

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Batasan Masalah.....	13
F. Kerangka Berpikir.....	13
G. Hipotesis.....	15
H. Penelitian Terdahulu.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	20
B. <i>Curiosity</i> Siswa.....	27
C. Model <i>Game Based Learning</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	30
D. Media <i>Flashcard</i>	36
E. Media <i>Tivecard</i>	53
F. Materi Peluang SMP Kelas VIII.....	61
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	65
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	65
B. Desain Penelitian.....	66
C. Jenis dan Sumber Data.....	67
D. Populasi dan Sampel.....	68
E. Instrumen Penelitian.....	69
F. Analisis Instrumen.....	76
G. Teknik Pengumpulan Data.....	85
H. Teknik Analisis Data.....	88
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	103
A. Hasil Penelitian.....	103

B. Hasil Analisis Data	136
C. Pembahasan Hasil Penelitian	182
BAB V PENUTUP.....	195
A. Simpulan	195
D. Saran.....	197
DAFTAR PUSTAKA.....	198
LAMPIRAN.....	207
RIWAYAT HIDUP.....	371

