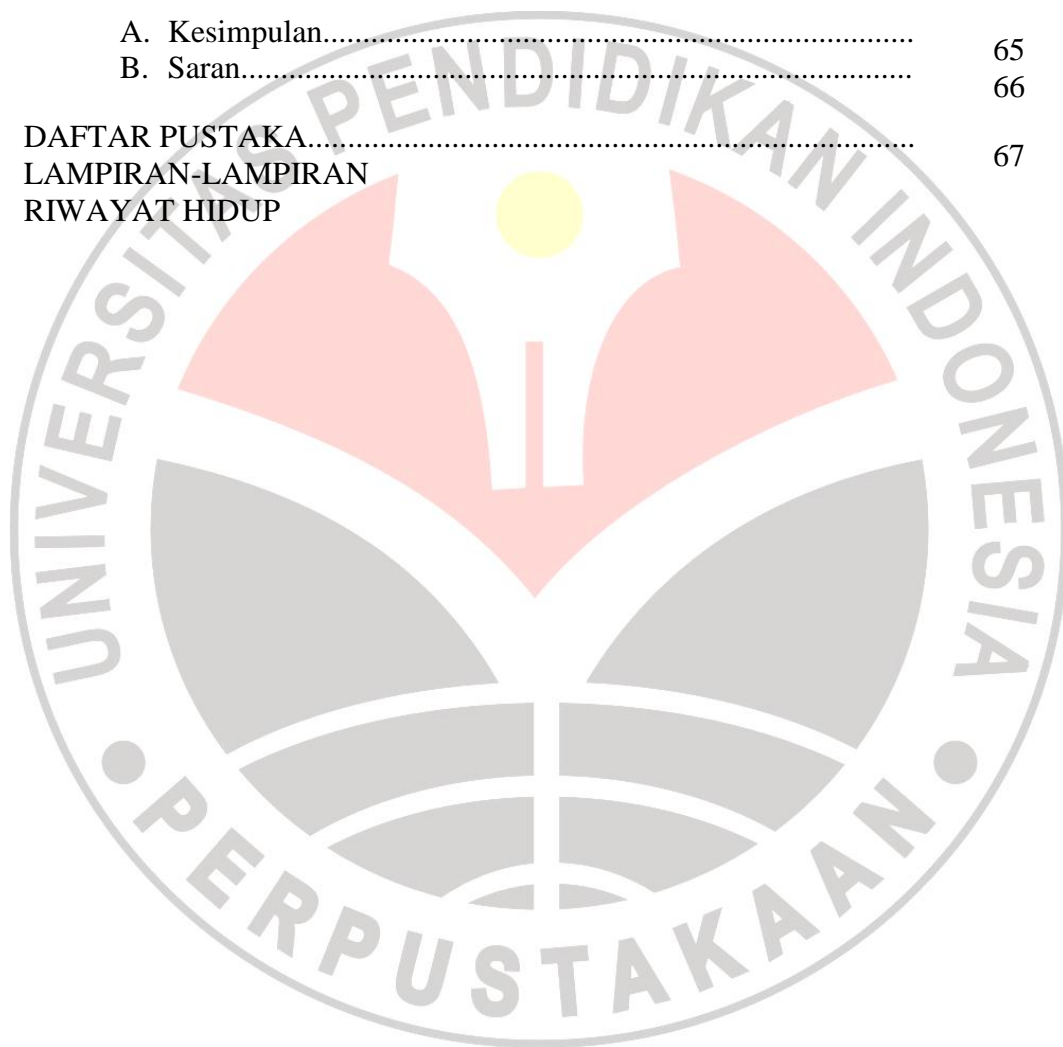


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Pertanyaan Penelitian.....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat penelitian	5
BAB II. PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN BERPIKIR KREATIF PADA KONSEP ARCHAEBACTERIA DAN EUBACTERIA.....	6
A. Belajar dan Hasil Belajar.....	6
B. Berpikir Kreatif.....	8
C. Multimedia Animasi.....	13
D. Archaeobacteria dan Eubacteria.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	19
B. Desain dan Model Penelitian.....	19
C. Definisi Operasional.....	21
D. Prosedur Penelitian.....	21
E. Instrumen Penelitian.....	24
F. Teknik Pengolahan Data.....	26
G. Analisis Pengolahan Data.....	27
H. Uji Instrumen Penelitian.....	27
I. Alur Penelitian.....	31
J. Analisis Butir Soal.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Pelaksanaan Siklus 1 dan Siklus 2.....	35
1. Pelaksanaan Siklus 1.....	35

2. Pelaksanaan Siklus 2.....	36
B. Hasil Penelitian.....	37
C. Pembahasan.....	44
1. Hasil Belajar.....	44
2. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	49
3. Respon Siswa.....	58
4. Wawancara Guru.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

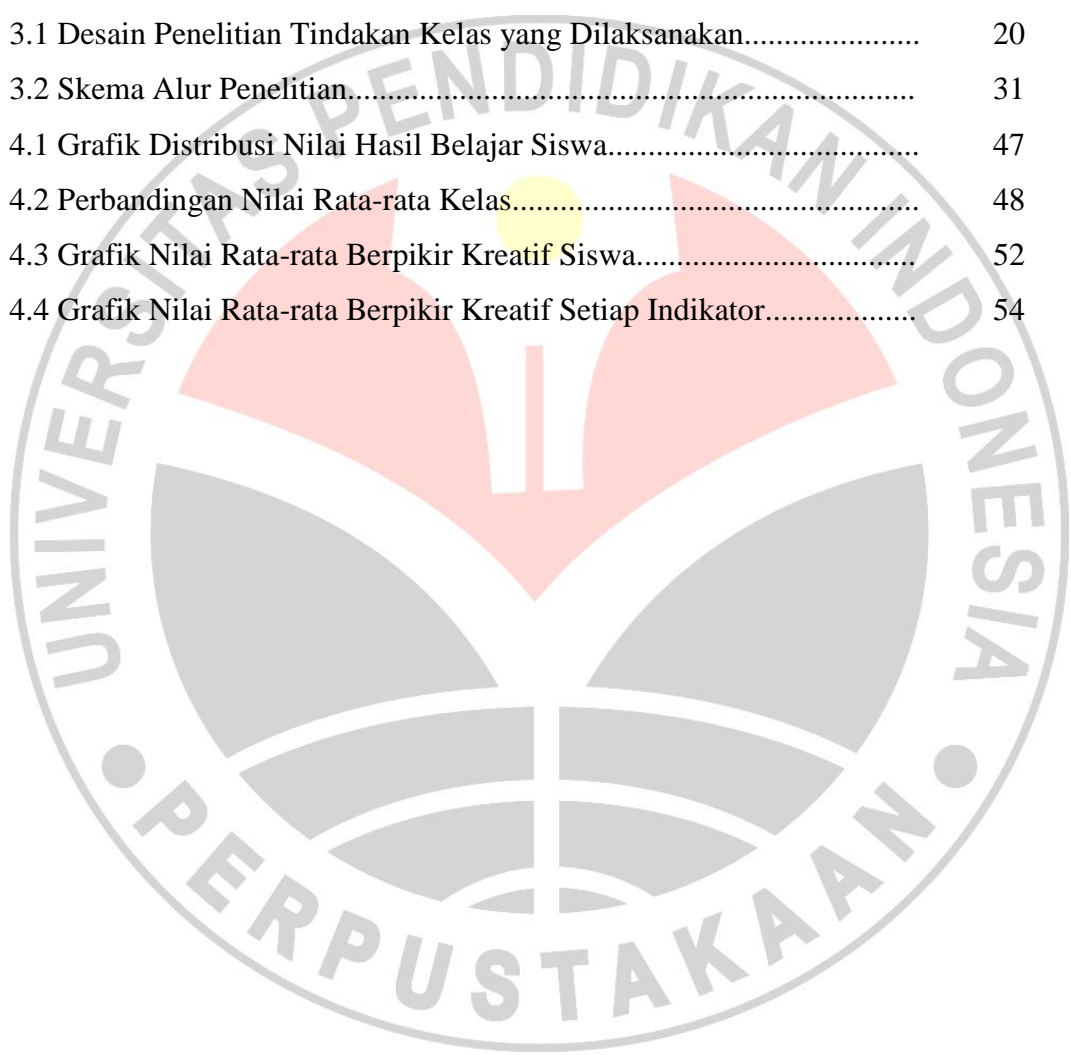


DAFTAR TABEL

1.1 Data Nilai UAS Kelas X Tahun 2011/2012.....	
2.1 Indikator Berpikir Kreatif.....	
2.2 Rincian Materi Archaeobacteria dan Eubacteria.....	
3.1 Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	
3.2 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	
3.3 Kisi-kisi Wawancara Guru	
3.4 Kriteria Indeks Gain	
3.5 Kriteria Koefisien Reliabilitas	
3.6 Kriteria Indeks Validitas	
3.7 Klasifikasi Daya Pembeda.....	
3.8 Kriteria Tingkat Kesukaran	
3.9 Analisis Butir Soal.....	
4.1 Nilai Hasil Belajar Siswa.....	
4.2 Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	
4.3 Nilai Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	
4.4 Distribusi Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa.....	
4.5 Distribusi Nilai Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	
4.6 Nilai Rata-rata Indikator Berpikir Kreatif Siswa.....	
4.7 Distribusi Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	
4.8 Rekapitulasi Respon Siswa Siklus 1 dan siklus 2.....	
4.9 Hasil Wawancara dengan Guru.....	
4.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Siswa dan Guru.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	14
2.2 Struktur sel bakteri.....	16
2.3 Perkembangbiakan Bakteri Secara Aseksual dan Seksual.....	17
3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas yang Dilaksanakan.....	20
3.2 Skema Alur Penelitian.....	31
4.1 Grafik Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa.....	47
4.2 Perbandingan Nilai Rata-rata Kelas.....	48
4.3 Grafik Nilai Rata-rata Berpikir Kreatif Siswa.....	52
4.4 Grafik Nilai Rata-rata Berpikir Kreatif Setiap Indikator.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. RPP dan <i>Story Board</i> Media	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	69
2. <i>Story Board</i> Multimedia.....	78
B. Instrumen	
1. Soal Pilihan Ganda.....	79
2. Rubrik Soal Penilaian Berpikir Kreatif.....	92
3. Lembar Kegiatan Siswa (LKS).....	99
4. Lembar Observasi Kegiatan Guru.....	106
5. Lembar Observasi Kegiatan Siswa.....	110
6. Angket Respon Siswa.....	114
7. Penilaian Produk.....	116
8. Rubrik Wawancara dengan Guru.....	118
C. Rekapitulasi Nilai	
1. Rekapitulasi Hasil Belajar.....	119
2. Rekapitulasi Perhitungan Indeks Gain Hasil Belajar.....	121
3. Rekapitulasi Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	123
4. Rekapitulasi Perhitungan Indeks Gain Berpikir Kreatif.....	125
5. Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	126
6. Analisis Uji Instrumen PG.....	128
7. Analisis Uji Instrumen Uraian.....	136
D. Perizinan	
1. Izin Penelitian.....	139
2. Keterangan Pelaksanaan Uji Instrumen.....	140
3. Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	141
E. Dokumentasi	
1. Foto Kegiatan Belajar.....	

2. Gambar Multimedia Animasi.....	142
	143

