

DAFTAR ISI

halaman

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Defenisi Oprasional	9
G. Kerangka Pemikiran	10
H. Hipotesis	15
I. Metodelogi Penelitian	15
1. Menentukan jenis data	15
2. Lokasi penelitian	16
3. Populasi dan sampel	16
4. Metode dan desain penelitian	17

5.	Prosedur penelitian	18
6.	Instrumen penelitian	22
7.	Analisis instrumen	23
8.	Analisis data	26
BAB II ANALISIS GERAK HARMONIK SEDERHANA MENGGUNAKAN SOFTWARE <i>TRACKER</i> UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK		34
A.	Media Pembelajaran	34
1.	Pengertian media pembelajaran	34
2.	Macam-macam media pembelajaran	34
B.	<i>Software Tracker</i>	36
1.	Pengertian <i>Software Tracker</i>	36
2.	Tujuan penggunaan <i>Software Tracker</i> dalam pembelajaran ...	38
3.	Langkah-langkah penggunaan <i>Software Tracker</i> dalam pembelajaran	38
C.	Keterampilan Berpikir Kreatif	42
1.	Penegertian berpikir kreatif	42
2.	Indikator keterampilan berpikir kreatif	44
3.	Pentingnya keterampilan berpikir kreatif	52
D.	Implementasi <i>Software Tracker</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir keatif	53
E.	Materi Gerak Harmonik Sederhana	54
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		59

A. Deskripsi Keterlaksanaan <i>Software Tracker</i> dalam pembelajaran .	59
1. Pertemuan Pertama	60
2. Pertemuan Kedua	67
3. Pertemuan Ketiga	74
B. Gambaran Keterlaksanaa Pembelajaran dengan Menggunakan <i>Software Tracker</i>	81
1. Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik pada Pembelajaran Pertemuan Pertama	82
2. Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik pada Pembelajaran Pertemuan Kedua	84
3. Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik pada Pembelajaran Pertemuan Ketiga	88
C. Analisis Tes Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik	91
1. Analisis tes keterampilan berpikir kreatif peserta didik	91
2. Skor <i>pretest</i> , <i>posttest</i> , dan <i>N-gain</i> untuk setiap sub konsep	93
3. Skor <i>pretest</i> , <i>posttest</i> , dan <i>N-gain</i> untuk setiap sub indikator ..	94
4. Pengujian Hipotesis	95
D. Temuan dan Pembahasan	97
1. Keterlaksanaan pembelajaran dengan <i>software tracker</i>	97
2. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif	98
3. Analisis hasil LKPD berkaitan dengan hasil <i>pretes</i> dan <i>posttest</i>	100

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN 102

A. Simpulan 102

B. Saran 102

DAFTAR PUSTAKA 104

LAMPIRAN - LAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG