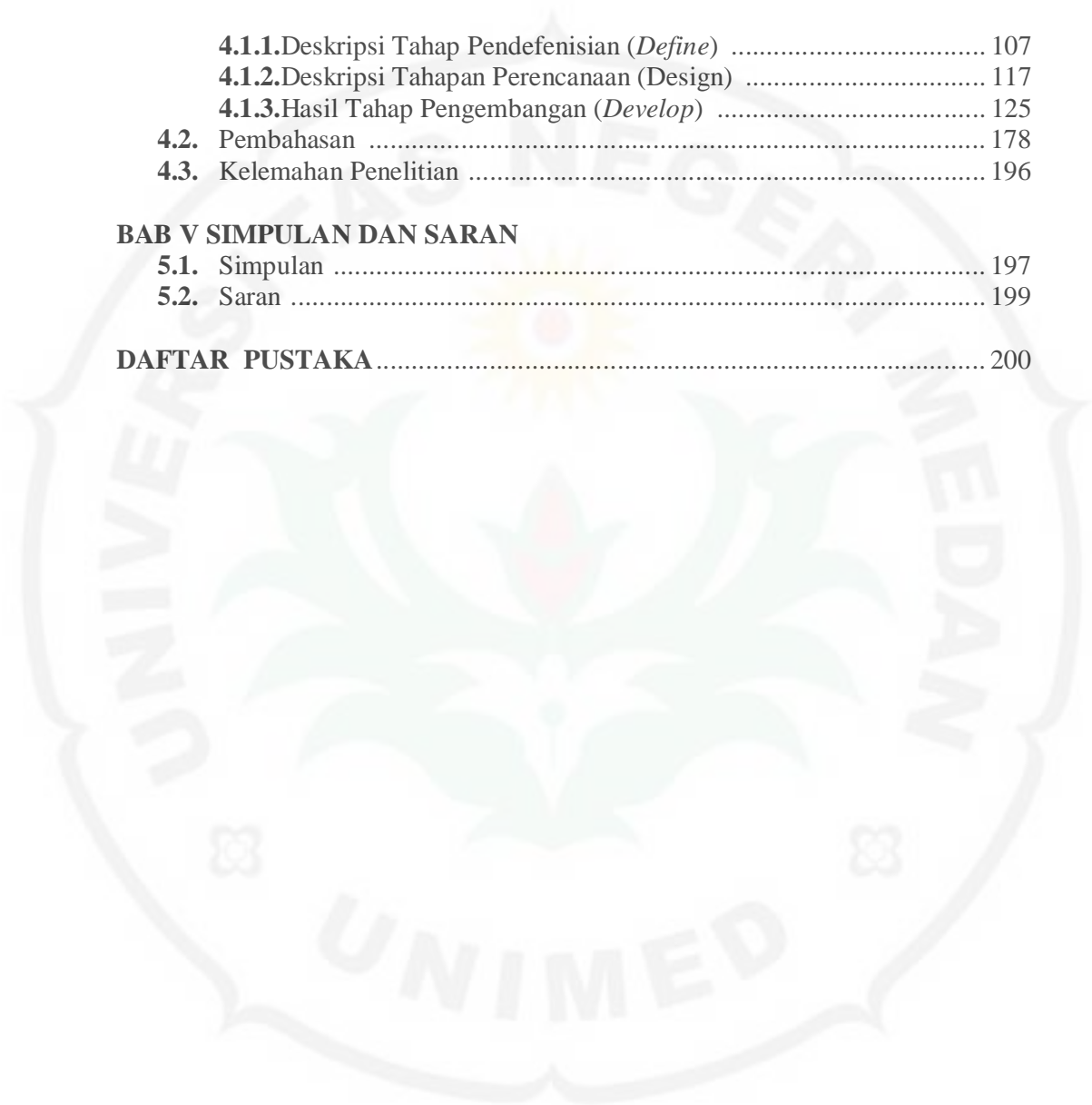


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SKEMA	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	15
1.3. Pembatasan Masalah	16
1.4. Rumusan Masalah	16
1.5. Tujuan Penelitian	17
1.6. Manfaat Penelitian	17
BAB II KAJIAN TEORITIS	
2.1. Kerangka Teoritis	19
2.1.1. Pengertian Perangkat Pembelajaran	19
2.1.2. Kemampuan Komunikasi Matematik	19
2.1.3. Model Pembelajaran Kooperatif	21
2.1.4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	27
2.1.5. Pembelajaran Biasa	33
2.1.6. Teori Belajar Pendukung	34
2.1.7. Perangkat Pembelajaran	42
2.1.8. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran	58
2.2. Penelitian yang Relevan	64
2.3. Kerangka Konseptual	68
2.4. Hipotesis Penelitian	74
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian	77
3.2. Pengembangan Perangkat Pembelajaran	77
3.3. Penilaian Para Ahli	81
3.4. DefInisi Operasional Variabel	81
3.5. Ujicoba Lapangan	83
3.6. Teknik Pengumpulan Data	88
3.7. Teknik Analisis Data	90
3.7.1. Analisis Data untuk Menghitung Reliabilitas dan Validitas, Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Sensitivitas Instrumen ..	90
3.7.2. Analisis Data untuk Menjawab Pertanyaan Penelitian pada Rumusan Masalah	100
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Deskripsi Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran	107

4.1.1.Deskripsi Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	107
4.1.2.Deskripsi Tahapan Perencanaan (<i>Design</i>)	117
4.1.3.Hasil Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	125
4.2. Pembahasan	178
4.3. Kelemahan Penelitian	196
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	197
5.2. Saran	199
DAFTAR PUSTAKA	200



THE
Character Building
UNIVERSITY