

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1 Berpikir Kreatif.....	10
2.1.2 Layanan Penguasaan Konten	20
2.1.3 Game Edutainment.....	30
2.2 Penelitian Yang Relevan	47
2.3 Kerangka Berpikir	48
2.4 Hipotesis Penelitian	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1 Jenis Penelitian	51
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	53
3.3 Populasi dan Sampel.....	54
3.4 Variabel Penelitian	55
3.5 Teknik Pengumpulan Data	57
3.6 Teknik Analisis Data	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	62
4.2 Persiapan Penelitian.....	63
4.2.1 Persiapan Administrasi	63
4.2.2 Persiapan Alat Ukur	63
4.3 Pelaksanaan Penelitian	64
4.4 Hasil Uji Coba Instrumen.....	66
4.4.1 Uji Validitas	66
4.4.2 Hasil Uji Reliabilitas	67
4.5 Deskripsi Hasil Penelitian	67
4.5.1 Deskripsi Sampel Penelitian	67
4.5.2 Kategorisasi Berpikir Kreatif	68
4.5.3 Data Hasil Pre-Test Berpikir Kreatif	69
4.5.4 Data Hasil Post-Test Berpikir Kreatif.....	71
4.5.5 Hasil Analisis Pre-Test dan Post-Test Berpikir Kreatif	72
4.5.6 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Aspek Berpikir Kreatif.....	74
4.6 Pengujian Hipotesis	86
4.7 Pembahasan Penelitian	88
4.8 Keterbatasan Penelitian	91
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran	94
 DAFTAR PUSTAKA.....	 96
LAMPIRAN.....	101