

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Ruang Lingkup dan Batasaan Penelitian.....	12
F. Kerangka Berpikir.....	13
G. Hipotesis.....	14
H. Hasil Penelitian Terdahulu	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Kemampuan Berpikir Lateral Siswa Dalam Pembelajaran Matematika....	19
B. <i>Self Regulated</i> Siswa Dalam Pembelajaran Matematika	22
C. Model <i>Game-Based Learning</i> Dalam Pembelajaran Matematika	25
D. Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Matematika.....	31
E. Langkah-Langkah Model <i>Game-Based Learning</i> Berbantuan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Matematika.....	38
F. Penerapan Model <i>Game-Based Learning</i> Berbantuan Aplikasi Quizlet Pada Materi Penyajian Data	39
G. Ruang Lingkup Materi Penyajian Data Untuk Siswa Kelas VII.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	52
B. Jenis dan sumber data.....	53
C. Teknik Pengumpulan Data	54
D. Instrumen penelitian.....	55
E. Analisis instrumen penelitian.....	56
F. Teknik Analisis Data	66
G. Tempat dan Waktu Penelitian.....	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	74
A. Deskripsi Data.....	74
B. Hasil Penelitian	83
C. Pembahasan Hasil Penelitian	97
BAB V PENTUTUP	102
A. Simpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	1
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	312