

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Abstract	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	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 TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1. Kerangka Teoritis	14
2.1.1. Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i>	14
2.1.2. Pembelajaran Konvensional	20
2.1.3. Kreativitas	22
2.1.4. Keterampilan Proses Sains	26
2.1.5. Komik Fisika	31
2.2. Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i>	32
2.2.1. Teori Belajar Konstruktivisme	32
2.2.2. Teori Belajar Bermakna David Ausebel	35
2.2.3. Teori Penemuan Jerome Brunner	37
2.3. Penelitian yang Relevan	38
2.4. Kerangka Konseptual	42
2.4.1 Keterampilan Proses Sains Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i> dengan Menggunakan Komik Fisika Lebih Baik Dibandingkan Dengan Pembelajaran Konvensional. ...	42
2.4.2. Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Kelompok Siswa yang Memiliki Kreativitas Diatas Rata-Rata Lebih Baik Dibandingkan Kelompok yang Memiliki Kreativitas Dibawah Rata-Rata	44
2.4.3. Ada Interaksi Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i> dengan Menggunakan komik Fisika dan Kreativitas dan Pembelajaran Konvensional dengan Kreativitas terhadap Keterampilan proses Sains Siswa	45
2.5. Hipotesis Penelitian	47

BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1. Lokasi Dan Waktu Penelitian	49
3.1.1. Lokasi Penelitian	49
3.1.2. Waktu Penelitian	49
3.2. Populasi Dan Sampel Penelitian	49
3.2.1. Populasi Penelitian	49
3.2.2. Sampel Penelitian	49
3.3. Variabel Penelitian	49
3.4. Jenis Dan Desain Penelitian	50
3.4.1. Jenis Penelitian	50
3.4.2. Desain Penelitian	50
3.5. Prosedur Penelitian	52
3.6. Instrumen Penelitian	54
3.6.1. Instrumen Tes Keterampilan Proses Sains	55
3.6.2. Instrumen Kreativitas.....	57
3.7. Teknik Analisis Tes	58
3.7.1. Validasi Isi	58
3.7.2. Teknik Analisis Data	59
3.7.2.1. Menentukan Mean	59
3.7.2.2. Menentukan Standar Deviasi	60
3.7.2.3. Uji Normalitas	60
3.7.2.4. Uji Homogenitas	61
3.7.2.5. Uji Hipotesis	61
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 65
4.1. Hasil Penelitian	65
4.1.1. Analisis Statistika dan Hasil Penelitian Pra pembelajaran	65
4.1.1.1. Uji Normalitas	67
4.1.1.2. Uji Homogenitas	67
4.1.1.3. Uji Kesamaan Rerata (Uji-t)	68
4.1.2. Kreativitas Siswa	69
4.1.3. Analisis Statistika dan Hasil Penelitian Pasca pembelajaran	70
4.1.3.1. Uji Normalitas	73
4.1.3.2. Uji Homogenitas	73
4.1.3.3. Deskripsi KPS Berdasarkan Kreativitas Siswa	74
4.1.4. Pengujian Hipotesis	76
4.2. Pembahasan	79
4.2.1. KPS dengan Model Pembelajaran <i>Inquiry Training</i> dengan Menggunakan Komik Fisika Lebih Baik Diband- ingkan dengan Pembelajaran Konvensional	79
4.2.2. KPS pada Kelompok yang Memiliki Kreativitas Diatas Rata-rata Lebih Baik Dibandingkan dengan yang Di-	

	Bawah Rata-rata	82
4.2.3.	Ada Interaksi Model Pembelajaran Inquiry Training dengan Menggunakan Komik Fisika dan Kreativitas untuk Meningkatkan KPS Siswa	83
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1.	Kesimpulan	87
5.2.	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89



THE
Character Building
UNIVERSITY