

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Operasional.....	10
F. Kerangka Berpikir	12
G. Hipotesis.....	15
H. Hasil Penelitian Terdahulu	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Model <i>Problem Based Learning</i>	20
B. Model <i>Discovery Learning</i>	22
C. <i>Virtual Laboratory: PhET Simulation</i>	25
D. Keterampilan Berpikir Kreatif.....	29
E. Keterkaitan antara Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>PhET Simulation</i> terhadap Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif.....	31

F. Keterkaitan antara Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan <i>PhET Simulation</i> terhadap Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	33
G. Materi Momentum dan Impuls.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	39
B. Jenis dan Sumber Data	40
C. Teknik Pengumpulan Data	41
D. Teknik Analisis instrumen	43
E. Teknik Analisis Data.....	49
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Data	56
B. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	73
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	103