

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I .....	1
A.    Latar Belakang Masalah .....	1
B.    Identifikasi Masalah.....	4
C.    Pembatasan Masalah.....	4
D.    Rumusan Masalah .....	5
E.    Tujuan Penelitian.....	5
F.    Manfaat Penelitian .....	5
BAB II.....	7
A.    Deskripsi Konseptual .....	7
1.    Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas .....	7
2.    Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA di SDS Rachmani.....	9
B.    Kajian Penelitian yang Relevan .....	12
C.    Kerangka Berpikir.....	15
BAB III.....	17
A.    Pendekatan dan Metode Penelitian .....	17
B.    Tempat dan Waktu Penelitian .....	18
C.    Subjek Penelitian atau Sumber Data .....	18
D.    Teknik Prosedur Pengumpulan Data .....	19
1.    Angket Kemampuan Berpikir Kreatif.....	19
2.    Wawancara.....	21
E.    Teknik Analis Data .....	22
1.    Reduksi Data.....	23
2.    Penyajian Data .....	23
3.    Penarikan Kesimpulan .....	24
BAB IV .....	25

Hasil Penelitian .....	25
1. Bagaimana Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Siswa Kelas IV di SDS Rachmani .....	27
2. Faktor Kemampuan Berpikir Kreatif di SDS Rachmani.....	30
B. Hasil Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar Di Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas .....	30
C. Pembahasan.....	33
1. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	34
BAB V .....	36
A. Kesimpulan .....	36
B. Saran .....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	39



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.2 Penelitian Relevan.....	14
Tabel 3.1 Skor Instrumen Angket .....	19
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Berpikir Kreatif.....	20
Tabel 3.3 Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif .....	20
Tabel 3.4 Instrumen Wawancara Guru.....	21
Tabel 4.1 Hasil Skor Instrumen Angket .....	28



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....16

