

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Batasan Masalah	9
E. Definisi Operasional	10
F. Manfaat Penelitian	11
G. Kerangka Pemikiran	12
H. Hipotesis Penelitian	17
I. Metodologi Penelitian	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Pembelajaran	59
B. Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Android</i>	60
1. Pengertian Media Pembelajaran	60
2. Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	63
3. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Android</i>	65
4. Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis <i>Android</i>	69

C. Model Pembelajaran Konvensional	71
1. Pengertian Pembelajaran Konvensional	71
2. Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional	72
D. Kemampuan Kreatifitas Matematika	73
 BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	82
1. Gambaran Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Berbasis <i>Android</i>	82
2. Analisis Perbedaan Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Matematika ...	99
3. Analisis Perbedaan Pencapaian Kemampuan Kreatifitas Matematika	113
4. Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika dengan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	124
B. Pembahasan	130
 BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	135
B. Saran	138
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN	141