

DAFTAR ISI

	Halaman
HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Penelitian	14
1.4 Manfaat Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
2.1 Kemampuan Berpikir Logis Matematis.....	16
2.2 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	19
2.3 Skala <i>Self-efficacy</i>	23
2.4 Pembelajaran Generatif (<i>Generative Learning</i>)	25
2.5 Hasil Penelitian yang Relevan	27
2.6 Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Desain Penelitian	30
3.2 Definisi Operasional Variabel	31
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
3.4 Instrumen Penelitian	32
3.5 Prosedur Penelitian	43
3.6 Teknik Analisis Data Penelitian	46
BAB IV	52
4.1 Hasil Penelitian.....	52

4.1.1 Kemampuan Berpikir Logis Matematis	52
4.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	64
4.1.3 Deskripsi dan Analisis Skala <i>Self-efficacy</i>	75
4.2 Pembahasan	78
4.2.1 Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Matematis	78
4.2.2 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	84
4.2.3 Pencapaian <i>Self-efficacy</i> Siswa	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	105