

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kemampuan Representasi.....	11
2.2 Kemampuan Representasi <i>Visual Thinking</i>	22
2.3 Kemandirian Belajar	27
2.4 Pendekatan <i>Open Ended</i>	39
2.5 Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Jigsaw</i>	52
2.6 Teori Belajar Pendukung.....	56
2.7 Penelitian yang Relevan.....	61
2.8 Kerangka Konseptual.....	62
2.9 Hipotesis Penelitian.....	64
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	65
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	65
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	66
3.4 Rancangan dan Mekanisme Penelitian	66
3.5 Instrumen Penelitian.....	70
3.6 Uji Instrumen	76

3.7	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	81
3.8	Teknik Analisis Data.....	82
3.8.1	Uji Normalitas.....	82
3.8.2	Uji Homogenitas.....	83
3.8.3	Uji Hipotesis.....	84
3.9	Definisi Operasional.....	88
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	90
4.1.1	Hasil Validasi dan Uji Coba Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Penelitian.....	90
4.1.2	Tingkat Kemampuan Representasi <i>Visual Thinking</i>	94
4.1.3	Rata-Rata Skor Tes Kemampuan Representasi <i>Visual Thinking</i> Matematis.....	100
4.2	Analisis Statistik Inferensial Hasil Penelitian.....	101
4.2.1	Uji Normalitas.....	102
4.2.2	Uji Homogenitas.....	106
4.2.3	Pengujian Hasil <i>Pre Test</i>	110
4.2.4	Uji Hipotesis.....	111
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian.....	123
4.3.1	Kemampuan Representasi <i>Visual Thinking</i> Matematis Siswa	123
4.3.2	Kemandirian Belajar Siswa.....	126
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan.....	128
5.2	Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA.....		131