

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Kerangka Pemikiran.....	9
F. Hipotesis .....	13
G. Hasil Penelitian Terdahulu .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	17
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. ....	17
2. Indikator dan Contoh Soal Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	18
B. Kemandirian Belajar .....	23
1. Pengertian Kemandirian Belajar .....	23
2. Indikator Kemandirian Belajar.....	24
C. Model Pembelajaran <i>Challenge Based Learning</i> .....	25
1. Pengertian Model <i>Challenge Based Learning</i> .....	25
2. Langkah-langkah Model <i>Challenge Based Learning</i> .....	26
D. <i>Software</i> Pembelajaran <i>Graphmatica</i> .....	29
1. Cara Menginstal <i>Software Graphmatica</i> .....	34
2. Mengoperasikan <i>Graphmatica</i> untuk Menggambar Grafik Fungsi (Linear/Kuadrat/Rasional).....	37

E. Model Pembelajaran <i>Challenge Based Learning</i> Berbantuan <i>Software Graphmatica</i> .....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	42
B. Jenis dan Sumber Penelitian .....	43
C. Instrumen .....	43
1. Tes .....	43
2. Non Tes .....	44
D. Analisis Instrumen .....	45
1. Teknik Analisis Instrumen .....	45
2. Hasil Analisis Instrumen .....	48
E. Teknik Pengumpulan Data .....	50
F. Teknik Analisis Data .....	51
G. Tempat dan Waktu Penelitian .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	59
B. Pengujian Hipotesis Penelitian .....	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	77
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	82
B. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Keterkaitan Model CBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa.....	12
2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan <i>Challenge Based Learning</i> Berbantuan <i>Software Graphmatica</i> .....	38
2.2 Gambaran Penggunaan Tempat dalam Proses Pembelajaran .....	39
3.1 Indikator dan Nomor Soal.....	43
3.2 Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	44
3.3 Rubrik Skor Pernyataan .....	45
3.4 Kriteria Penafsiran Validitas.....	46
3.5 Kriteria Penafsiran Reliabilitas .....	46
3.6 Kriteria Penafsiran Daya Beda .....	47
3.7 Kriteria Penafsiran Tingkat Kesukaran .....	47
3.8 Hasil Analisis Validitas Item Soal.....	48
3.9 Hasil Analisis Daya Beda .....	48
3.10 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran .....	49
3.11 Hasil Analisis Uji Coba Soal Tipe A Secara Keseluruhan .....	49
3.12 Hasil Analisis Uji Coba Soal Tipe B Secara Keseluruhan .....	49
3.13 Indikator dan Nomor Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	50
3.14 Indikator Kemandirian Belajar dan Nomor Pernyataan .....	50
3.15 Teknik Pengumpulan Data .....	51
3.16 Kriteria Nilai N-gain.....	51
3.17 Statistik Uji Kolmogorov Smirnov .....	52
3.18 Statistik Uji Anova Satu Jalur.....	54
3.19 Perbedaan Rata-rata .....	55
3.20 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	57
4.1 Statistik Deskriptif Analisis Data SPSS Hasil <i>Pretest</i> .....	61
4.2 Statistik Deskriptif Analisis Data SPSS Hasil <i>Posttest</i> .....	64
4.3 Statistik Deskriptif Skor Kemandirian Belajar Kelas CBL-SG.....	65
4.4 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	66

Tabel	Halaman
4.5 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	67
4.6 Uji Normalitas N-gain .....	69
4.7 Statistik Uji Anova Satu Jalur.....	70
4.8 Perbedaan Rata-rata Peningkatan .....	71
4.9 Statistik Uji Anova Satu Jalur .....	74
4.10 Perbedaan Rata-rata Pencapaian.....	74
4.11 N-gain Masing-masing Indikator Kemandirian Belajar .....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Jawaban Nomor Satu.....	2
1.2 Jawaban Nomor Dua.....	3
1.3 Jawaban Nomor Tiga.....	4
1.4 Kerangka Pemikiran.....	13
2.1 Kerangka Pembelajaran <i>Challenge Based Learning</i> .....	26
2.2 Komponen-Komponen dalam <i>Graphmatica</i> .....	29
2.3 <i>Toolbar</i> .....	33
2.4 Laman Pilihan Versi <i>Graphmatica</i> .....	35
2.5 Tampilan Awal Penginstalan <i>Graphmatica</i> .....	35
2.6 Tampilan Kedua Penginstalan <i>Graphmatica</i> .....	35
2.7 Tampilan Ketiga Penginstalan <i>Graphmatica</i> .....	36
2.8 Tampilan Akhir Penginstalan <i>Graphmatica</i> .....	36
2.9 Ikon <i>Graphmatica</i> .....	36
2.10 Grafik Fungsi $f(x) = x + 1$ .....	37
3.1 Desain Penelitian.....	42
4.1 Skor <i>Pretest</i> Kelas XMIPA-5 (CBL-SG).....	60
4.2 Skor <i>Pretest</i> Kelas XMIPA-3 (CBL).....	60
4.3 Skor <i>Pretest</i> Kelas XIPS-2 (Konvensional).....	61
4.4 Rata-rata Skor <i>Pretest</i> .....	62
4.5 Hasil <i>Postest</i> Kelas XMIPA-5 (CBL-SG).....	62
4.6 Hasil <i>Postest</i> Kelas XMIPA-3 (CBL).....	63
4.7 Hasil <i>Postest</i> Kelas XIPS-2 (Konvensional).....	63
4.8 Rata-rata Skor Hasil <i>Postest</i> .....	64
4.9 Skor Kemandirian Belajar Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas CBL-SG.....	65
4.10 Mean Plot Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	73
4.11 Mean Plot Perbedaan Pencapaian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	76