

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Grafik	xi
Daftar Lampiran	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Peneliti	5
1.6 Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Kerangka Teori	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	11
2.1.3 Pengertian Kreativitas Belajar	12
2.1.4 Ciri – Ciri Kreativitas	14
2.1.5 Fase – Fase Kreativitas	16
2.1.6 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas	17
2.1.7 Faktor Pendorong dan Penghambat Kreativitas	18
2.1.8 Hakikat Pembelajaran Matematika	18

2.1.9 Model <i>Make a Match</i> (Mencari Pasangan)	22
2.1.10 Langka – Langka Penggunaan Model <i>Make A Match</i>	24
2.1.11 Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Make A Match</i>	24
2.2 Kerangka Konseptual	25
2.1 Hipotesis Tindakan	26

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	27
3.4 Definisi Operasional Variabel	28
3.5 Desain Penelitian	28
3.6 Prosedur Penelitian	29
3.1 Teknik Pengumpulan Data	35
3.8 Teknik Analisis Data	40
3.9 Jadwal Penelitian	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Profil Tempat Penelitian	43
4.1.2 Kondisi Awal	44
4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I	46
4.1.4 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan II	54
4.1.5 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan I	61
4.1.6 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan II	67
4.1 Pembahasan Penelitian	76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	83
Daftar Pustaka.....	85

