

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR HAK CIPTA	
UCAPAN TERIMAKASIH	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Pembatasan Masalah	4
E. Manfaat Penelitian	4
F. Definisi Operasional	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. <i>Real-World Application</i>	7
B. Penguasaan Konsep	10
C. Keterampilan Berfikir Kreatif	11
D. Optika Geometri	13
E. Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Real World Application</i>	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	44
B. Subjek Penelitian	44
C. Alur Penelitian	45
D. Instrumen Penelitian	46
E. Prosedur Penelitian	46
F. Analisis Instrumen	47
G. Pengumpulan Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	57
1. Penguasaan Konsep Siswa Menggunakan Pembelajaran <i>Real-World Application</i> Berorientasi Keterampilan Berfikir Kreatif dalam Konsep Optika Geometri	57

2. Karakteristik Pembelajaran <i>Real-World Application</i> Berorientasi Keterampilan Berfikir Kreatif dalam Konsep Optika Geometri Terhadap Penguasaan Konsep Siswa	60
B. Pembahasan	75
1. Peningkatan Penguasaan Konsep Siswa Menggunakan Pembelajaran <i>Real-World Application</i> Berorientasi Keterampilan Berfikir Kreatif dalam Konsep Optika Geometri ...	75
2. Karakteristik Pembelajaran <i>Real-World Application</i> Berorientasi Keterampilan Berfikir Kreatif dalam Konsep Optika Geometri ...	77
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	
A. Kesimpulan	81
B. Implikasi	81
C. Rekomendasi	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Model Pembelajaran <i>Levels of Inquiry</i> (LoI)	7
Tabel 2.2	Tujuan pedagogik dasar pada masing-masing tingkatan pada <i>Real- World Application</i>	8
Tabel 2.3	Kegiatan guru dan siswa pada pembelajaran menggunakan model <i>Levels of Inquiry</i> (LoI)	9
Tabel 3.1	<i>One Group Pretest and Posttest Design</i>	44
Tabel 3.2	Instrumen Penelitian	46
Tabel 3.3	Kategori Validitas Butir Soal	48
Tabel 3.4	Uji Validitas Butir Soal Tes Penguasaan Konsep	49
Tabel 3.5	Kategori Reliabilitas Butir Soal	50
Tabel 3.6	Kategori tingkat Kesukaran Butir Soal	51
Tabel 3.7	Tingkat Kesukaran Soal Tes Penguasaan Konsep	51
Tabel 3.8	Kategori Daya Pembeda	53
Tabel 3.9	Daya Pembeda Soal Tes Penguasaan Konsep	53
Tabel 3.10	Kategori Perolehan Skor	55
Tabel 3.11	Interpretasi Besarnya Koefisien Korelasi	55
Tabel 3.12	Bobot Nilai Item Observasi Berdasarkan <i>Skala Likert</i>	56
Tabel 3.13	Kriteria Penilaian Lembar Observasi	56
Tabel 4.1	Deskripsi <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Penguasaan Konsep Siswa Menggunakan Pembelajaran <i>Real World Application</i> Berorientasi Keterampilan Berfikir Kreatif	57
Tabel 4.2	Hasil Uji Paired Sample Test Penguasaan Konsep Siswa	59
Tabel 4.3	<i>Gain</i> Ternormalisasi Penguasaan Konsep	60
Tabel 4.4	Keterlaksanaan Pembelajaran Penerapan Pembelajaran <i>Real Word Application</i> Berorientasi Berfikir Kreatif dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep	61
Tabel 4.5	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	63
Tabel 4.6	Pembelajaran <i>Real World Application</i> Dapat Membantu Menganalisis Gambar Dalam Menentukan Permasalahan	64
Tabel 4.7	Pembelajaran <i>Real World Application</i> Dapat Membantu Menganalisis Wacana Dalam Menentukan Permasalahan	64
Tabel 4.8	Pembelajaran <i>Real World Application</i> dapat membantu merumuskan masalah dengan tepat	65
Tabel 4.9	Pembelajaran <i>Real World Application</i> dapat membantu merancang percobaan sesuai dengan permasalahan	65
Tabel 4.10	Pembelajaran <i>Real World Application</i> dapat membantu memverifikasi hasil dari temuan	65
Tabel 4.11	Pembelajaran <i>Real World Application</i> dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar	66
Tabel 4.12	Pembelajaran <i>Real World Application</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar	66
Tabel 4.13	Pembelajaran <i>Real World Application</i> Dapat Membantu Menghubungkan Antara Konsep-Konsep Dalam Optika	

Boby Yasman Purnama, 2018

PENERAPAN PEMBELAJARAN REAL WORLD APPLICATION BERORIENTASI KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISWA SMA PADA KONSEP OPTIKA GEOMETRI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Geometri Dengan Kehidupan Nyata	67
Tabel 4.14	Pembelajaran <i>Real World Application</i> dapat menimbulkan kebosanan selama belajar	67
Tabel 4.15	Pembelajaran <i>Real World Application</i> dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep	68
Tabel 4.16	Pembelajaran <i>Real World Application</i> dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif	68
Tabel 4.17	Pembelajaran <i>Real World Application</i> dapat membantu mengubah persepsi terhadap mata pelajaran fisika	68
Tabel 4.18	Karakteristik Pembelajaran Real-World Application	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Fenomena pemantulan cahaya	15
Gambar 2.2	Pada pemantulan cahaya, sudut datang sama dengan sudut pantul	15
Gambar 2.3	Pemantulan oleh bidang tidak rata menyebabkan berkas	16
Gambar 2.4	Fenomena pemantulan cahaya pada permukaan cembung ..	17
Gambar 2.5	Bentuk berkas cahaya	17
Gambar 2.6	Bagian-bagian dari cermin cembung	18
Gambar 2.7	Sinar-sinar istimewa pada cermin cembung	18
Gambar 2.8	Bentuk berkas cahaya cermin cekung	19
Gambar 2.9	Bagian-bagian cermin cekung	20
Gambar 2.10	Sinar-sinar istimewa pada cermin cekung	44
Gambar 3.1	Alur Penelitian	70
Gambar 4.1	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 1 “Cermin Datar”	
Gambar 4.2	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2 “Cermin Cekung” ..	72
Gambar 2.3	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 3 “Cermin Cembung”	74