

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Hasil Penelitian	8
E. Kerangka Pemikiran	8
F. Hipotesis Penelitian.....	10
G. Hasil Penelitian yang Relevan.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	14
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	14
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	15
3. Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	20
B. Teknologi dalam Pembelajaran Matematika	21
1. Pengertian Teknologi dalam Pembelajaran Matematika	21
2. Teori yang Melandasi Pembelajaran berbantuan Teknologi Komputer ...	22
C. Aplikasi <i>The Geometer's Sketchpad</i>	25
1. Pengertian <i>The Geometer's Sketchpad</i>	25
2. Cara Menginstall Aplikasi <i>The Geometer's Sketchpad</i>	26
3. Mengoperasikan Aplikasi <i>The Geometer's Sketchpad</i>	27
D. Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	36
B. Jenis dan Sumber Data.....	37

	Halaman
1. Jenis Data.....	37
2. Sumber Data	38
C. Instrumen Penelitian	38
1. Tes.....	39
2. Skala Sikap	40
D. Analisis Instrumen	40
1. Teknik Analisis Instrumen.....	40
2. Hasil Analisis Instrumen.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data	46
G. Waktu dan Tempat Penelitian	62
H. Prosedur Penelitian	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	65
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	85
C. Pembahasan Hasil Penelitian	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104