

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
RIWAYAT HIDUP PENULIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kerangka Teoritis	13
2.1.1 Pengertian Belajar dan Hasil Belajar	13
2.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif	14
2.1.3 Hakikat Pembelajaran Matematika	19
2.1.4 Model Pembelajaran	21
2.1.5 Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS)	21
2.1.6 Materi Trigonometri	26
2.1.7 Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, and Share (SSCS)</i> untuk Pembelajaran Matematika	29
2.2 Penelitian Yang Relevan	35

2.3 Kerangka Berpikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	41
3.2 Jenis Penelitian.....	41
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	41
3.3.1 Subjek Penelitian	41
3.3.2 Objek Penelitian.....	42
3.4 Defenisi Operasional	42
3.5 Prosedur Penelitian.....	42
3.5.1 Siklus I.....	42
3.5.2 Siklus II	45
3.6 Teknik Pengumpulan Data	46
3.6.1 Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	46
3.6.2 Observasi	49
3.6.3 Wawancara	53
3.6.4 Dokumentasi.....	53
3.7 Teknik Analisis Data.....	53
3.7.1 Reduksi Data.....	54
3.7.2 Penyajian Data	55
3.7.3 Penarikan Kesimpulan/Verifikasi	58
3.8 Indikator Keberhasilan Penelitian	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Hasil Penelitian	59
4.1.1 Siklus I	59
4.1.2 Siklus II.....	81
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	117