

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Ruang Lingkup Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. <i>Science, Technology, Engineering, Art, and, Mathematics</i>	12
B. Langkah-langkah dalam Pendekatan Pembelajaran STEAM.....	15
C. Ketarampilan Proses Sains	17
D. Suhu dan Pemuaian	23
E. Hipotesis Penelitian	33

BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Desain Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel	35
C. Teknik Pengumpulan Data	35
D. Instrumen Penelitian.....	37
E. Validitas dan Reabilitas Instrumen	38
F. Analisis Data	40
G. Jadwal Pelaksanaan	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Data	47
B. Pengujian Hipotesis.....	54
C. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR REFERENSI	69