

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	8
C. Rumusan Masalah Penelitian	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA	12
A. Kegiatan Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif	12
B. Kemampuan Berpikir Kritis	17
C. Kemampuan Berpikir Kritis	25
D. Respons Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif	34
E. Penelitian yang Relevan	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Metode dan Desain Penelitian	40
B. Populasi dan Sampel	41
C. Definisi Operasional	41

Wening Astuti, 2014

Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif

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

	D. Instrumen Penelitian	43
	E. Prosedur Penelitian	52
	F. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	54
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
	A. Hasil Penelitian	58
	1. Peningkatan Kemampuan	58
	2. Berpikir Kritis Siswa	62
	3. Berpikir Kreatif Siswa	67
	4. Respons Siswa Terhadap Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika	68
	B. Pembahasan Hasil Analisis Data	70
	1. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	72
	2. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	78
	3. Respons Siswa terhadap Pemanfaatan Multimedia Interaktif Matematika	82
BAB V	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
	1. Kesimpulan	86
	2. Rekomendasi	87

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
4.1	Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis	58
4.2	Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif	60
4.3	Aktivitas Guru dalam Pembelajaran	61
4.4	Aktivitas Guru dalam Pembelajaran	62
4.5	Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis	63
4.6	Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	65
4.7	Hasil Observasi Respons Siswa Selama PBM	69

Wening Astuti, 2014

Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Persentase Jumlah Siswa Perolehan Skor	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
3.1	Surat Ijin Melakukan Observasi Lapangan	92
3.2	Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis	93
3.3	Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif	94
3.4	Slade Multimedia Interaktif	95
3.5	Format Angket Penilaian Multimedia Interaktif	103
3.6	Rekap Hasil Angket Penilaian Multimedia Interaktif	104
3.7	Kisi-kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis	105
3.8	Kisi-kisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	106
3.9	Format Tes Uji Coba Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis	107
3.10	Format Tes Uji Coba Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	109
3.11	Tabel Uji Validitas Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis	114
3.12	Tabel Uji Validitas Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	116
3.13	Tabel Uji Reabilitas Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis	118
3.14	Tabel Uji Reabilitas Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	119
3.15	Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis	120
3.16	Soal Tes Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	122
3.17	Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis	125
3.18	Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif	126
3.19	Lembar Observasi Aktivitas Guru	127
3.20	Lembar Observasi Respons Siswa dalam PBM	128

Wening Astuti, 2014

Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif

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

3.21	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	129
4.1	Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis	137
4.2	Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif	138
4.3	Hasil Observasi Respons Siswa dalam PBM	139
4.4	Contoh Hasil Tes Kemampuan Berpikir Siswa	140

