	111
4.2.1.1. Analisis awal akhir	111
4.2.1.2. Analisis siswa	115
4.2.1.3. Analisis konsep perangkat pembelajaran	116
4.2.1.4. Analisis tugas	118
4.2.1.5. Perumusan tujuan pembelajaran	119
4.2.2. Deskripsi tahap perancangan	121
4.2.2.1. Hasil penyusunan tes kemampuan kreativitas siswa	121
4.2.2.2. Hasil pemilihan media	121
4.2.2.3. Hasil pemilihan format	122
4.2.2.4. Hasil perancangan awal	123
4.2.3. Deskripsi tahap pengembangan	126
4.2.3.1. Hasil validasi perangkat pembelajaran	127
4.2.4. Hasil uji coba	134
4.2.4.1. Uji coba 1	136
4.2.4.2. Analisis uji coba 1	145
4.2.4.3. Uji coba 2	151
4.2.4.4. Analisis uji coba 2	160

4.2.5. Hasil tahap penyebaran	164
4.3. Peningkatan kemampuan kreativitas matematis siswa.....	164
4.4. Peningkatan <i>self-efficacy</i> belajar siswa	167
4.5. Pembahasan	167
4.5.1. Pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas matematis siswa...168	
4.5.2. Perangkat pembelajaran berbasis blended learning dapat meningkatkan <i>self-efficacy</i> belajar siswa.....	171
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	174
5.1. Kesimpulan	174
5.2. Saran.....	176
DAFTAR PUSTAKA	178

