

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 2.1	Indikator Kreatif	12
Tabel 2.2	Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter	13
Tabel 2.2	Sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah	15
Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>Two Way Anova</i>	32
Tabel 3.2	Desain Penelitian dengan Strategi dan Media Pembelajaran	32
Tabel 4.1	Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen I (Pembelajaran Berbasis Masalah yang Diintegrasikan dengan Media Berbasis Komputer)	41
Tabel 4.2	Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen II (Pembelajaran Berbasis Masalah yang Diintegrasikan dengan Media benda Riil)	41
Tabel 4.3	Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen III (Pembelajaran Advance Organizer yang Diintegrasikan dengan Media Berbasis Komputer)	42
Tabel 4.4	Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen IV (Pembelajaran Advance Organizer yang Diintegrasikan dengan Media benda Riil)	43
Tabel 4.5	Data Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Larutan Penyangga Pada Keempat Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Larutan Penyangga pada Keempat Kelas Eksperimen	42

Tabel 4.7	Gain Rata-rata Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Larutan Penyangga Pada Keempat Kelas Eksperimen	43
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas dengan Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i> dengan menggunakan Program SPSS-19 Pada Keempat Kelas Eksperimen	43
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas <i>Levene's Test</i> dengan Menggunakan Program <i>SPSS-19</i> Pada Keempat Kelas Eksperimen	44
Tabel 4.10	Nilai Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Larutan Penyangga Pada Keempat Kelas Eksperimen	46
Tabel 4.11	Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran yang Diintegrasikan dengan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa serta Interaksi Antara Strategi Pembelajaran dengan Media pembelajaran Terhadap Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa	46