

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGGUNAAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Kerangka Berpikir.....	10
F. Hipotesis.....	13
G. Hasil Penelitian Terdahulu .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>
A. Pembelajaran dengan Model <i>Game Based Learning</i> .....	17
B. Aplikasi <i>Free Universal Algebra Equestion Solver</i> .....	20
C. Kemampuan Berpikir Aljabar .....	23
D. <i>Habits of Mind</i> .....	28
E. Materi Aljabar .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Pendekatan dan Metodologi Penelitian.....	36
B. Jenis dan Sumber Data .....	37
C. Instrumen Penelitian.....	38
D. Analisis Instrumen .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	48

G. Tempat dan Waktu Penelitian.....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Hasil Penelitian .....	62
B. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	65
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	90
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>96</b>
A. Simpulan .....	96
B. Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>98</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>231</b>

