

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
MOTTO HIDUP	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	v
PEDOMAN PENGGUNAAN	vi
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	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Operasional	11
F. Kerangka Berpikir	13
G. Hipotesis	17
H. Hasil Penelitian Terdahulu.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	20
B. Model <i>Discovery Learning</i>	26
C. <i>Articulate Storyline</i>	32
D. Keterampilan Berpikir Kreatif.....	33
E. Keterkaitan Model <i>Project Based Learning</i> dengan Keterampilan Berpikir Kreatif.....	37

F. Keterkaitan Model <i>Discovery Learning</i> dengan Keterampilan Berpikir Kreatif.....	39
G. Materi Kinematika Gerak Lurus.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	50
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	50
B. Data Jenis dan Sumber	51
D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
E. Analisis Instrumen Penelitian.....	54
F. Teknik Analisis Data.....	63
G. Tempat dan Waktu Penelitian	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Data	70
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	89
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	92
BAB V PENUTUP.....	124
A. Kesimpulan.....	124
B. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	133