

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar	vii
Daftar Lampiran	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.7. Defenisi Operasional	7
 BAB II TINJAUAN TEORITIS	
2.1. Kerangka Teoritis	9
2.1.1. Penelitian Pengebangan	9
2.1.2. Media Pembelajaran	10
2.1.3. E-Learning	11
2.2. Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Classroom</i>	12
2.3. Model Project Based Learning	13
2.3.1. Karakteristik Project Based Learning	13
2.3.2. Manfaat Project Based Learning	14
2.3.3. Keunggulan Model Project Based Learning	15
2.3.4. Langkah-Langkah Model <i>Project Based Learning</i>	16
2.4. Kemampuan Berfikir Kreatif	18
2.4.1. Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif	18
2.5. Reaksi Redoks	22
2.6. Penelitan Relevan	26
2.7. Kerangka Konseptual dan Hipotesis	27
2.7.1. Kerangka Konseptual	27
2.7.2. Hipotesis Penelitian	28
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian	29
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.2.1. Tempat Penelitian	29
3.2.2. Waktu Penelitian	29
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	30
3.3.1. Populasi Penelitian	30
3.3.2. Sampel Penelitian	30
3.4. Prosedur dan Rancangan Penelitian	30
3.4.1. Prosedur Penelitian	30

3.4.2. Alur Penelitian	33
3.4.3. Rancangan Penelitian	33
3.5. Variabel Penelitian	34
3.6. Instrumen Penelitian	35
3.6.1. Instrumen Angket Kemampuan Berfikir Kreatif	35
3.6.2. Instrumen Angket Ahli Media	37
3.6.3. Instrumen Angket Ahli Materi	38
3.7. Teknik Analisi Data	38
3.7.1. Teknik Pengumpula Data	38
3.7.2. Analisis Kelayakan Media	39
3.7.3. Respon Peserta Didik terhadap Media <i>E-learning</i> Berbasis <i>Google Classroom</i>	39
3.7.4. Angket Respon Peserta Didik	40
3.7.5. Instrumen Penilaian Berfikir Kreatif	40
3.7.6. Uji Normalitas Data	41
3.7.7. Uji Hipotesis	40
3.7.8. Uji N-Gain	40
3.7.9. Uji T-Test (One Sample Test)	40
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Peneliti	42
4.1.1. <i>Analysis</i> (Analisis Kebutuhan)	42
4.1.1.1. Analisis Kurikulum	47
4.1.1.2. Analisa Bahan Ajar	48
4.1.2. Desain E-learning yang di Kembangkan	48
4.1.2.1. Desai LKPD yang dikembangkan	49
4.1.2.2. Pembuatan Media <i>Google Classroom</i>	51
4.1.3. <i>Development</i> (Pengembangan)	51
4.1.3.1. Validasi Media <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Google</i> <i>Classroom</i> Menggunakan Model <i>Project Based</i> <i>Learning</i> Pada Materi Redoks	54
4.1.4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	56
4.1.4.1. Kemampuan Berfikir Kreatif	55
4.1.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	68
4.1.5.1. Hasil kemampuan berpikir kreatif Peserta didik	68
4.1.5.2. Peningkatan Hasil kemampuan berpikir kreatif	69
4.1.5.3. Respon Peserta didik	70
4.2. Pembahasan	63
BAB V. KESIMPULAN	
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	85

