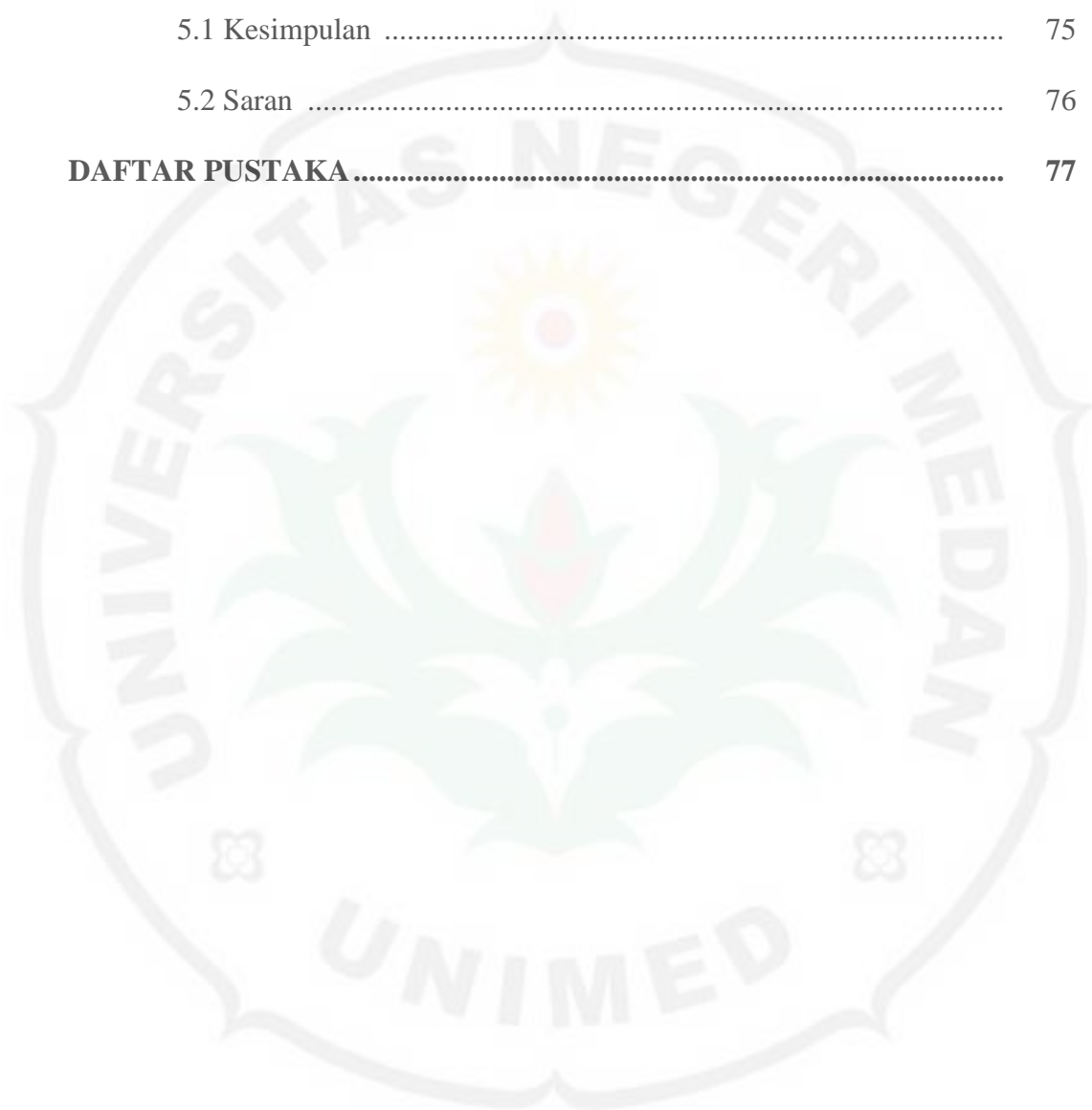


## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	8
2.1.1 Pengertian Belajar.....	8
2.1.2 Pengertian Kreativitas.....	10
2.1.3 Ciri-ciri Kreativitas .....	13
2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	15
2.1.5 Model Pembelajaran .....	18
2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .....	19

2.1.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran ST.....	21
2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran ST.....	23
2.1.9 Hubungan Antara Kreativitas dan Model ST .....	25
2.1.10 Hakikat Belajar IPA.....	26
2.1.11 Materi IPA .....	29
2.2 Kerangka Konseptual.....	31
2.3 Hipotesis Tindakan .....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	35
3.4 Defenisi Operasional Variabel .....	36
3.5 Desain penelitian.....	36
3.6 Prosedur Penelitian .....	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.8 Teknik Analisis Data.....	43
3.9 Jadwal Penelitian .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	48
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I .....	48
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	59
4.2 Rekapitulasi Angka Kreativitas Siklus I dan II .....	70
4.3 Pembahasan.....	73

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>75</b>
5.1 Kesimpulan .....	75
5.2 Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>77</b>



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY