

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB IPENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Hipotesis Penelitian	5
1.6. Anggapan Dasar.....	6
BAB II TINJAUAN TEORITIS	7
2.1. Hasil Belajar.....	7
2.1.1. Pengertian Belajar.....	7
2.1.2. Pengertian Hasil Belajar.....	10
2.1.3. Jenis-jenis Hasil Belajar.....	12
2.1.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	12
2.1.5. Manfaat Hasil Belajar	14
2.1.6. Cara Mengukur Hasil Belajar	14
2.2. <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>	16
2.2.1. Pengertian <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>	16

2.2.2. Ciri-ciri <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>	19
2.2.3. Tujuan <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>	20
2.2.4. Langkah-langkah <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>	21
2.2.5. Kelebihan dan Kelemahan <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>	28
2.3. Materi Sistem Gerak Pada Manusia.....	30
2.3.1. Pengertian Sistem Gerak Pada Manusia	30
2.3.2. Tulang	30
2.3.3. Penyakit yang Berhubungan dengan Sistem Gerak pada Manusia	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
3.2. Pendekatan/Jenis Penelitian	41
3.3. Populasi dan Sampel	41
3.3.1. Populasi.....	41
3.3.2. Sampel.....	42
3.4. Metode dan Variabel Penelitian.....	42
3.4.1. Metode Penelitian	42
3.4.2. Variabel Penelitian.....	43
3.5. Instrumen Penelitian	43
3.5.1. Uji Validitas	44
3.5.2. Uji Reliabilitas	44
3.6. Teknik Analisa Data.....	45

3.6.1. Uji Hipotesis	45
3.7. Langkah-Langkah Pengumpulan Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Hasil Penelitian	48
4.1.1. Hasil Nilai Postest Siswa Kelas XI MIPA 2 yang Menerapkan Model Pembelajaran Osborn-Parne dengan Menggunakan Metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	48
4.2. Uji Hipotesis	50
4.3. Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP	55
5.1. Kesimpulan	55
5.2. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Rekapitulasi Populasi.....	42
Tabel 4.2. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Postes Siswa Kelas XI MIPA 2 Yang Menerapkan Model Pembelajaran Osborn-Parne dengan Menggunakan Metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Tulang Tengkorak	32
Gambar 2.2. Ruas Tulang Belakang, Tulang Dada, Rusuk, Tulang Pinggul, Tulang Bahu	33
Gambar 2.3. Rangka Anggota Gerak Bagian Atas	35
Gambar 2.4. Rangka Anggota Gerak Bagian Bawah	36
Gambar 2.5. Gangguan pada Tulang Belakang	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) Kelas XI MIPA 2 Dengan Model Pembelajaran Osborn-Parne Menggunakan Metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	60
Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Sebelum Penerapan Pembelajaran Osborn-Parne dengan Menggunakan Metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	65
Lampiran 3 Uji Sebelum Menerapkan Pembelajaran Osborn-Parne dengan Menggunakan Metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	66
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Uji Sebelum Penerapan Pembelajaran Osborn-Parne dengan Menggunakan Metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	71
Lampiran 5 Perhitungan Uji Validitas.....	72
Lampiran 6 Perhitungan Uji Reliabilitas.....	76
Lampiran 7 Soal Pretes Sebelum Penerapan Pembelajaran Osborn-Parne dengan Menggunakan Metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	78
Lampiran 8 Kunci Jawaban Pretes Penerapan Pembelajaran Osborn-Parne dengan Menggunakan Metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	82
Lampiran 9 Soal Postes Penerapan Pembelajaran Osborn-Parne dengan Menggunakan Metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	83
Lampiran 10 Kunci Jawaban Postes Penerapan Pembelajaran Osborn-Parne dengan Menggunakan Metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	87
Lampiran 11 Tabel Nilai Hasil Pretes dan Postes dan Hasil Peningkatan Siswa Kelas XI MIPA 2 Menerapkan Pembelajaran Osborn-Parne dengan menggunakan metode <i>Creative Problem Solving</i> (CPS).....	88

Lampiran 12	Hasil Dokumentasi Penelitian di Kelas XI MIPA 2 Menerapkan Pembelajaran Osborn-Parne dengan Menggunakan Metode Creative Problem Solving (CPS)	92
Lampiran 13	Nilai-nilai r Product Momen	96
Lampiran 14	Nilai-nilai Dalam Distribusi t	97
Lampiran 15	SK Pembimbing dari Universitas Samudra	98
Lampiran 16	Surat Izin Penelitian dari Universitas Samudra	99
Lampiran 17	Surat Izin Penelitian dari Perpustakaan Daerah	100
Lampiran 18	Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	101
Lampiran 19	Surat Balasan Penelitian dari SMA Negeri 4 Kota Langsa	102
Lampiran 20	Biodata Penulis	103