

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.	16
1.3 Batasan Masalah.....	17
1.4 Rumusan Masalah.	17
1.5 Tujuan Penelitian.	18
1.6 Manfaat Penelitian.	19

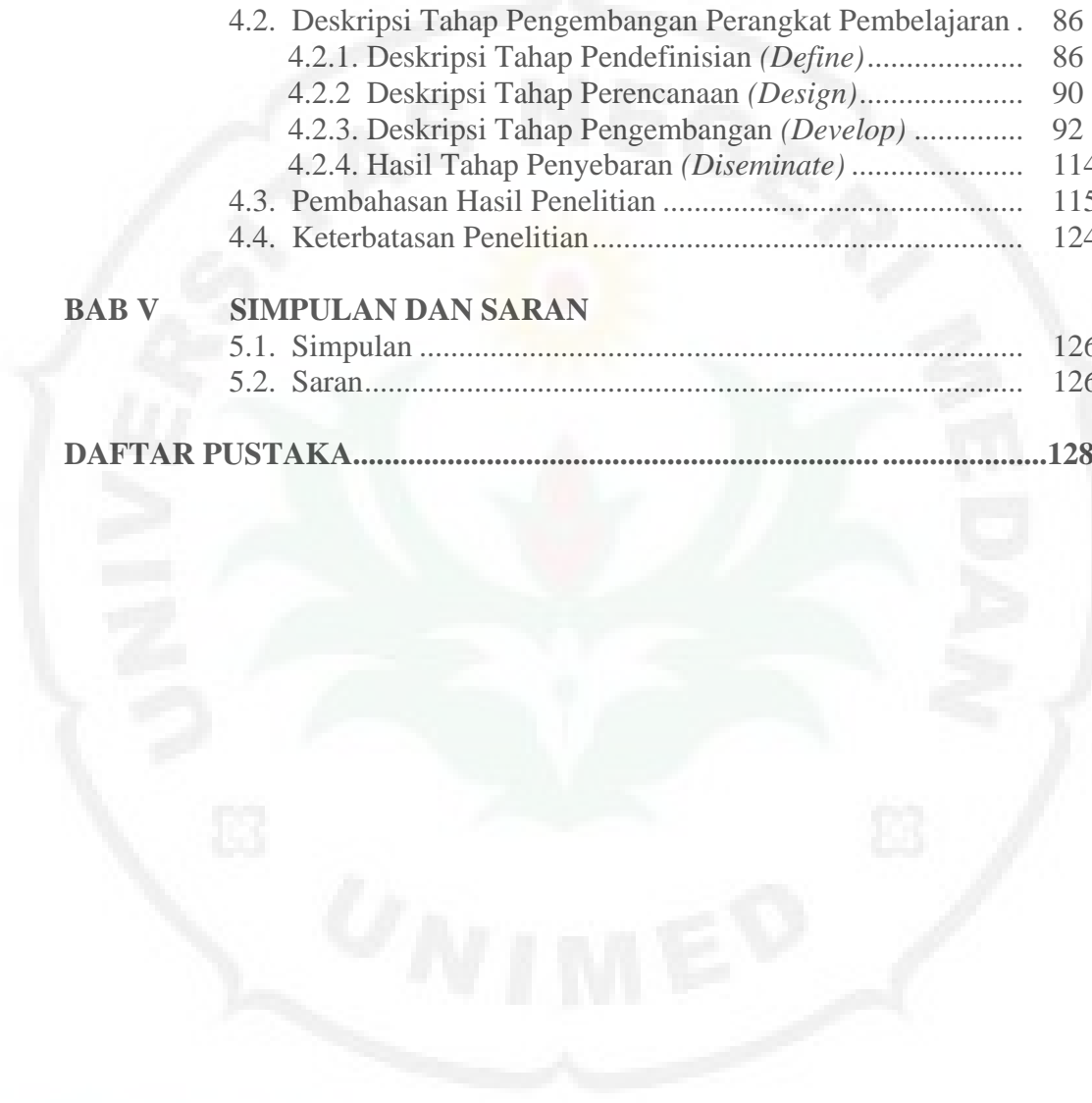
BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoretis.....	20
2.1.1. Media Pembelajaran.....	20
2.1.2. Media Pembelajaran Interaktif <i>Geogebra</i>	27
2.1.3. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika.....	29
2.1.4. Kemampuan Spasial.....	34
2.1.4.1. Definisi Kemampuan Spasial.....	34
2.1.4.2. Keterkaitan Antara Kemampuan Spasial dengan Matematika.....	37
2.1.4.3. Aspek – Aspek Kemampuan Spasial.....	38
2.1.5. Pendekatan Realistik....	42
2.1.6. Teori Belajar yang Mendukung.....	51
2.1.6.1. Teori Belajar Menurut Van Hiele.....	51
2.1.6.2. Tahap Teori Belajar Anak Dalam Belajar Geometri	52
2.1.6.3. Fase – fase dalam Pengajaran Geometri.....	54
2.1.6.4. Teori Pembelajaran Geometri Menurut Van Hiele	56
2.1.6.3. Manfaat Teori Van Hiele.....	57
2.2. Penelitian Relevan.....	58
2.3. Kerangka Konseptual.....	60

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian.....	64
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	64
3.3. Subjek dan Objek Penelitian.....	64
3.4. Definisi Operasional	64
3.5. Prosedur Pengembangan Perangkat Pembelajaran	65
3.6. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	73

3.7. Teknik Analisis Data.....	76
BAB. IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	85
4.2. Deskripsi Tahap Pengembangan Perangkat Pembelajaran .	86
4.2.1. Deskripsi Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	86
4.2.2 Deskripsi Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	90
4.2.3. Deskripsi Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	92
4.2.4. Hasil Tahap Penyebaran (<i>Diseminate</i>)	114
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian	115
4.4. Keterbatasan Penelitian.....	124
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	126
5.2. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA.....	128



THE
Character Building
 UNIVERSITY