

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah Penelitian	5
E. Manfaat Hasil Penelitian	
1. Teoritis	6
2. Praktis	6
BAB II. KAJIAN TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGUJIAN	
HIPOTESIS	8
A. Deskripsi Teoritik	8
1. Hakikat Kreativitas	8
a. Pengertian Kreativitas	8
b. Ciri-ciri Kreativitas	10
c. Tahapan dalam Kreativitas	11
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	12
2. Pengertian Belajar	13
3. Hakikat IPA	15
4. Karakteristik Siswa Kelas II SD	16

5. Pengertian Kreativitas Belajar IPA	18
6. Hakikat Permainan Edukatif	19
a. Pengertian Permainan	19
b. Pengertian Edukatif	21
c. Pemanfaatan Bermain oleh Guru	22
d. Alat Permainan Edukatif	23
7. Langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Bermain dan Metode Ceramah	24
B. Hasil Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	27
D. Hipotesis Penelitian	28

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Tujuan Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Metode dan Desain Penelitian	29
1. Metode Penelitian	29
2. Desain Penelitian	30
D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	31
1. Populasi	31
2. Sampel	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Definisi Konseptual	33
2. Definisi Operasional	33
3. Kisi-Kisi Instrumen	34
4. Kalibrasi Instrumen	37
a. Pengujian Validitas	37
b. Perhitungan Reliabilitas	38
F. Teknik Analisis Data	38
1. Uji Persyaratan Analisis	38
a. Uji Normalitas	39

b. Uji Homogenitas	39
2. Analisis Data	40
G. Hipotesis Statistik	41

BAB IV.