

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar	8
2.1.1 Gadget Sebagai Media Belajar	8
2.1.1.1 Pengertian Gadget	8
2.1.1.2 Manfaat Gadget	9
2.1.1.3 Dampak Gadget	10
2.1.2 Media Belajar	11

2.1.2.1	Pengertian Media Belajar	11
2.1.2.2	Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
2.1.2.3	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	13
2.1.3	Penggunaan Gadget sebagai Media Belajar	15
2.1.3.1	Gadget Digunakan Sebagai Media Belajar Siswa	15
2.2	Kreativitas Siswa.....	15
2.2.1	Pengertian Kreativitas	15
2.2.2	Ciri-ciri Kepribadian Kreatif	17
2.2.3	Upaya Mengembangkan Kreativitas	19
2.3	Prestasi Belajar.....	20
2.3.1	Pengertian Prestasi Belajar	20
2.3.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	21
2.4	Penelitian Yang Relevan.....	24
2.5	Kerangka Berpikir.....	27
2.6	Hipotesis Penelitian.....	28
	BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	29
3.1.1	Lokasi Penelitian	29
3.1.2	Waktu Penelitian	29
3.2	Populasi dan Sampel	29
3.2.1	Populasi Penelitian	29
3.2.2	Sampel Penelitian	30
3.3	Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional	30

4.2.2 Uji Hipotesis	50
4.2.2.1 Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji t)	50
4.2.2.2 Uji Signifikansi Simultan (Uji F)	52
4.2.2.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)	53
4.3 Pembahasan Penelitian	53
4.3.1 Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar (X1) terhadap Prestasi Belajar (Y)	54
4.3.2 Pengaruh Kreativitas Belajar (X2) terhadap Prestasi Belajar (Y).....	55
4.3.3 Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar (X1) dan Kreativitas Belajar (X2) Terhadap Prestasi Belajar (Y)	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

