

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	<i>i</i>
ABSTRACT	<i>ii</i>
KATA PENGANTAR	<i>iii</i>
DAFTAR ISI	<i>v</i>
DAFTAR TABEL	<i>vii</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>ix</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>x</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	9
1.7. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teoritis	11
2.1.1. Keterampilan Berpikir Kritis	11
2.1.2. Keterampilan Berpikir Kreatif	15
2.1.3. Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif	23
2.1.4. Model Pembelajaran	23
2.1.4.1 Model Pembelajaran Inkuiri	24
2.1.4.2 Model Pembelajaran <i>Guided Inquiry</i>	25
2.1.5. Pembelajaran Konvensional	33
2.1.6. Media Pembelajaran	35
2.1.7. Fluida Statis	40
2.2. Penelitian yang Relevan	48
2.3. Kerangka Konseptual	51
2.4. Hipotesis Penelitian	53
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	55
3.2. Populasi dan Sampel	55
3.2.1. Populasi Penelitian	55
3.2.2. Sampel Penelitian	55
3.3. Variabel Penelitian	55

3.4. Jenis dan Desain Penelitian	56
3.4.1. Jenis Penelitian	56
3.4.2. Desain Penelitian	56
3.5. Prosedur Penelitian	58
3.6. Instrumen Penelitian	61
3.6.1. Tes Keterampilan Berpikir Kritis	61
3.6.2. Tes Keterampilan Berpikir Kreatif	62
3.7. Teknik Pengumpulan Data	62
3.7.1. Validitas Instrumen	62
3.8. Teknik Analisis Data	63
3.8.1. Menentukan Mean	63
3.8.2. Menentukan Standar Deviasi	63
3.8.3. Uji Normalitas	64
3.8.4. Uji Homogenitas	65
3.8.5. Uji Hipotesis	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	69
4.1.1. Analisis Data Pretes	70
4.1.1.1 Uji Normalitas	72
4.1.1.2 Uji Homogenitas	73
4.1.1.3 Uji Kesamaan Nilai Rata-Rata	74
4.1.2. Tahap Perlakuan	75
4.1.3. Analisis Data Postes	76
4.1.3.1 Uji Normalitas	79
4.1.3.2 Uji Homogenitas	80
4.1.4. Pengujian Hipotesis	80
4.2. Pembahasan	82
4.2.1. Pengaruh <i>Guided Inquiry Learning</i> Berbantuan Simulasi Komputer Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis	84
4.2.2. Pengaruh <i>Guided Inquiry Learning</i> Berbantuan Simulasi Komputer Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif	87
4.2.3. Hubungan Antara Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	93
5.1. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	100