

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah Penelitian .....	6
D. Rumusan Masalah Penelitian .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Struktur Organisasi Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Konsep Belajar dan Pembelajaran .....	10
1. Konsep Belajar .....	10
2. Konsep Pembelajaran .....	10
B. Model Pembelajaran .....	12
C. Model Pembelajaran Berbasis Proyek .....	13
1. Konsep Pembelajaran Berbasis Proyek .....	13
2. Prosedur Pembelajaran Berbasis Proyek .....	14
3. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek .....	16
4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek .....	19
5. Komponen Pembelajaran Berbasis Proyek .....	22
6. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Proyek .....	22
D. Kreativitas .....	23

Irwan Nurwiansyah, 2016

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP  
PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN  
KOMUNIKASI (TIK)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Definsi Kreativitas .....	23
2. Ciri-Ciri Kreativitas .....	26
3. Asumsi Tentang Kreativitas .....	28
E. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) .....	29
1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) .....	29
2. Tujuan Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) .....	30
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) .....	31
4. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) .....	31
F. Kerangka Pemikiran .....	31
G. Hipotesis .....	32
1. Hipotesis Umum .....	32
2. Hipotesis Khusus .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	34
1. Lokasi Penelitian .....	34
2. Subjek Penelitian .....	34
B. Desain Penelitian .....	34
C. Metode Penelitian .....	35
D. Definisi Operasional .....	36
E. Instrumen Penelitian .....	36
1. Validitas .....	36
2. Reliabilitas .....	37
F. Teknik Pengumpulan Data .....	38
G. Teknik Analisis Data .....	39
1. Uji Normalitas .....	39
2. Uji Homogenitas .....	39
3. Uji Hipotesis .....	40
H. Prosedur Penelitian .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>

A. Deskripsi Hasil Penilitan.....	42
1. Deskripsi Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....	42
2. Hasil Penelitian Tentang Kreativitas Siswa .....	43
3. Hasil Uji Normalitas .....	47
4. Hasil Uji Homogenitas .....	49
5. Hasil Uji Hipotesis .....	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	58
1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Peningkatan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) .....	58
2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Peningkatan Kreativitas Dimensi <i>Person</i> Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	62
3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Peningkatan Kreativitas Dimensi <i>Process</i> Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	64
4. Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Peningkatan Kreativitas Dimensi <i>Product</i> Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	65
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>67</b>
A. Simpulan .....	67
B. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	