

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
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	7
1.7 Defenisi Operasional	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Belajar dan Hasil Belajar	9
2.2. Kreativitas	11
2.3. Pembelajaran Berbasis Masalah	14
2.4. Advance Organizer	16
2.5. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	20
2.6. Media Benda Riil Pada Pembelajaran	23
2.7. Larutan Penyangga	24
2.8. Hipotesis Penelitian	29
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.2. Populasi dan Sampel	31
3.3. Desain Penelitian	31
3.4. Variabel Penelitian	33
3.5. Prosedur Penelitian	33
3.6. Teknik Pengumpulan Data	35
3.7. Instrumen Penelitian	35
3.8. Uji Coba Instrumen Penelitian	35
3.8.1. Validitas Tes	36
3.8.2. Taraf Kesukaran	36
3.8.3. Daya Pembeda	36
3.8.4. Reliabilitas Tes	37
3.9. Teknik Analisa Data	38

3.9.1. Analisa Deskriptif	38
3.9.2. Analisa Inferensial	38
3.9.3. Tingkat Pemahaman Konsep (Hasil Belajar)	38
3.9.4. Penilaian Observasi Kreativitas Siswa	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Analisis Instrumen Penelitian	40
4.1.1. Hasil Uji Validitas	40
4.1.2. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	40
4.1.3. Hasil Uji Daya Pembeda	40
4.1.4. Hasil Uji Reliabilitas	41
4.2. Deskripsi Data Penelitian	41
4.3. Uji Persyaratan Analisis	43
4.3.1. Hasil Uji Normalitas	43
4.3.2. Hasil Uji Homogenitas	44
4.4. Hasil Uji Hipotesis	44
4.5. Pembahasan Hasil Penelitian	47
4.5.1. Model Pembelajaran Optimal Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa	47
4.5.2. Model Pembelajaran Optimal Dalam Peningkatan Kreativitas Siswa	49
4.5.3. Interaksi Antara Strategi Pembelajaran dengan Media Pembelajaran	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	52
5.2. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54