

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Perumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kerangka Teori.....	10
2.1.1 Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Media Belajar.....	10
2.1.2 Kreativitas Siswa	21
2.1.3 Hasil Belajar	30
2.2 Penelitian yang Relevan	38
2.3 Kerangka Berfikir.....	43
2.4 Hipotesis Penelitian.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	45
3.2 Populasi dan Sampel	45

3.2.1 Populasi Penelitian.....	45
3.2.2 Sampel Penelitian	45
3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	46
3.3.1 Variabel Penelitian.....	46
3.3.2 Defenisi Operasional.....	47
3.4 Teknik Pengumpulan Data	48
3.4.1 Observasi	48
3.4.2 Dokumentasi	48
3.4.3 Angket.....	48
3.5 Uji Instrumen.....	50
3.5.1 Uji Validitas Angket	50
3.5.2 Uji Reliabilitas Angket	51
3.6. Uji Asumsi Klasik	52
3.6.1 Uji Normalitas.....	52
3.6.2 Uji Linearitas	53
3.6.3 Uji Multikolinearitas	54
3.7 Teknik Analisis Data	54
3.7.1 Analisis Regresi Linear Berganda	55
3.7.2 Uji Parsial (Uji t).....	55
3.7.3 Uji Simultan (Uji F).....	56
3.7.4 Koefisien Determinasi (R^2).....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	58
4.1.1 Uji Instrumen Penelitian	59
4.1.2 Uji Validitas Dan Reliabilitas Gadget Sebagai Media Belajar	60
4.1.3 Uji Validitas dan reliabilitas Variabel Kreativitas mahasiwa	62
4.2 Deskripsi Variabel Penelitian	65
4.2.1 Distribusi Frekuensi Variabel Gadget Sebagai Media Belajar	66
4.2.2 Distribusi Frekuensi Variabel Kreativitas Siswa	73
4.2.3 Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar	78
4.3 Uji Asumsi Klasik	81

4.3.1 Uji Normalitas.....	81
4.3.2 Uji Linearitas	82
4.3.3 Uji Multikolinearitas	84
4.4 Analisis Data Hasil Penelitian	85
4.4.1 Perhitungan Regresi Linear Berganda	85
4.5 Uji Statistik.....	87
4.5.1 Secara Parsial (Uji t)	87
4.5.2 Secara Simultan (Uji F).....	88
4.5.3 Koefisien Determinasi.....	89
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian.....	89
4.6.1 Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar (X1) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y)	90
4.6.2 Pengaruh Kreativitas Mahasiswa (X2) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y).....	92
4.6.3 Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar (X1) dan Pengaruh Kreativitas Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y)	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	

