

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis	14
2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran	14
2.1.2 Hakikat Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i>	15
2.1.3 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i>	19
2.1.4 Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i>	23
2.1.4.1 Teori Belajar Perkembangan Kognitif Piaget	24
2.1.4.2 Teori Belajar Sosial Vygotsky	26
2.1.5 Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i> Menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	27
2.1.6 Pembelajaran Konvensional	31
2.1.7 <i>Macromedia Flash</i>	34
2.1.8 Kemampuan Berpikir Kreatif	35
2.1.8.1 Definisi Kemampuan Berpikir Kreatif	35
2.1.8.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	38
2.1.9 Keterampilan Proses Sains (KPS)	47
2.1.9.1 Definisi Keterampilan Proses Sains (KPS)	47
2.1.9.2 Indikator Keterampilan Proses Sains (KPS)	48
2.1.10 Penelitian yang Relevan	53
2.2 Kerangka Konseptual	58
2.2.1 Keterampilan Proses Sains Siswa yang diajarkan dengan Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i> menggunakan <i>Macromedia Flash</i> Lebih Baik dibandingkan dengan Pembelajaran Konvensional	58
2.2.2 Keterampilan Proses Sains Siswa yang Memiliki Kemampuan Berpikir Kreatif Tinggi Lebih Baik	

	dibandingkan dengan Siswa yang Memiliki Kemampuan Berpikir Kreatif Rendah	60
2.2.3	Interaksi antara Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i> menggunakan <i>Macromedia Flash</i> dan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa	61
2.3	Hipotesis Penelitian	63

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	64
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	64
3.3	Variabel Penelitian	64
3.4	Jenis dan Desain Penelitian	65
3.4.1	Jenis Penelitian	65
3.4.2	Desain Penelitian	65
3.5	Prosedur Penelitian	67
3.6	Teknik Pengumpulan Data	70
3.6.1	Tes Keterampilan Proses Sains	70
3.6.2	Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	71
3.7	Analisis Data Uji Coba Instrumen	71
3.7.1	Validitas Tes	71
3.7.1.1	Validitas Isi	72
3.7.1.2	Validitas Prediktif	72
3.7.2	Reliabilitas Tes	74
3.8	Teknik Analisis Data	75
3.8.1.	Analisis Secara Deskriptif	75
3.8.2.	Analisis Secara Inferensial	76
3.8.2.1	Uji Normalitas	76
3.8.2.2	Uji Homogenitas	77
3.8.2.3	Uji Hipotesis	78

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	80
4.1.1	Deskripsi Data Pretes dan Postes Keterampilan Proses Sains	80
4.1.2	Pengujian Persyaratan Analisis Data	81
4.1.2.1	Uji Normalitas Data Pretes dan Postes	81
4.1.2.2	Uji Homogenitas Data Pretes dan Postes	85
4.1.2.3	Uji t Pretes	85
4.1.3	Deskripsi Data Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	86
4.1.4	Analisis Hasil Penelitian	89
4.1.4.1	Analisis Data Pretes dan Postes Keterampilan Proses Sains	89
4.1.4.2	Analisis Hasil Keterampilan Proses Sains (KPS) Berdasarkan Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif	90
4.1.5	Pengujian Hipotesis	92

4.1.6	Persen (%) Peningkatan Keterampilan Proses Sains	104
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	105
4.2.1	Keterampilan Proses Sains Siswa yang diajarkan dengan Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i> menggunakan <i>Macromedia Flash</i> Lebih Baik dibandingkan dengan Pembelajaran Konvensional	105
4.2.2	Keterampilan Proses Sains Siswa yang Memiliki Kemampuan Berpikir Kreatif Tinggi Lebih Baik dibandingkan dengan Siswa yang Memiliki Kemampuan Berpikir Kreatif Rendah	107
4.2.3	Interaksi antara Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i> menggunakan <i>Macromedia Flash</i> dan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	112
5.2	Saran	113
DAFTAR PUSTAKA		114