

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Kerangka Berpikir	8
F. Hipotesis	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	15
B. Media Pembelajaran <i>Padlet</i>	21
C. Keterampilan Berpikir Kreatif	24
D. Materi Inovasi Teknologi Biologi	27
E. Keterkaitan antara Model CPS berbantu Media <i>Padlet</i> , Keterampilan Berpikir Kreatif dan Materi Inovasi Teknologi Biologi	37
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 Data	45
E. Tempat, Waktu dan Alur Penelitian	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian.....	57
B. Pembahasan Penelitian	68
BAB V PENUTUP.....	97
A. Simpulan.....	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	109

